

DAFTAR PUSTAKA

- Alkalah, Cynthia, 'Metodologi Penelitian Kuantitatif', 19.5 (2016), 1–23
- Aloysius, Suryanto, and Nada Salvia, 'Analisis Kesehatan Mental Mahasiswa Perguruan Tinggi X Pada Awal Terjangkitnya Covid-19 Di Indonesia', *Jurnal Citizenship Virtues*, 1.2 (2021), 83–97
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9
- Arsi, Andi, 'Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss', *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 2021, 1–8
- Dewi, Arsy Shakila, 'Pengaruh Penggunaan Website Brisik.Id Terhadap Peningkatan Aktivitas Jurnalistik Kontributor', *Komunika*, 17.2 (2021), 1–14
- Fajar, Mochammad, Masyhuri Masyhuri, and Yuslenita Muda, 'Kecanduan Game Online Pada Remaja', *Journal of Education Research*, 5.3 (2024), 3995–4001
- Jannah, Karimuddin Abdullah Misbahul, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin Masita Ketut Ngurah Ardiawan, and Meilida Eka Sari, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2017
- Jenab, and Adeng Hudaya, 'Adiktif Game Online', *Research and Development Journal Of Education*, 2.1 (2015), 41–52
- Kibtyah, Maryatul, Chulayla Naqiya, Zulfatun Niswah, and Salsha Putri Riana Dewi, 'Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam', *Counseling As Syamil*, 03.1 (2023), 25–38
- Kurniawan, Drajat Edy, 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Online

- Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta’, *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3.1 (2017), 97–103
- Kurniawan, Yudi, and Indahria Sulistyari, ‘Komunitas Sehati (Sehat Jiwa Dan Hati) Sebagai Intervensi Kesehatan Mental Berbasis Masyarakat’, *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 1.2 (2017), 112
- Lestari, Astuti Dian, and Supra Wimbarti, ‘Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator’, *Jurnal Psikologi Insight*, 5.1 (2021), 46–62
- LUSIANA, VINA, ‘Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Smai Nfbs Lembang’, *HEALTHY : Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 2.1 (2023), 29–41
- Musthafa, Ananda Erfan, ‘Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak’, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Penyusun Nama : Ananda Erfan Musthafa NIM*, 2015, 1–13
- Nelwan, Yesaya Imanuel, and Dominikus David Biondi Situmorang, ‘Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19’, *Psiko Edukasi*, 20.2 (2022), 176–88
- Prafitra, Nugraheni, ‘Strategi Layanan Responsif’, *Modul Belajar Mandiri*, 2021, 149–236
- Prawitasari, Johana E, ‘Kecerasan Emosi’, *Buletin Psikologi*, 6.1 (1998), 21–31
- Rohman, Khabibur, ‘Agresifitas Anak Kecanduan Game Online’, *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2.1 (2019)
- Salim, Andy Salsabila, Munzir, dan Zikrur Rahmat, ‘Peran Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Di Sman 1 Baitussalam Aceh Besar’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3.1 (2022)

- Satura, Angellita, and Hastuti Rifayani, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak Dan Implikasi Modern . Kemajuan Teknologi , Memudahkan Akses Ke Game Online Melalui Berbagai Perangkat Elektronik Satu Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Keterampila', *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2.1 (2024), 219–33
- Tri, Puji Astuti, and Sri Hartati, 'Dukungan Sosial Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi (Studi Fenomenologis Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Undip)', *Jurnal Psikologi Undip*, 12.1 (2013), 69–81