

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, F. N., & Nastiti, D. (2022). Description of Social Adjustment of Online *Game* Players in District Sananwetan Blitar City. *Academia Open*, 7. <https://doi.org/10.21070/ACOPEN.7.2022.4287>
- Abdussamad, Z. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Adeniyi, S. O., & Kuku, O. O. (2023). Social adjustment of adolescents with hearing impairment in Nigeria: Will televised aggression and pornographic addiction mediate? *Specijalna Edukacija i Rehabilitacija*, 22(1), 1–12. <https://doi.org/10.5937/SPECEDREH22-38708>
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Afifah, T. N., Purwandari, E., & Lestari, R. (2020). Kematangan Emosi, Dukungan Sosial, Dan Penyesuaian Sosial Bina Daksa. *Sosio Informa*, 6(1), 55–62. <https://doi.org/10.33007/inf.v6i1.2116>
- Agustina, N. (2018). *Perkembangan peserta didik*. Deepublish.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). *Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial*. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Alwi, M. A., & Fakhri, N. (2022). Pelatihan Regulasi Emosi untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial Siswa. *IPTEK: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 28–32.
- Amaliah, R., & Nasution, I. K. (2014). Gambaran Penyesuaian Sosial pada Remaja Penderita Sinusitis Kronis. *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 9(2).
- Amelia, I. N. (2022). Analisis Metode Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Berdasar Teori Perkembangan Kognitif Anak Piaget. *Al-Ibanah*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.54801/iba.v7i1.79>
- American Psychological Association. (2018). *Emotional Response*. [Dictionary.apa.org](https://dictionary.apa.org/emotional.response). [Diakses pada 18 Februari 2024]
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain *Game* Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi* 12(1). <https://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK/article/download/632/577>
- Andoyo, A., & Hening, A. (2021). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif *Game online* Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–180. DOI: 10.5281/zenodo.3840736
- Anggraeni, V., & Perdana, P. I. (2023). Pengaruh Pembelajaran Tatap Muka Terhadap Psikologis Siswa di Masa Pandemi COVID-19. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 61-71.

- Annur, C. M. (2023, April 6). *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Retrieved from databoks.katadata.com: <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia#:~:text=Berdasarkan%20hasil%20survei%20digital%20dari,keua%20dengan%20persentase%20sebesar%2028%25>.
- Antonopoulou, H., Halkiopoulos, C., Gkintoni, E., & Katsimpelis, A. (2022). Application of Gamification Tools for Identification of Neurocognitive and Social Function in Distance Learning Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 367–400. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.19>
- Aptika. (2017, Maret 16). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Retrieved from Aptika Kominfo : <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Arisandy, F. (2020). *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Gamers Remaja Di Kota Makassar*. Universitas Bosowa Makassar, 1–23.
- Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1370>
- Atas, P. M., & Tantri, W. U. (2018). *Gambaran Tingkat Adiksi dan Penyesuaian Sosial pada Remaja dengan Internet Gaming Disorder di Kecamatan Bogor Barat Tahun 2018*.
- Awal, Kadir, S. F., Obaid, M. Y., & Supriyanto. (2021). Persepsi Orang Tua Terhadap *Game online* di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 11–17. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/dirisah/article/viewFile/2405/1839>
- Ayu, N. Z. (2019). Hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4(1), 27–44. <http://repository.uin-suska.ac.id/29111/1/>
- Azhar, M. S., Suroso, & Arifiana, I. Y. (2023). Penyesuaian sosial pada siswa SMPN X Surabaya: Bagaimana peranan kepercayaan diri? *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(01), 72–81.
- Azizah, L. F., & Fatayati, N. U. (2021). Efektivitas Pelatihan Berpikir Positif Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa Tunarungu SLB Negeri Saronggi. *SHINE: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 113-122.
- Bakar, A. (2020). Keluarga sebagai pondasi lingkungan pendidikan. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 2(2), 142-151.
- Birri, M. B., Muhajir, & Listyarini, I. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang. *DwijaJaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 239–243. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaJaloka/index>

- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(2), 99–103. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Burlian, P. (2022). *Patologi sosial*. Bumi Aksara.
- Choirudin, M. (2015). Penyesuaian Diri: Sebagai Upaya Mencapai Kesejahteraan Jiwa. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 12(1), 1–20.
- Creswell, J. W. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dahrul, A., Eva, N., & Dwiastuti, I. (2021). Penyesuaian Sosial Mahasiswa Baru Tahun 2016 dari Daerah Indonesia Bagian Timur. *Flourishing Journal*, 1(6), 441–440. <https://doi.org/10.17977/um070v1i62021p441-440>
- Dasalinda, D., & Karneli, Y. (2021). Hubungan Fatherless Dengan Penyesuaian Sosial Remaja Implementasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah. *COUNSENEsia Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 2(2), 1–8.
- Dayani, M. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Smp Negeri 4 Takengon*.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dianningrum, S. W., & Satwika, Y. W. (2021). Hubungan antara citra tubuh dan kepercayaan diri pada remaja perempuan. *Jurnal penelitian psikologi*, 8(7), 194-203.
- Doni, F. R. (2018). Dampak *Game online* Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 1-5.
- Eraspace. (2022, September 12). *Jenis Game Terpopuler Dimainkan*. Retrieved from Eraspace.com: <https://eraspace.com/artikel/post/wajib-coba-7-jenis-game-ini-paling-populer-dimainkan>
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan* 1(2), 15. <http://ejournal.stietrianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Farras, B. (2019, April 2). *10 Game online Android Terbaik & Terpopuler Untuk Mabar*. Retrieved from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190402144606-37-64321/10-game-online-android-terbaik-terpopuler-untuk-mabar>
- Fatmala, K., Zulkarnain, & Hadiati, L. (2016). Efektivitas Sosial Skill Training (SST) dalam meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa SD kelas akselerasi. *Psikologia: Jurnal Pemikiran & Penelitian Psikologi*, 11(1). 47-60.
- Flick, U. (2022). *The SAGE handbook of qualitative Research Design*. Sage.
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak *Game online Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar. All Rights Reserved. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(4), 842. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

- Gao, F., Luo, T., & Zhang, K. (2019). Exploring the relationship between e-learning and individual creativity in the digital age: A review and research agenda. *Computers & Education*, 128, 43-55.
- Garett, R., & Young, S. D. (2019). *Health care gamification: A study of game mechanics and elements*. *Technology, Knowledge and Learning*, 24, 341-353.
- Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. K. (2022). Dampak *Game online* terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 19–35. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.19-35>
- Hamdani, M. A. A., Razak, A., & Firdaus, F. (2022). Pengaruh Intensitas *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 2(1), 50–57.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *game online Free Fire* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1304-1311.
- Haryono, E. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *An-Nuur : The Journal of Islamic Studies*.
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan *Game Digital Online*: Memahami Dampak Kecanduan *Game online* terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Kelola: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1).
- Irmawati, I., & Suhaeb, F. W. (2017). Dampak Bermain *Game online* pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 95-99.
- Jamaluddin, M. (2020). Model penyesuaian diri mahasiswa baru. *Indonesian Psychological Research*, 2(2), 109-118.
- Kaharuddin. (2021). Equilibrium : Jurnal Pendidikan Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan*, IX(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Kau, M. A., & Idris, M. (2018). Deskripsi Penyesuaian Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index 266
- Khafita, T., & Rozali, Y. A. (2022). Penyesuaian sosial pada siswa SMP di SLB B “X” Tangerang. *JCA Psikologi*, 3(1), 12–20.
- Kholilia, W., Purbasari, I., & Hilyana, F. S. (2022). Nilai-Nilai Sosial dalam Cerita Film Upin Ipin Tema Pesta Cahaya. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 690–697. <https://doi.org/10.54371/jhip.v5i3.474>
- Kholish, A., Hidayatullah, S., & Nashihin, H. (2020). Character Education of Elderly Students Based on Pasan Tradition at Sepuh Islamic Boarding Shool Magelang. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2061>
- Kiatsakared, P., & Chen, K. Y. (2022). The Effect of Flow Experience on Online *Game* Addiction during the COVID-19 Pandemic: The Moderating Effect of Activity Passion. *Sustainability (Switzerland)*, 14(19). <https://doi.org/10.3390/su141912364>
- Kim, D.-W., & Lee, K.-J. (2021). The Effects of Young Children’s Self-esteem and

