

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abu-Safe, A., & Elrofai, S. E. (2020, 8 1). QOS-aware meta-heuristic services selection algorithm and likert scale measurement for IOT environment. *International Journal Computer Science Trends Technology* 8(1), 5.
- Adam, E., & Rollings, A. (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing.
- azwa, C., & Bushman, B. (2001). Effect of Violent Game on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of The Scientific Literature. *Psychological Science*, 353-359.
- Angela. (2017). Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, Vol 1, No.(2) : 532-544, 7.
- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang. Skripsi, Psikologi, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Anisah, N. (2020). Pengaruh penggunaan game online terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada pembelajaran ekonomi disekolah menengah atas negeri kampar. Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Astuti, Satriani, & Hafid, A. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palaka. *JKAD PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5, 550-551.
- Azwar, S. (2008). *Dasar-Dasar Psikometri* Cetakan VII. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Badaruddin, A., Erlamsyah, & Said, A. (2016). Hubungan Kesehatan Mental Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Konselor* Vol. 5 no. 1, 61-62.
- Baskoro, E. P. (2019). *Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Evaluasi Pembelajaran Edisi Revisi*. Cirebon: CV Convident.
- Darajat. (2016). *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung.
- Darajat, Z. (1985). *Kesehatan Mental*. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Gam eOnline Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*. Vol 5, No. 2, 229.
- Databoks. (2022, Februari 16). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Dipetik Juli 24, 2023, dari datapublish: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Dedi Irwandi, S. (2017). *Pendidikan Islam Untuk Tenaga Kesehatan*. Siduarjo: Indomedia Pustaka.
- Depdiknas. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- E, A. (2010). *Fundamentals of Game Design (2nded)*. New York: New Riders.
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah kesehatan Jiwa* Volume 2 No. 2, 72-73.
- Fakhriyani, D. V. (2019). *Kesehatan Mental*. Pamekasan: CV. Duta Media.
- Fatimah. (2019). *Pengaruh Kesehatan Mental Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP PIRI Jati Agung*. Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan , Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Firdaos, R. (2017). *Desain instrumen pengukur*. Bandar Lampung: CV. AURA.
- Freska , W. (2023). *Advokasi Kesehatan Mental*. Bantul: CV. Mitra Edukasi Negeri.

- Hakiki, C. (2019). Hubungan Kecanduan Game online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Mailiki Ibrahim Malang. Skripsi, Psikologi, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hamalik, O. (2007). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hambali, A. (2013). Psikologi Kepribadian. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardani, & dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif . Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hari W, J. J. (2017). Hubungan Antara Tingkat Stress Dengan Kecanduan Game online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. Skripsi, Pendidikan Nesr, Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya.
- Hasratuddin. (2021). Membangun karakter Melalui Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA, Vol 6 Nomor 2, 132-134.
- Hikmawati. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Congruence Evaluation Model Pada Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Ulum Guppi Datar Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Hospital, T. M. (2024, Agustus 29). Siloam Hospital. Retrieved september 01, 2024, from 6 Gangguan Kesehatan Mental pada Remaja yang Perlu Diwaspadai: <http://www.siloamhospital.com/informasi-siloam-/artikel/gangguan-kesehatan-mental-pada-remaja>
- Indonesia , P. (2024, Juni 21). Bener . Dipetik Agustus 17, 2024, dari Remaja Terancam! Faktor Risiko Gangguan Kesehatan Mental!: <https://www.bener.desa.id/remaja-terancam-faktor-risiko-gangguan-kesehatan-mental/>
- Iskandar. (2009). Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (kuantitatif dan kualitatif).
- Jalaluddin. (2015). Psikologi Agama. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Komalasari, K. (2011). PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL Konsep dan Aplikasi . Bandung: PT Reija Aditama .
- Kumaidi, & Manfaat, B. (2013). Pengantar Metode Statistika. Eduvision.
- Maghfiroh, S., & Rohayati, A. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematika Siswa Pada Materi Segiempat. Jurnal Penelitian dan Karya ilmiah 10(1) , 64-79.
- Mahmud, K. (2020). Pengaruh Game online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Di Lingkungan I Kelurahan Sihitang. skripsi, Bimbingan Dan Konseling Islam, Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan .
- Maulidi, Y., & Dkk. (2020). Hubungan Kesepian Dengan Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Di Kota Bandung. Prosiding Psikologi, Vol 6, No.2, 2.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitatif data analysis second edition. London: Sage Publications.
- Moleong, J. L. (2016). Metode penelitian kualitatif edisi revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakara.
- Mulyadi, S., Basuki, H., && Prabowo, H. (2020). Metode peneitian kualitatif dan mixed method. Depok: PT Raja Grafindo.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar siswa. Jurnal Edukasi Nonformal, 118-120.
- Nurdilla, N., Arneliawati, & Elita, V. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game online dengan Kualitas Tidur Remaja. JOM FKp. 5(2), 120-126.
- Nursaipiah. (2020). Penelitian kualitatif. Medan: Wal Ashri Publishing.
- OECD. (2019, Desember 3). PISA 2018 Result (Volume I) What Students Know and Can Do. Dipetik Juli 12, 2023, dari publications: <https://www.oecd.org/publications/pisa-2018-results-volume-i-5f07c754-en.htm>
- Palye, J. (2017). Phenomenology as qualitative research : a critical analysis of meaning attribution. New York: Routlegde.

