

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar: Syakir Media Press.
- Andang, I. (2006). *Education Gamers (Menjadi cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Andoyo, A. (2021). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 89-95.
- Arianto, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*, 45-50.
- Corolia, F. (2013). *Peran Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Penanganan Kegemaran Bermain Game Online*. Bandung: Universitas Islam Bandung.
- Daradjat, Z. (1994). *Kesehatan Mental*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Darajat, Z. (1983). *Peranan Agama dalam Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung.
- Elindawati, R. (2019). Dampak Game Online Bagi Pendidikan Anak *AL-WARDAH*, 1-2.
- Eprinita, S. (2019, September 18). *Emosi Negatif Pada Anak*. Retrieved from dfunstation.com: <https://www.dfunstation.com/blog/read/pola-asuh-anak/92/emosi-negatif-pada-anak>
- Fakhriyanti, D. V. (2019). *Kesehatan Mental*. Jl. Madjid Nuril Falah Lekoh Barat Bengkes Kadur Pamekasan : Duta Media Publisher.
- Fariha, M. (2023). Kesehatan Mental Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah Di Masa New Normal TK Negeri Bintaro Jakarta Selatan . *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 10-11.
- Febrianti, Y. (2021). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan . *Seruyan*, 67-69.
- Gofar, M. (2023). Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Mental Generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 645-646.
- Handayani, E. S. (2022). *Kesehatan Mental*. Banjarmasin : Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari.

- Hardani, Aulia, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hendri, R. (2019). Penggunaan Game Online Di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK-Hamidiyah Jakarta Barat). *Jakarta Barat jurnal*, 57-58.
- Khadijah & Armila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khafidah, W., Tabrani, Mayasari, E., Hayati, & Munir, A. (2022). Dampak Game Online terhadap Perkembangan Mental Anak 9-15 Tahun di Lambada Lhok Aceh Besar. *Seminar Nasional Multi disipliner Ilmu* , 729-734.
- Kurniawan, A. A., & Utomo, A. B. (2018). *Jangan Suka Games Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Leedy, P. &. (2005). Planning and Design. *Practical Research*, prentice hall.
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educaation Riview and Research*, 101-103.
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of Education Review and Research*, 99-104.
- Miles, M. B., & & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif (Edisi terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Muhadjir, N. (1998). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Ke-3*. Yogyakarta: Sarasin.
- Muslimah. (2015). Penanaman Nilai Tanggung Jawab (Mengembangkan Rasa Berkuasa dan Membantu Mengambil Keputusan). *Banjarmasin: IAIN Antasari Press*, 2-5.
- Pawestri, d. F. (2023, 05 30). *Mengenal 7 Jenis Emosi Dasar Manusia dan Manfaatnya*. Retrieved from [hellosehat.com: https://hellosehat.com/mental/gangguan-mood/jenis-emosi-dan-fungsinya/](https://hellosehat.com/mental/gangguan-mood/jenis-emosi-dan-fungsinya/)
- PediaSure. (2022, 05 09). *Memahami Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Retrieved from [Pediasure.co.id: https://pediasure.co.id/article/perkembangan-kognitif-anak-usia-](https://pediasure.co.id/article/perkembangan-kognitif-anak-usia-)



- Sugiono, K. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sulastri, D. (2019). Dampak Game Online Pada Peserta di SMA Negeri 4 Tana Toraja . *Jurnal Sosialisasi Pendidikan*, 102-107.
- Tisdell, M. d. (2019). Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation. *Creative Education*, vol. 12 no. 10.
- Unpar.ac.id. (2022, April 23). *Praktisi Kenalkan Teknik GIVE, Cara Hadapi Masalah Kesehatan Mental*. Retrieved from unpar.ac.id: <https://unpar.ac.id/praktisi-kenalkan-teknik-give-cara-hadapi-masalah-kesehatan-mental/#:~:text=UNPAR.AC.ID%2C%20Bandung,dan%20bertahan%20hidup%20dengan%20baik>.
- Utami, N. R., Odelia, A., Adinda, E. T., Valeska, A. S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi Dampak Game Online Terhadap Anak-Anak. *Jurnal Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 69-73.
- WHO. (2022, June 17). *Mental health*. Retrieved from Concepts in mental health: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>
- Winarta. (2021, 05 Senin). *Metode Penelitian*. Retrieved from uin-malang-ac.id: [http://etheses.NIP-malang.ac.id/1960/7/10520021\\_Bab\\_3.pdf](http://etheses.NIP-malang.ac.id/1960/7/10520021_Bab_3.pdf)
- Yuliandri, E. (2018). *Kesehatan Mental Anak dan Remaja* . Bandung: repositoryubaya.
- Yuliandri, E., Elisabeth, M. P., Dianoyinina, T. A., Yunanto, T. A., & Rasyida, A. (2019). *Kesehatan Mental Anak dan Remaja*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.