- Social Competence on Elementary School Adjustment. *International Journal of Advanced Culture Technology*, 9(1), 114–120.
- Kriyantono, R. (2020). *Metode Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, E. (2022). *Keterampilan sosial virtual untuk generasi Z*. Kompas.
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online *Game* Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112-123.
- Leksana, D. M. (2017). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial. *Journal of Childhood Education*, 1(1). <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/jce/article/view/2/2>
- Maharani, A. (2023). Bimbingan Konseling dalam Perilaku Sosial Anak Remaja. *JBK Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 15–21.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo S. T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153/>
- Maulida, A., Imawati, D., Umaroh, S, K., Sari, M, T. (2019) Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal Psikologi*, 4(1).
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*, 11(1), 22-32.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2022). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (4th ed.)*. Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, D. V., Fitri, M., & Williyanto, S. (2023). The Influence of Esports on Adolescents' Social Skills. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 7(1), 27–38. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v7i1.3706>
- Mulyani, P., Purbasari, I., & Santoso, S. (2022). Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Sosial Anak: Studi Kasus Di Desa Sitirejo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 737. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8461>
- Muttaqien, M. D., Faridah, E. S., & Erawati, E. (2022). Model Penyesuaian Sosial Siswa Baru di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Hamidiyah Depok. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(3), 442-456.
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2019). Dampak *Game online* pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *J Sos Pendidik sosiologi-FIS UNM*, 3(2), 136-42.
- Nadhirah, N. A., Saripah, I., & Intani, E. N. (2020). Penyesuaian Sosial Remaja Single Sex Schools. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(2), 143–152. <https://doi.org/10.30653/001.202042.134>

- Nassaji, H. (2020). Good qualitative research. *Language Teaching Research*, 24(4), 427–431. <https://doi.org/10.1177/1362168820941288>
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact of Online Games on Social Behavior of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: a Phenomenological Analysis]. *Acta Islamica Counsnesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), 71–86. <https://doi.org/10.59027/aiccra.v2i2.194>
- Ningrum, D. L. S. (2019). *Pengaruh Interaksi Sosial dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sd Se-Gugus Jendral Sudirman Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal* (Doctoral dissertation, UNNES).
- Nisrinafatun. (2020). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115–122. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya*. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158. ISO 690
- Nuha, S. U., Ismaya, E. A., & Fardani, M. A. (2021). Nilai Peduli Sosial Pada Film Animasi Nussa Dan Rara. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/4722>
- Nuraeni, I., Gojali, M., & Sari, T. F. (2023). Pengaruh Tingkat Kecerdasan Ruhaniah terhadap Penyesuaian Sosial Remaja (Studi Deskriptif Kualitatif pada Siswa SMK Negeri 1 Majalaya). *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin*, 3(1), 21–36. <https://doi.org/10.15575/jpiu.18714>
- Nurholishoh, Y. (2022). Meningkatkan Peran Orangtua Dalam Membimbing Anak Belajar Di Rumah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1868-1887.
- Nurlaela, S. I., & Ibsik, I. (2017). Dampak *Game online* Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Temalebbi: Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (1), 93-104.
- Nuryanti, A. (2022). Pengujian keabsahan data penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 18(1), 1-10.
- Nuzuli, A. K. N., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Gazali, A. (2023). Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu *Game online* Mobile Legend. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 5(2), 261-271.
- Panewaty, D. F., & Indrawati, E. S. (2020). Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtua Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Dalam Asuhan Nenek Di Smp Negeri 1 Ngraho Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal EMPATI*, 7(1), 145–154. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.20172>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh *Game online*), 1473–1481.
- Prastius, E. (2020). Pengaruh *game online* terhadap kemampuan berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29-36
- Prayugo, D. W. (2018) Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online

- Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *eJurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman* 6, no. 1: 143–157.
- Pritandio, I, A, C., (2017) *Studi deskriptif potensi gangguan bermain permainan internet (Internet Gaming Disorder) pada remaja di Surabaya*. Undergraduate thesis, Widya Mandala Catholic University.
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). Dampak *game online*: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak *Game online* Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Putro, A. N. S., Wajdi, M., Siyono, S., Perdana, A. N. C., Saptono, S., Fallo, D. Y. A., ... & Setiyatna, H. S. (2023). *Revolusi Belajar di Era Digital*. Penerbit PT Kodogu Trainer Indonesia.
- Rahma, A. (2018). *Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game online*. Skripsi: Surakarta. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Rahmayanti, C. R., Ardhia, D., & Kiftia, M. (2023). The relationship between female adolescents' knowledge and emotional response toward menarche. *JIM FKep*, VII(2), 25–31.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Riada, M. R., Daik, I. E., & Leuanan, F. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Penyesuaian Sosial Mahasiswa Baru IAKN Kupang Baru. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 5(2), 205–214. <https://doi.org/10.47647/jsh.v5i2.968>
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rimardhanty, V. E. P., Soesilo, T. D., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Hubungan Antara Penyesuaian Sosial Dengan Interaksi Teman Sebaya Pada Mahasiswa Bk Uksw Angkatan 2017. *Psikologi Konseling*, 14(1), 398–408. <https://doi.org/10.24114/konseling.v14i1.13736>
- Risnawati, W. S., Purbasari, I., & Kironoratri, L. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD N 2 Temulus. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3029–3036. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.792>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.

- <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Saumi, N. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 149-155.
- Sembayu, S. E., Ratnawati, R., & Ristianti, D. H. (2021). *Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Game online Anak Sekolah Dasar di Desa Ujung Tanjung 1 Kabupaten Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Shafiq, S., Mah-e-Neem-Mah, & Bano, Z. (2020). *Impact Of Social Support And Adjustment Problems On Perceived Loneliness In Elderly*. Perceived Loneliness in Elderly, University of Gujrat, 70(2).
- Sousa, D. A. (2021). *How the brain learns (9th ed.)*. Corwin Press.
- Suci, I. G. S., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Pasuruan: Qiara Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Ke-2)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharti, N. (2016). Bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa kelas IX-E SMP Negeri 1 Wonoasri Kabupaten Madiun. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2).
- Sukmaningsih, A. (2021). Eksistensi penerimaan teman sebaya bagi penguatan keterampilan sosial siswa. *Journal Civics and Social Studies*, 5(1), 65-79.
- Sulfianti, S., Dewi, E. M. ., & Firdaus, F. (2022). Penyesuaian Sosial Siswa Reguler Di Sekolah Inklusi. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 311–320.
<http://ulilalbabinstitute.com/index.php/PESHUM/article/view/442%0A>
- Sulistyowati, T. (2019). Model Adaptasi Pekerja Migran Perempuan Dalam Mengkonstruksi Identitas Sosial Di Negara Tujuan. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 1-12.
- Supu, L., Florensia, W., & Paramita, I. S. (2022). *Edukasi Gizi pada Remaja Obesitas*. Penerbit NEM
- Suryanata, I. P. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Dampak Media Sosial Terhadap Perkembangan Siswa SD Ditinjau Dari Teori Belajar Sosial. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(1), 135-151.
- Susanto, A. M. P. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Susilowati, E. (2013). Kematangan emosi dengan penyesuaian sosial pada siswa akselerasi tingkat SMP. *Jurnal Online Psikologi*, 1(1), 101-113.
- Syaddad, I. A., & Putri, D. I. I. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme* (dalam

- Perspektif Pemikiran Tokoh-tookohnya).
- Syah, M. E. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Kelompok Terhadap Penyesuaian Sosial Anak. *Jurnal Diversita*, 6(1), 103–113. <https://doi.org/10.31289/diversita.v6i1.3693>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, D. F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tampubolon, S. (2019). *Gambaran Konsep Diri Siswa Pengguna Game online*.
- Ulfa, M., & Husniah, W. O. (2020). Efektivitas Teknik Sociodrama Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 5, 9–14.
- Utami, N. E., Nurhakim, I., & Agustian, T. (2023). Dampak Permainan *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(2), 129–138.
- Utami, N. P. R. P., Odelia, A., Adinda, E. T. H., Valeska, A. S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi dampak *game online* terhadap anak-anak. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 1(2), 69–73. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.12>
- Utami, T. W., & Atik, H. (2020). Addiction *Games* Are Related To Social Adjustments in Adolescents. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Uyun, M., & Warsah, I. (2021). *Psikologi pendidikan*. Deepublish.
- van Baaren, R. B., Holland, R. W., Kawakami, K., & van Knippenberg, A. (2023). *The Routledge Handbook of Social Awareness*.
- Wibowo, B. (2022). Metode penelitian kualitatif. Yogyakarta: Deepublish.
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Layanan pendidikan anak berkebutuhan khusus dengan gangguan emosi dan perilaku. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(2), 1–11.
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>
- Wildan, A., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak *Game online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ
- Winarni, I. (2020). *Pengaruh game online Free Fire terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga tahun 2019/2020*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Zatrahadi, M. F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The Effect of Online *Game* Addiction on Adjustment Social in Adolescents. *Indonesian Journal of Creative Counseling*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.47679/ijcc.v1i1.93>