- Prayoga, M. F. (2021). Hubungan Kecanduan Game online Dengan Kemampuan Mengelola Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Pascasarjana, Malang: Pascasarjana Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim.
- Purnomosidi, F., & Mutiarasari, A. A. (2020). Kesehatan Mental Pada Pecandu Game online Didesa Kwagean Gemolong. *Talenta Psikologi* Volume XVI Nomor 2, 55.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspendik. (2019, Mei 7). Laporan hasil ujian nasional . Dipetik Juli 12, 2023, dari kementrian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia : <https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id>
- Putri , U. N., Nur'aini, Sari, A., & Mawaadah, S. (2022). *Modul Kesehatan Mental*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.
- Rahim, F. (2016). *Game online dan Contohnya*. Simple Dukasi. Vol 1, 1.
- Ramadhan, I., Nursuprianah, I., & Raharjo, H. (2020). Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 4, No.2 , 156.
- Siregar, S. (2015). *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soetjipto. (2007). *Seri Bimbingan Organisasi dan Administrasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.
- Soetjipto, H. P. (2005). Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi* Vol32, No.2, 76.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika Edisi Ke- 6*. Tarsito.
- Sudjana, & Ibrahim. (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.

- Sudjana, N. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Treatment, A. A. (2022, Juli 21). What Factos Affect Young People's Mental Health ? Dipetik Juli 2023, 18, dari Ashley Everything for Recovery: <http://www-ashleytreatment-org.translate.goog/rehab-blog/factors-young-people-mental-health/>
- van Holst, R., Lemmens, J., & Valkenburg, P. (2012). Attentional Bias and Disinhibition Toward Gaming Cues Are Related to Problem Gamin in Male Adolescents. *Journal of Adolescent Health* 50, 542.
- WHO. (2001). *Basic documents (43rd ed.)*. Geneva: World Health Organization.
- Widiyanto, J. (2010). *SPSS for Windows Untuk Anlisis Data Statistik dan Penelitian* . Surakarta: BP-FKIP UMS.
- Wijaya, H., & Surya, S. (2007). *Adventure In Math Tes IQ Matematika*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Wulandari, C., & dkk. (2017). Hubungan Konfromintas Dengan Kecanduan Smartphone Pada Siswa SMA Negeri 9 Semarang. *Jurnal Empati* Vol 5, No. 1,1-10, 2.

- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivation and Derived Experiences of Users of Massiveky-Multiuser Online Graphical Environments. Presence Teleoperators and Virtual Environments, 309-329.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adoles Cents. The Jurnal of Family Therapi, 325-355.
- Young, K. S. (1996). Internet Addictions : The Emergence of A Clinical Disorder. Chyberpsychology and Behavior. Vol.3 , 237-244.
- Yusuf, S. (2018). Kesehatan Mental Perspektif dan Agama. Bandung: Remaja Rosdakarya.

