

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Prof. Ma'ruf. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo, 2015.
- Akbar Andi, M. Ridwan Said Ahmad. "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas x SMA Negeri 16 Makassar." *jurnal sosialisasi* vol 5 edis (2018): h. 9.
- Burhanuddin, Yusak. *Kesehatan Mental*. Bontang : Pustaka Setia 1999, n.d.
- Chen, Chi-Ying, dan Shao-Liang Chang. "An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features." *Asian Journal of Health and Information Sciences* 3, no. 4 (2008): 38–51.
- Creswell, John W. *Educational research planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston, MA : Pearson Education, 2011.
- Dedi, Irawandi, Setiadi. *Pendidikan Agama Islam Untuk Tenaga Kesehatan*. Sidoarjo : Indomedia Pusaka, 2017.
- Deni Darmawan. *Metode penelitian kuantitatif*. Diedit oleh Pipih Latifah. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013.
- Eandra, Ono Shoky. "Social Interaction With Online Game Addicts Student of Unri in Sub-District Tuah Karya District of Tampan Pekanbaru City." *Jom Fisip* 6, no. 2 (2019): 1–13.
- Fahmi, Musthafa. *Kesehatan jiwa dalam keluarga, sekolah dan masyarakat*No Title. Jakarta : Bulan Bintang, 1977.
- Febriandari Dona, Fathra Annis Nauli, HD Siti Rahmalia. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja." *keperawatan* vol 4 no 1 (2016). <https://doi.org/10.26714/jkj.4.1.2016.50-56>.
- GHOZALI, Imam. *Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23*. Semarang Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016.
- Gofar, Muhamad. "Dampak Game Online terhadap Kesehatan Mental Generasi Z." *Gunung Djati Conference Series* 19 (2023): 640–48.
- HADI, Sutrisno. *Metodologi Research jilid I&II*. ANDI Yogyakarta, 2002.
- Hanip, Fakhrol, Muhammad Junaedi Sulaiman, Fitriyanti. "Implementasi Literasi Digital Dalam Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 2 Enrekang."

Psychology and Counseling 4 no (2022).

Heny Narendrany Hidayati, Andri Yudiantoro. *Psikologi Agama*. Lemlit UIN Jakarta, 2007.

Hyo Jun Kim, Hyun Seok Yang, Pil Park Young. "Improving the vehicle performance with active suspension using road-sensing algorithm." *journal Computers and Structures*, 2002.

Jaya, Yahya. *Spiritualisasi Islam dalam menumbuh kembangkan kepribadian & kesehatan mental*. Padang: Angkasa Raya, 2002.

Juliah, Faisal Anwar; Putry. "Analisis Strategi Pembinaan Kesehatan Mental Oleh Guru Pengasuh Sekolah Berasrama Di Aceh Besar Pada Masa Pandemi." *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling* 7, no. 1 (2021): 2021.

Kamus besar bahasa Indonesia. Jakarta : Gramedia pustaka utama, 2008.

Kurniawan. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseing Universitas PGRI Yogyakarta." *konseling* 3 (2017): 98.

Kurniawan, Drajat Edy. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Koseling Gusjigang* 3

Langgulung, Hasan. *Teori-teori kesehatan mental*. Jakarta : Pustaka Al Husna, 1986.

Lestari, Merita A Y U. "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan," 2018, 1–114.

LUSIANA, VINA. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Smai Nfbs Lembang." *HEALTHY: Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*

Mahmud, Kadir. "Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsimpuan Di Lingkungan I Kelurahan Sihitang," 2020.

Marlianti, Dewi. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassa." *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar*, 2015, 1–94.

Panjaitan, Roimanson. *Metodologi Penelitian*. Universitas Pendidikan Indonesia, 2017.

- Prof. Dr. Syamsu Yusuf L.N. *Kesehatan mental perspektif psikologis dan agama*. Diedit oleh E. Kuswandi. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2018.
- Prof. Dr. Zakiah Daradjat. *Islam dan kesehatan mental*. Jakarta : Yayasan Mitra Netra, 2017.
- Purnomosidi, Faqih, dan Adinda Alfia Mutiarasari. “Kesehatan Mental Pada Pecandu Game Online di Desa Kwangen Gemolong.” *Jurnal Talenta Psikologi* 10, no. 2 (2021): 54–63.
- Ramdani, Nurfadilah. “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Minat Belajar*, 2018, 42. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf.
- Ria, asih, Dkk. “DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU MAHASISWA DI KOTA TANJUNGPINANG.” Universitas Maritim Raja Ali Haji., 2019. <http://repositori.umrah.ac.id/576/>.
- Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Cet III. Bandung: Alfabeta, 2013.
- ristiadi Ardi Ardani, S.Psi., M.Si, Istiqomah, S.Psi., M.Si. *Psikologi positif perspektif kesehatan mental Islam*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2020.
- Rohman, Ririn Novia Zulfatur. “Pengaruh Konsep Diri terhadap Kesehatan Mental pada Siswa yang Bermain Game Online di MAN 2 Brebes,” 2022. [http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/14637%0Ahttp://repository.uinsaizu.ac.id/14637/1/Ririn Novia Zulfatur Rohman_PENGARUH_KEBIASAAN_BERMAIN_GAME_ONLINE_TERHADAP_KESEHATAN_MENTAL_PADA_SISWA_YANG_BERMAIN_GAME_ONLINE_DI_MAN_2_BREBES.pdf](http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/14637%0Ahttp://repository.uinsaizu.ac.id/14637/1/Ririn_Novia_Zulfatur_Rohman_PENGARUH_KEBIASAAN_BERMAIN_GAME_ONLINE_TERHADAP_KESEHATAN_MENTAL_PADA_SISWA_YANG_BERMAIN_GAME_ONLINE_DI_MAN_2_BREBES.pdf).
- Salim, Agung, Fakultas Tarbiyah, D a N Keguruan, dan U I N Alauddin Makassar. “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makassar.” *UIN Alauddin Makassar*, no. 9 (2016): 12–13. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/11338>.
- Setiawan, Ebta. “Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa,Departemen Pendidikan Nasional,” 2012. <https://kbbi.web.id/teknologi>.
- “Skripsi hubungan adiksi,” 2021.
- Slamet, Juli Soemirat. *Kesehatan lingkungan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2014.
- Solaeman Margaretha. “Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online.” *Jakarta: Bahana, hal*, 2008, 80–81.
- Stores, BabyCher. “TEORI - Game Online & Keterampilan Sosial.” Scrib, 2012.

<https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial#>.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta, 2010.

Sugiyono, D. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D*, 2013.

Suharsimi Arikunto. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : Bumi Aksara, 2006.

———. *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2011.

Sujono Riyadi, Teguh Purwanto. *Asuhan keperawatan jiwa*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2009.

Sururin. *Ilmu jiwa agama*. Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2004.