

DAFTAR PUSTAKA

- AL-Qur'an dan terjemah. 2020. Jakarta Timur: Penerbit Ummul Qura
- Ardi. 2019. Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Dalam Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*. 18 (1).
<https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose>
- Albertus, Koesoema Doni. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Ahsanulhaq Moh. 2019. Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Dalam Jurnal Prakarsa Paedagoogia*. 2 (1).
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKPprakarsa@umk.ac.id>.
- Bafadal Iqbal, Safriani Hilda. 2021. *Parenting Islam Dalam Menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja*. *Jurnal Penelitian Keislaman*. 17 (1).
<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/jpk>
- Ferdian Eva Yuanita. 2021. Implementasi Teknik *Self Control* Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Onlie* Pada Peserta Didik di Masa Pandemi *COVID-19*. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling Teori dan Praktik)*. 05 (1).
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/10963>
- Fitri Ma'arifatul Laili, Wiryo Nuryono. 2015. Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*. 05 (1).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/10521/10230>

Gunawan Didik. 2018. Penerapan Konseling *Behavioral Teknik Modeling* Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5 (2).

<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/3307>

Gunawan Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.

Hidayatullah M. Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Jannah Miftahul. 2019. Metode dan Strategi Pembentukan Karakter Religius Yang Diterapkan di SDTQ-T An Najah Pondok Pesantren Cindai Alus Martapura. *Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 4 (1).

<https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/178>

Kusuma Dharma. 2012. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Prakti di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Kemendiknas. *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas

Kustiawan Andri Arif. 2022. *Jangan Suka Game Online*. Jakarta Timur: CV. AE Media Grafika.

Miles Matthew B. dan A. Huberman Michael, Penerjemah Tjejep Rohendi Rahidi. 2007. *Analisa Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Raharjo Susilo. 2013. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta: Kencana

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trisnani Rischa Pramudia, Wardaani Silvia Yula. 2018. Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan *Game Online*. Dalam *Jurnal Sosiolog*. 2 (2).

<https://jurnal.uns.ac.id/dmjs/article/view/27928>

Tohet Moch, Mauliza Sofiya. 2021. Penanggulangan Kecanduan *Game Online* Melalui Pendidikan Karakter Religius Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2). <https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/belajea/article/view/3434>

<https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>

<https://bekalislam.firanda.TafsirAl-Qur'an-surah-Al-Maidah-ayat-87>.

<https://batam.suara.com/read/2021/06/29/152/anak-usia-7-tahun-baru-sekali-main-game-online-sang-ayah-kaget-dapat-tagihan-rp26-juta>.

<https://banten.suara.com/read/2021/07/01/113738/kecanduan-game-online-siswa-smp-lumpuh>