

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Qadir Isa, Hakekat Tasawuf, terj. Khairul Amru Harahap dan Afrizal Lubis(Jakarta: Qisthi Press, 2011)
- Abdul Syani,*Pengantar Metode Statistika Nonparametrik*,(Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya, 1995)
- Abdullah Hadziq, Rekonsiliasi Psikologi Sufistik dan Humanistik, (Semarang: RaSAIL, 2005)
- Ahmad Yani, Be Excellent (Menjadi Pribadi Terpuji), (Jakarta: Al-Qalam: Gema Insani, 2007)
- Ahmad, J. (2018). Muhasabah Sebagai Upaya Mencapai Kesehatan Mental. (Desember)
- AhmadYani,*160MateriDakwahPilihan*,(Jakarta:Al-Qalam,2006)
- AL. Tridhonanto & Beranda Agency, 2011.Optimalkan potensi anak dengan game, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.hal 14
- Alatan dkk, Pengaruh Film Marketing Mix Terhadap Kepuasan Audience Untuk Menonton Sekuel Film "X-MEN : DAYS OF FUTURE PAST", *Jurnal Manajemen Pemasaran Petra Vol 2 No 1*, (2014) hal. 6
- Alhamdu, *Analisis Statistik dengan Program SPSS*.(Palembang: Noer Fikri, 2016)
- Amin Syukur, Tasawuf Bagi Orang Awam (Menjawab Problematika Kehidupan), (Yogyakarta: LPK-2, Suara Merdeka), 2006
- Andy Krisianto, (2018), *108 Tips Mengoptimalkan Ponsel Android*, Jakarta: PT Gramedia
- Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta,2010) hal. 211
- Arjadi, R. (2015). diksi GameOnline pada Remaja dan Cara Bijak Menyikapinya.<https://sains.kompas.com/read/2015/%0A02/11/200000523/adiksigameonline-pada-remaja-dancara-bijak-menyikapinya.%>
- Ayu Rini, Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak, Jakarta,PustakaMina, 2011
- Aziz, A. (2018). Kecanduan game online, 10 anak Banyumas alami gangguan mental.
- BimoWalgito,(2010), *PengantarPsikologiUmum*,Yogyakarta:ANDI
- Darmanto,(2009), *AnakkuMalas Belajar*,Jakarta:KINIMEDIA
- Diakses 2Maret 2022, dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>

- Dinatul Muthoharoh, Skripsi: “Hubungan Antara Muhasabah Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi Angkatan 2012” (Semarang: IAIN Walisongo, 2014)
- Eko Budi Santoso., H. A. (2018). Pengetahuan Tentang HIV/AIDS pada siswa di SMK Endang Darma Ayu sebelum dan Sesudah Penyuluhan. *Gema Wiralodra*, 9(2), 106–114.
- Hens. Wehr, A. *Dictionary of Modern Written Arabic*, (London : Weisbaden Otto Harrassowitz, 1971).
- Hikmatullah, Teguh Fachmi, “Keteladanan Orang Tua dalam Islam”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 07, Nomor 2, Juni-Desember 2020, hlm. 166.
- HM. Taufiqi, *Religius Parenting; Hypnoteaching and Hypnotherapy for Brilian Kids*, (Malang: CV Media Sutra Atiga), hlm. 64.
- Imam al-Ghazali, *Ihya ‘Ulumuddin: Awas dan Waswas Diri, Tafakur, Mati dan Kejadian Sesudahnya*, terj. Irwan Kurniawan, (Bandung: MARJA, 2011)
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4).
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10).
- Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2, No.2, September 2020, pp.
- Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, “Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game* Online Pada Siswa Kelas X TKR”, *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional*, Isbn:978-602-72362-7.
- Lee, Eun Jin. (2011). *Acase study of internet game addiction. Journal of Addiction Nursing*, 22, 208-213. *Accesed on August 20 from*
- M. Abdul Mujieb, *Ensiklopedia Tasawuf Imam Al-Ghazali*, (Jakarta: PT Mizan Publika, 2009)
- M. Amin Syukur, *Tasawuf Bagi Orang Awam (Menjawab Problematika Kehidupan)* , (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006)
- M. Burhanuddin Ubaidillah, “Pendidikan Islamic Parenting dalam Hadith Perintah Salat”, *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, Vol. 10, Nomor 2, April 2019, hlm. 351.
- M. Fauzul Adhim, *Bersikap terhadap Anak (Pengaruh Perilaku Orang Tua terhadap Kenakalan Anak)*, (Yogyakarta: Titian Ilahi Press, 1997), hlm.102-115.

- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 15 Juz 'Amma*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002)
- Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid, *Prohetic Parenting: cara Nabi SAW mendidik anak*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2010), hlm. 144.
- Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid, *Prohetic Parenting: cara Nabi SAW mendidik anak*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2010), hlm. 142.
- Muhammad Syafi'i Masykur, *The Power of Muhasabah*, Yogyakarta, Arta Pustaka
- Mushaf Wardah, *Al-Qur'an, Terjemah dan Tafsir Untuk Wanita*
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2)
- Penerjemah, IjaSuntana & E. Kusdian, *Quantum Qolbu*, (Bandung : Pustaka Hidayah, 2008)
- Rania, D. (2018). 7 kematian tragis gara-gara kecanduan game online. Mirisnya kejadian seperti ini makin sering terjadi. Diakses 7 September 2019, dari <https://www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-game-mirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi>.
- Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2011
- Saifuddin Bachrun, *Manajemen Muhasabah Diri* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2011)
- Sarlito WSarwono, (2012), *Psikologi Remaja*, Jakarta: PTRajagrafindoPersada
- Setiawan, H. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2).
- Sudirman Tebba, *Meditasi Sufistik*, (Tangerang: Pustaka irVan, 2007)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: ALFABETA cv, 2017)
- Syafaruddin dkk, (2016), *Sosiologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing
- Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga, Upaya Membangun Citra Membentuk Pribadi Anak*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2014), hlm. 188.
- Tohari Munawar, *Jalan lurus Menuju Ma'rifatullah*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2003)
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Prilaku Siswa di Mabes Game Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM.FISIP*, 4(1).
- Wijanarko Jarot, dkk, (2016), *Ayah Ibu Baik Parenting Era Global*, Jakarta: Keluarga Bahagia
- Yee, N. (2002). *Facets: 5 motivation factors for why people play mmorpg's*. Accessed on August 13, 2016 from

Young, K. S. (1996). *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment*. article is reproduced from *Innovations in Clinical Practice (Volume 17)*. Accesed on August 11, 2016 from: