

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, A. (2020). *Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional*. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 8(1), 40-47.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47.
- Brewer, M. B., & Hewstone, M. (2004). *Emotion and Motivation; Perspective on Socialpsychology* (1st ed.). WileyBlackwell.
- Detik Jabar. *Karakteristik adalah : Pengertian dan Jenisnya*. Jawa Barat : Detik Jabar. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6223117/karakteristik-adalah-pengertian-dan-jenisnya>. Tanggal 9 Agustus 2022.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). *Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(1), 1-11.
- Douglas, A. G, Paul. J. L & Walsh, A. D (2004) Journal of The effect of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. (1-48)
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Hd, S. R. (2016). *Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja*. Jurnal Keperawatan Jiwa, 4(1),50-56.
- Ginanjari Noviono. 2021. "Tak Ingin Anak Kecanduan Game Online. Orang Tua Harus Jadi Benteng Pertahanan", <https://kwarcabpurbalingga.or.id/tak-ingin-anak-kecanduan-game-online-orang-tua-harus-jadi-benteng-pertahanan/3/> , doakses pada 21 Agustus 2021 pada pukul 10.09.

- Goleman, D. (2002). *Kecerdasan Emosional* (Cet. 12). Jakarta: Gramedia.
- Griffiths, Mark. (2010). Adolescent video game addiction: issues for the classroom. *Journal of Education*. (310-322)
- Gurusinga Fitri Mona (2021). *Hubungan kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua kabupaten Deli Serdang*. Penelitian Keperawatan Medik.
- HALISYAH, L. N. (2022) Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di Sd Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang).
- Halisyah, L. N. (2022). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di Sd Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang)*.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Rahayu, S. Y. (2013). *Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah*. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 1(3).
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). *Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence*. *Developmental Cognitive Neuroscience*.
- Kaplan, HI 2010. *Ilmu Kedokteran Jiwa Darurat*. Jakarta: Widya Medika.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Gangguan Emosional dengan kecanduan game online pada Anak*. Skripsi, 1–93.
- Marsari, H., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). *Perkembangan emosi anak usiasekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1816-1822.

- Novita. 2012. "Kecanduan Game Bikin Anak Jadi Emosional",
<https://www.liputan6.com/tekno/read/453945/kecanduan-game-bikin-anak-jadi-emosional>, diakses pada 14 November 2012 pukul 15.24.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nur Syifa A.W. (2015). Karakteristik Emosi Siswa Di Smp Negeri 9 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016.
<https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/33274cc37e2609fe97933e10f78e5>
- Nurmalitasari F. Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah. *Bul Psikol UGM*. 2015;23(2):103–11.
- P. H., Indrayati, N., & Pratiwi, O. D. (2019). Peningkatan Pengetahuan Remaja melalui Pendidikan Kesehatan tentang Dampak Penggunaan Gadget.
- Padila, P., Andri, J., Sunarsih, S., Andrianto, M. B., & Sartika, A. (2022). *Impact Pandemi COVID-19 terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah*. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(1), 308-314.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96-102.
- Pratiwi, Ayu, and Eka Yusnaldi.(2022) "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah btidaiyah." *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education* 6.3 (2022): 4524-4530.

- Safitri, W., Sufriani, S., & Nizami, N. H. (2021). *Gambaran Perkembangan Sosial- Emosional Anak Yang Menggunakan Gadget*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 5(2).
- Stevenson, A. (Ed.). (2010). *Oxford Dictionary of English* (3rd ed.). <https://doi.org/10.1093/acref/9780199571123.001.0001>
- Susanti, Y., Pamela, E. M., & Haryanti, D. (2018). Gambaran perkembangan mental emosional pada remaja description of emotional mental development in adolescent. *Nurse Roles in Providing Spiritual Care in Hospital, Academic and Community*, 38–44.
- Widodo, Y. P., Hidayat, F., & Faikoh, N. N. (2022). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Smk Bhakti Praja Slawi*. *Bhamada: Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 13(1), 100-106.
- Winkel, Ws. (2010). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382-392.
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), 35-41.
- Zulaikha, F., & Sureskiarti, E. (2018). *Status perkembangan terhadap perkembangan emosi anak di Kota Samarinda*. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 6(1), 19-26.