

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin, Tina, and Sri Mulyani Martaniah. "Peningkatan Kepercayaan Diri Remaja Melalui Konseling Kelompok." *Psikologika : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi* 3.6 (1998)
- Aika Rahmatika Asri, Abdul Saman, Nur Fadhillah Umar Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia. "Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone", *Pinisi Journal Of Art, Humanity And Social Studies*. Vol. 2 No.6, 2022
- Alam, M. Fahrul, 2010. *Pengertian Gaame Online dan Sejarahnya*, Bandung: Pustaka Setia.
- Andi Bhakti Aryadi Kusuma Bangsa, Abdul Saman, Achmad Harum Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, "Penerapan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama", *Pinisi Journal Of Art, Humanity And Social Studies*. Vol. 3 No. 5, 2023
- Arwandi, John, et al, 2020. "Pengaruh Bentuk Latihan Squat Jump Terhadap Kekuatan Shooting Sepakbola Atlet Pro: Direct Academy." *Jurnal MensSana* 5.2
- Badawi, A, 2022. *Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Penggunaan Media Sosial, Ketersediaan Informasi, Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa FEB Unhar Dengan Self Efficacy Sebagai Variabel Moderasi*. Jasmien, 3(01).
- Faiz, Alfaiz, et al, 2019. "Pendekatan Tazkiyatun An-Nafs untuk membantu mengurangi emosi negatif klien." *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 9.1
- Febriandari, Dona, Fathra Annis Nauli, and Siti Rahmalia Hd. "Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4.1 (2016)

- Hafiduddin Didin, 1998. *Dakwah Aktual*, Cet. 3, Jakarta : Gema Insani Press
- Hardi Prasetiawan “Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok” *Jurnal Konseling* Volume 2 No.2, Agustus 2016.
- [https://m.kumparan.com/33\\_viel-hensinta-djohar/dampak-positif-dan-negatif-mobile-legends-1zPwnzVGAKs/2](https://m.kumparan.com/33_viel-hensinta-djohar/dampak-positif-dan-negatif-mobile-legends-1zPwnzVGAKs/2) di akses pada Selasa 18 Juni 2024 pukul 21.35
- Lutvia, Khusnul Khotimah. *Layanan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Self Management Dalam Mengatasi Perilaku Kecanduan Game Online Peserta Didik Di Ma Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*. Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2023.
- M.Munir, Metode Dakwah, Cet. 1, (Jakarta: Kencana, 2003)
- Mehartika, Denada. *Konsep Diri Perempuan Pecandu Game Online PUBG Di Payakumbuh*. Diss. Universitas Islam Riau, 2021.
- Muhardono, Ari, and Chalimah Chalimah. "Optimasi Pengembangan Diri Dosen Dalam Menyiapkan Sdm Di Era Mea." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 20.1 (2017)
- Mustaqov, Muhammad Ativ, and Dyah Ayu Megawaty. "Penerapan Algoritma A-Star Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Fotografi Di Bandar Lampung berbasis Android." *Jurnal Teknoinfo* 14.1 (2020)
- Najih, Syihabuddin, 2017. "Mau'idzah Hasanah Dalam Al-Qur'an Dan Bimbingan Konseling Islam." *Jurnal Ilmu Dakwah*
- Ngurah Adiputra,(2019) *Konseling Kelompok Bimbingan dan konseling institut keguruan dan ilmu pendidikan PGRI Bali*
- Nisa, Fitri Fakhrun, Dedi Muhtadi, and Sukirwan Sukirwan. "Studi etnomatematika pada aktivitas urang sunda dalam menentukan pernikahan, pertanian dan mencari benda hilang." *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)* 5.2 (2019):

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2)
- Prasetiawan, Hardi., 2019. "Upaya mereduksi kecanduan game online melalui layanan konseling kelompok." *Jurnal Fokus Konseling* 2.2.
- Rani, Devita, 2018. "*Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Aressa*".
- Rizki Intan Aulia, Metode Dakwah Mau'idzah Hasanah Dalam Program Acara "Musafir" Di Kompas Tv Jawa Tengah, *Skripsi Sarjana Komunikasi dan Penyiaran Islam* (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2018),
- Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, cet. 1, (Jakarta: Amzah, 2009),
- Santosa, Alif Satria Egar, Gede S. Santyadiputra, and Dewa Gede H. Divayana. "Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran administrasi jaringan kelas XII teknik komputer dan jaringan di SMK TI Bali global Singaraja." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KarmapatI)* 6.1 (2017):
- Sari, Indah Permata. "DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8.4 (2022):
- Setyaningsih, Wahyu Dwi, and Syarip Hidayat. "Analisis penggunaan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa." *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8.3 (2021):
- Siregar, Mawardi. "Manajemen Pembinaan Sumber Daya Da'i Melalui Organisasi Dakwah di Kota Langsa." *Idarotuna* 4.1 (2022)
- Sofyan Abdi dan Yeni Karneli, *Kecanduan Game Online Penanganannya Dalam Konseling*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 17 No. 2 Desember 2020,

Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta 2019)

Syaifulloh, M. (2017). Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir Tematik). *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*, 2(1),  
Winkel, W.S. dan M.M. Srihastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta : Media Abadi, 2007),

Yuliani, Risa. "Emosi negatif siswa kelas XI SMAN 1 Sungai Limau." *Jurnal Ilmiah Konseling* 2.1 (2013):