

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, Akbar, dkk. (2019). *Evaluasi Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walktroghi*. Jurnal: Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.
- Andika, Wibisono. (2020). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja*. Jurnal: UNDIPS.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Ariadi, Purmansyah. (2013). *Kesehatan Mental dalam Perspektif Islam*, Jurnal (Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang).
- Azwar, Saifuddin. (2010). *Tes Prestasi: Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- B, Bukhori. (2006). *Kesehatan Mental Mahasiswa ditinjau dari Religiusitas dan Kebermaknaan Hidup*. Psikologika.
- Bungin, Burhan. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dahlan, Zaini. *Al-Qur'an dan Terjemahan UII*. Yogyakarta: UII Press.

Darmadi, Hamid. (2013). *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Entertainment Software Association of Canada, “*Essential Facts about the Canadian Video Game Industry*”, 2013

Fatimah. (2019). Skripsi. *Pengaruh Kesehatan mental terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam SMP Pirih Jatih Agung*, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Agama Islam,).

Fatimah, Siti, dan Zulkarnain.,(2019). “*Kesehatan dan Mental dan Kebahagiaan: Tinjauan Psikologi Islam*”, *Mawa'iz: Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, Vol. 10, No. 1

Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

H. Dahlan, Zaini. (2020). *Al-Qur'an dan Terjemahan UII*. Yogyakarta: UII Press.

Hairun, Yahya. (2020). *Evaluasi Dan Penilaian Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Harsan, Alif. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta Selatan: CV. TransMedia.

Irmayani, R, Nyi, dkk. (2020). *Kinerja Pendamping Program Keluarga Harapan Pasca Diklat Pertemuan Peningkatan Kemampuan Keluarga*. Jakarta: Puslitbangkesos Kementerian Sosial. RI.

Khoiriah,Siti.,(2018). Skripsi. *Dampak Game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu*” desa Rangai Kec. Latibung Kab. Lampung

Selata (Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung,
Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam,)

Kurniawan, Wiharsono. (2007). *Jaringan Komputer*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Kustiawan, Arif, Andri dan Andy widhiya Bayu Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV. AE Medika Grafika.

Kusumastuti, Adhi, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Maulana, J.D. Heri. (2009). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Muhmud, Kadir. (2020) *Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan Di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang*.

Novrialdy, Eryzal. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*.
Jurnal Buletin Psikologi (Prodi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang), Vol. 27, No. 2.

Nurmala, Ira, dkk., (2020). *Mewujudkan Remaja Sehat Fisik, Mental Dan Sosial. Model Intervensi Health Educator For Youth*. Surabaya. Airlangga University Press.

Nurrohimi, Ahmad., (2022). "Antara Kesehatan Mental dan Pendidikan Karakter: Pandangan Keislaman Terintegrasi", Attarbiyah: Journal of Islamic Culture and Education,
Vol. 1, No. 3

Prawira, Triton, Budi. (2006). *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta, Andi Offset.

Ramayulis. (2013). *Psikologi Agama*, Jakarta: Kalam Mulia

Rangga, dkk. (2020). *Self Esteem Pada Remaja*. Ongka Book.

Rangkuti, Nizar, Ahmad. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cipta Pustaka Media.

Ria, Asih, dkk. (2020). *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjung Pinang*, Skripsi Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Salim, Agung., (2016). Skripsi. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Makasar,)*

Salim, S. d. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media.

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: KENCANA.

Sugiono. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sujalu, Pinarigan, Akas, dkk. (2020). *Statistik Ekonomi 1*. Yogyakarta: Zahir Publishing.

Sujoko, Anang. (2020). *Media Dan Dinamika Demokrasi, Edisi Pertama*. Jakarta: KENCANA.

Sunandar, Herika, Galu. (2019). *Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena FreeFire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar Di Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis.

- Suprayogo, Imam. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani Dan Hedriyadi. (2015). *Metode Riset Kualitatif Pada Bidang Manajemen Dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syukur, Amin. (2012). *Sufi Healing: Terapi dengan Metode Tasawuf*. Jakarta: Erlangga.
- Thoyibah, Zurriyatun. (2021). *Komunikasi dalam Keluarga Pola dan Kaitannya dengan Kenakalan Remaja*. Mataram: NEM.
- Tiei, Van, Maria, Julia. (2019) *Perkembangan Sosial Emosional Anak Gifted*. Jakarta: Prenada.
- Ulfa, Mimi. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, Jurnal JOM. FISIF, Vol. 4 No. 1.
- Wardani, Aniko, Tita.,(2021). *Studi Pemikiran Zakiah Daradjat Tentang Kesehatan Mental: Konsep, Aplikasi, Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Agama Islam*, Skripsi (Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang),
- Wiarawan, Sarlito, Sarwono. (2002). *Psikologi Sosial: Individu & Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wulandari, Destia. (2020). *Hubungan Antara Citra Tubuh Dengan Perilaku Diet Pada Siswi Kelas XI SMA Negeri 03 Palembang*. Skripsi. Palembang: Program Studi Psikologi Islam Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Zakiah, Ismi. (2021). *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*. Jakarta: Media Sains Indonesia.

Zebeh, Chandra, Aji. (2012) *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.

APJII. (2021). <http://tekno.kompas.com/red/2021/02/24/07020097/pengguna-internet-indonesia-tembus-200-juta-hampir-semua-online-dari-ponsel>.

Data Kantor Desa Sukajadi Kecamatan Sungai Rotan Tahun 2021

Wawancara dengan Bapak Edi Yanto, Kepala Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, 10 September 2021.

Wawancara dengan Bapak Supri, Ketua RT VII dusun 3 Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, 11 September 2021.

Wawancara dengan Ibu Anita, selaku salah satu orang tua dari remaja pengguna *game online*, 17 September 2021.

Wawancara dengan Fedrian, Okky, Davin, selaku beberapa dari remaja pengguna *game online*, 18 Septembe 2021.