

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, A. S., Achmad, I. Z., Gustiawati, R., & Mahardhika, D. B. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Jurnal Porkes*, 5(2), 391-405.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179-188.
- Agustina, Jose R., "Understanding Cyber Victimization: Digital Architectures and the Disinhibition Effect," *Cyber Criminology*, 9 (2015), 42.
- Agustria, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sman 1 X Koto Di Batas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim Jurnal Teknik Informatika Musirawas*. 1(1).
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan teknik sampling berdasarkan perhitungan efisiensi relatif. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 6(2).
- Bikriyah, N. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di Smpn 166 Jakarta. 183.
- Billah, M. F. Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Mi Al Hidayah Tarik Sidoarjo.
- Burhanuddin, Yusak. 1998. Kesehatan Mental. Bandung: Cv Pustaka Setia..
- Creswell, J. W. (2002). Desain penelitian. Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif, Jakarta: KIK, 121-180.
- Daradjat, Zakiyah. 2016. Kesehatan Mental. Jakarta: Gunung Agung.
- Giyono. (2017) "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D". (Alfabeta: Bandung).
- Gunatirin, E. Y. (2018). Kesehatan Mental Anak Dan Remaja. Isrokatun, I., Rahayu, M.S., & Dewi, W.P. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*.

- Harsan, A. (2011). Jago Bikin: Game Online. MediaKita.
- Hirza Ainin Nur And Luluk Cahyanti And Alvi Ratna Yuliana And Vera Fitriana And Icca Narayani Pramudaningsih},
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Mawalia, K. Al. (2020). The Impact Of The Mobile Legend Game In Creating Virtual Reality. *Indonesian Journal Of Social Sciences*, 12(2), 49.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nur.2023.Kesehatan Mental Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss. Deepublish
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.
- Santoso, M. B. (2016). Kesehatan Mental Dalam Perspektif Pekerjaan Sosial. *Share: Social Work Journal*, 6(1).
- Slamet, L. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Antusias Remaja (Usia 19-24 Tahun. *Filadelfia: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(2), 236-248.
- Suci Afiani, A., Zinat Achmad, I., Gustiawati, R., & Bayu Mahardhika, D. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Jurnal Porkes*.
- Sugiyono. (2013). Kuantitatif,Kualitatif Metode Penelitian Dan R&D).

PendidikanIn(Pendekatanalfabeta.<https://Repository.Kemdikbud.Go.Id/11>

316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajar An_Hots_2018-2.Pdf Umar, H.

(2003). Metode Penelitian Kuantitatif. *Alfabeta, Jakarta*.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

Wulandari.2022.Indikator-Indikator Yang Mempengaruhi Stres Kerja Terhadap

Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. 252429044