

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Penerbit: Rineka Cipta, Jakarta.
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jalaluddin. (2020). Sikologi gama. In *Psikologi Agama* (revisi 200).
- Kartono, K. (1999). *Mental Hygiene*. (Bandung : Alumni,1999).
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90–106. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9206-4>
- Kurniawan, H., & Tria Ningsih, Y. (2021). Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 52-63.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lestari, A. D., & Wimbari, S. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(1), 46–62. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i1.34250>
- Lusiana, V. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Smai Nfbs Lembang. *Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 2(1), 29–41. <https://doi.org/10.51878/healthy.v2i1.2107>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.

- Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 103–118.
<https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Masyita. (2016). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain Dota 2 Malang. Undergraduate thesis,. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2(1), 11–40.
<http://dx.doi.org/10.1016/https://extension.msstate.edu/sites/default/files/p>
 u Mubarak, A. (2000). *Psikologi Dakwah*. Jakarta: Paramadina, 2000.
- Notoatmodjo. (2012). *Metodologi Penelitian kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam. (2011). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Penerbit Salemba Medika.
- Nursalam. (2016). *Teknik Purposive sampling Di Wilayah RW 04 Kelurahan Sambi Kerep*. Surabaya N = 206.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Parombean, A. C., Abidin, F. A., Qodariah, L., & Novita, S. (2023). Adaptation of the Mental Health Inventory (MHI-38) for Adolescents - Indonesian Version. *Psychology Research and Behavior Management*, 16(July), 2655–2665. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S412460>
- Pratama RA. Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*. (2019);3(2):110-118.
- Purnomosidi, F., & Mutiarasari, A. A. (2021). Kesehatan Mental Pada Pecandu Game Online di Desa Kwangen Gemolong. *Jurnal Talenta Psikologi*, 10(2), 54–63.
- Rahmat, A. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang. *Skripsi Psikologi*, 1–133. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>
- Ringga, S. Hubungan Kecandua Game Online Dengan Status Kesehatan Mental Pada Remaja Usia 13-15 Tahun di Sidoarjo. *Stikes Hang Tuah Surabaya*, 2020

- Reilly, O. (2015). *To Cite this paper : The Experiences of American International Students in a. 5*(June), 87–98.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Sianturi, E. 2014. “Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Dengan Menggunaka Metode Certainty Factor”, *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, VII.3.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Wahyuningsih, D., Wilson, & Fitriangga, A. (2019). Durasi Bermain Game Online Dan Tingkat Stres. *Jurnal Cerebellum*, 5(1), 1213–1224.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>
- Wulandari, H., & Sartika, A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Masalah Mental Emosional Pada Remaja Di Kampung Rumbia Rt. *Universitas Medika Suherman (UMS)*, 1(2), 1–9.
- Yusrina, J., & Yermiandhoko, Y. (2022). Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.
- Yusuf, S. (2018). *Kesehatan Mental Perspektif Psikologis dan Agama*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).

