

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, A. S.,dkk. (2022). Pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Jurnal Porkes*, 5(2), 391-405.
- Agustin, H. (2018). Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang (*Doctoral dissertation*, Uin Raden Fatah Palembang).
- Agustria, N. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMAN 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Akbar, R. A.,dkk. (2024). Dampak *Game Online* terhadap Kecerdasan Emosional: Studi Kasus Pengguna *Game Mobile Legends*. *Jurnal Psycho Nutrition Student Summit*, 1(1), 1-11.
- Aldris, M. (2023). Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* dengan Kecerdasan Emosi pada Remaja di *Game Center Makronet MMTC Medan* (*Doctoral dissertation*, Universitas Medan Area).
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan *Online* dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asfaruddin, K., dkk. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa yang Kecanduan *Game Online* di Asrama Kaway XVI. *Jurnal Suloh*, 4(2).
- Barkiyah, N. (2020). Pengaruh Media Sosial terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di SMPN 166 Jakarta. 183.
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran *Game Online Mobile Legends* sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164-169.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi (Terjemahan)*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Creswell. J.W. (2015). *Research Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka belajar.
- Desprianti, D. (2024). Hubungan Bermain *Game Mobile Legend* dengan Kesehatan Mental Siswa di SMAN 8 Kota Jambi (*Doctoral dissertation*, Universitas Jambi).

- Doho, Y. D. B., dkk. (2023). *Kecerdasan Emosional (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Widina Media Utama.
- Goleman, D. (2024). *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional*. Edisi Digital. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hilmuniati, F. (2020). *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat kota Tangerang Selatan*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Huda, M. (2020). Analisis *User Experience* pada *Game Mobile Legend* Versi 1.4. 14.4454 dengan Menggunakan *Game-Design Factor Questionnaire*. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 8(1), 25-34.
- Indonesia, U. U. R. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Khoiri, N. F. (2021). Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo)*.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta. Pantiawati, I.
- Patricia,P. (2002). *EQ- Kecerdasan Emosional Membangun Hubungan Jalan Menuju Kebahagiaan dan Kesejahteraan*. Jakarta: Pustaka Delaprastra.
- PlayStore. (2022). *Mobile Legends : Bang Bang Moonton*. PlayStore. playstore.apk
- Rahmawati, L., & Safitri, D. (2024). Dampak Kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap Tingkat Emosional Siswa SMA. Mutiara: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 32-42.
- Ramadhan, R. F, dkk . (2023). Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Trash Talking*. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1-11.
- Rani, D., dkk. (2018). Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Mahasiswa. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 7(1), 6-12.
- Riska, A. B. E. (2021). Hubungan antara *Game Online* dan Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Sdn 1 Margamulya (*Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung*).
- Rosyad, R. S., & Hidayanto, S. (2024). *The Influence of Emotional Intelligence on Toxic Behavior in Playing the Online Game Mobile Legends*. *International Journal of Advanced Multidisciplinary (IJAM)*, 3(2), 263-275.
- Santrock, JW. (2011). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga

- Sefriani, R., & Radyuli, P. (2017). Kontribusi Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Terhadap Sikap Belajar Siswa Teknik Komputer Dan Jaringan. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Tridhinanto, AI. (2021). *Menjadikan Anak Berkarakter*. Jakarta: Alex Media Komputindo Gramedia.
- Wibisono, S. (2021). Kegemaran Bermain Game Online Pada Mahasiwa. *Jurnal Publikasi Fakultas Psychology UII*. 1(1) 53-64.
- Yuliana, P., & Haryati, T. (2023). Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legend* terhadap Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(3), 1731-1739.
- Yunfitri, Y., Fitria, L., Menrisal, M., & Sepriana, R. (2024). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan *Self-esteem* Siswa SMK N 9 Padang. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" Yptk" Padang*, 23-28.