

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Referensi Buku

Zakiah Darajat. “*Kesehatan Mental*”. Jakarta:Gunung Agung, 2016.

Kartika Sari Dewi. “*Kesehatan Mental*”.Semarang: UPT UNDIP Press Semarang, 2012.

M. Wildan Yuliansyah. “*Kesehatan Masyarakat Kesehatan Mental*”. Surakarta: PT. Borobudur Inspirasi Nusantara, 2016.

Julianto Simanjuntak. “*Membangun Kesehatan Mental Keluarga dan Masa Depan Anak*”.akarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012.

Moeljono Notosoedirdjo dan Latipun. “*Kesehatan Mental Konsep dan Penerapan*”. Malan: UMM Press, 2017.

Syamsu Yusuf. “*Kesehatan Mental Perspektif Psikologis dan Agama*”. h. 27

Abuddin Nata. “*Metodologi Studi Islam*”. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada, 2002.

Imam Al-Ghazali. “*Ihya’ Ulumuddin*”. Semarang: CV. Asy Syifa, 2003.

Muhammad Al-Baqir. “*Mengobati Penyakit Hati Membentuk Akhlak Mulia*”.Bandung: Mizan Media, 2015.

A.F. Jaelani. “*Penyucian Jiwa dan kesehatan Mental*”. Jakarta: Penerbit Amzah, 2001.

Achmad Mubarok. “*Jiwa Dalam Al-Quran*”. Jakarta: Paramidana, 2014. Cet. Ke 8.

Lexy J. Moleong. “*Metedeologi Penelitian Kualitatif*”. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2017.

Ridwan. “*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*”.Bandung: Alfabeta, 2005.

Rully Indrawan dan R. Poppy Yaniawati. *“Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan”*. Bandung: Refika Aditama, 2014

M. Ghofur Al-Lathif. *“Hujjatul Islam Imam Al-Ghazali”*. Yogyakarta: Araska, 2020

Himawijaya. *“Mengenal Al-Ghazali Keragunan Adalah Awal Keyakinan”*. Bandung: Mizan Media utama MMU, 2004.

Al-Qur’an surat *Al-Isra’* ayat 53

Zubaedi. *“Desain Pendidikan Karakter”*. Jakarta: Prenada Media, 2015.

## **B. Referensi Jurnal**

Jenab dan Adeng Hudaya. 2015. *“Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi*, RESEACH AND DEVELOPMENT JOURNAL OF EDUCATION, Vol. 2 No. 1,

Maria Agustina dkk., 2020 *“Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja”*. JOURNAL OF HEALTH AND BEHAVIORAL SCIENCE, Vol. 2, No, 2.

Apipudin, 2016. *“Meningkatkan Kesehatan Mental Melalui Pembinaan Akhlak”*. JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN, Vol. 10, No. 2.

Amori Wiratri. 2018. *“Menilik Ulang Arti Keluarga Pada Masyarakat Indonesia”*. JURNAL KEPENDUDUKAN INDONESIA. Vol. 13, No. 1.

Pitaloka A. A., 2013. *“Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kab. Sragen Thun 2013”*. JURNAL ILMIAH PEND. SOS ANT.

Dwi Yunita Sari dkk. 2019 *“Perilaku Antisosial: Faktor Penyebab dan Alternatif Pengentasannya”*. JURNAL PSIKOEDUKASI DAN KONSELING. Vol. 3, No. 1.

Amelia Yulita dkk. 2021. “*Upaya Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Belajar Melalui Konseling Kelompok Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Subah*”. JURNAL BIMBINGAN KONSELING. Vol. 1, No. 2.

Evi Windasari dkk. “*Upaya Pengurus Pesantren Baitul Mu’minin Dalam Membina Etika Bertutur Kata Dan Hasil-Hasilnya Bagi Remaja Putri Usia 12-15 Tahun Di Desa Munjul Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon*”. JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM, Vol. 1, No. 2.

Agisty Chintya pelealu dkk. 2019. “*Pola Asuh Orang Tua Dengan temperamen Remaja*”. JURNAL KEPERAWATAN, Vol. 7, No. 2.

### **C. Referensi Skripsi**

Mahardika, A., 2020 “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*”. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung

Kharisma Nasihatul magfiroh. “*Religius dan kesehatan Mental Pada Remaja*”. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang

Noor Fuat Aristiani. “*Pelayanan Bimbingan dan Konselinf Islam dalam Meningkatkan Kesehatan Mental Pasien HIV di Klinik VCT Rumah Sakit Sultan Agung semarang*”. Skripsi UIN Walisongo Semarang.

Wulandari A,D, 2012. “*Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*”. Fakultas Teknik, Uniersitas Negeri Yogyakarta.

Ika Merdekawati. 2019. “*Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 5 Makassar*”. Universitas Hasanuddin Makassar.

Sri Wahyuni, 2021. “*Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang anak SD Inpres Butatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*”. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ika Merdekawati. 2019. “*Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 5 Makassar*”. Universitas Hasanuddin Makassar.

Hudari Bik. 1980 “*Tarikh Al Tasyri’ Al Islam*”.terj. Zuhri. Semarang: Daru Ihya.

Abdul Muhaya. 2014. “*Konsep Wahdat Al-Ulum Menurut Imam Al-Ghazali*”.Semarang: LP2M UIN Walisongo Semarang.