

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Adiningtyas, Sri Wahyuni. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, 4(1).
- Agustin, Heske. (2018). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. *Skripsi UIN Raden Fatah Palembang*.
- Angela. (2013). *Pengaruh Game Pada Anak*. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Ariantoro, Tri Rizqi. (2017). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar. *JUTIM 1*.
- Arikunto, Suharmi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineke Cipta.
- Azwar, Saifudi. (2012). *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bugin, Burhan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Firia Hadi, "Monograf Penggunaan Gadget Sebagai Gangguan Pemusatan Perhatian". UNISA Yogyakarta (2020). Hlm 13
- G, Brunborg. (2018). Gaming Addiction, Gaming Engagement, and Psychological Health Complaints Among Norwegian Adolescent. *Media Psychology*.
- Hadi, Firia. (2020). Monograf Penggunaan Gadget Sebagai Gangguan Pemusatan Perhatian. *UNISA Yogyakarta*, 13.
- Hadi, Indriono. (2017). Gangguan Depresi Mayor: Mini Review. *Health Information Jurnal Penelitian*, 9, 35.
- Indragiri. (2010). *Kecerdasan Optional*. Yogyakarta: Starbooks.
- Johan, Ria Susanti. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X MA al-Hidayah Depok. *Research and Development Journal Of Education*.
- Kalpan, Sadock. (2010). *Synopsis Psikiatri, Ilmu Pengetahuan Perilaku Klinis*. Jakarta: Binatupa Aksara.
- Ko, C. H. (n.d.). The Association Between Aggressive Behaviors And Internet Addiction Online Activities In Adolescent. *Journal Of Adolescent*.
- Kristiningrum, "Pengembangan media X-Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah dasar tentang Perkalian", *Jurnal Didakta Pendidikan Dasar*, (2020), Vol. 4, No.1, Hlm 36

- M, Nur Laili. (2012). Hubungan Konsep Diri Dengan Depresi Pada Santri Yang Menjadi Pengurus Pondok Pesantren. *Skripsi Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negri Malang*.
- Machdy, Regis. (2019). *Alasan Dan Tujuan Depresi Hadir Di Hidup Manusia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Naroma, Lubis. (2009). *Depresi Ditinjau Dari PSikologis*. Jakarta: Kencana.
- OFM, Yutinus Semiun. (2006). *Kesehatan Mental 3*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rahayu, Siti. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjia Mada University Press.
- Ridwan Syahrhan, “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya”, Pendidikan Jurnal Psikologi 1 (2018): 84
- Setyawan Dodiet Aditya, *Hipotesis dan Variabel Penelitian*, (klaten: Tahta Media, 2021). 7
- Siregar, Syofian. (2013). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabet, 2014). 47
- Sujianto, Agus Eko. (2009). *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16,0*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Syahrhan, Ridwan. (2018). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Pendidikan Jurnal Psikologi*, 1.
- Yus, Anita. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI*, 153.
- Yutinus Semium, OFM *Kesehtan Mental 3*. Yogyakarta: Kanisius, 2006, hlm 265