

## DAFTAR PUSTAKA

- Afidatama, Mohammad Fakhrizal. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksisosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal”. *Skripsi*. (Tegal: Universitas Pancasakti Tegal, 2020).
- Agustiani, Hendriati. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. (Bandung: Refika Aditama, 2006).
- Agustin, Fifi Alfiani. “Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten”. *Skripsi*. (Klaten: Universitas Widya Dharma, 2022).
- Alma, Buchari dkk. *Pembelajaran Studi Social*. (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Al-Munajjid, Muhammad Shalih. *Bahaya Game*. (Solo: Aqwam, 2016).
- Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. (Malang: UMM Press, 2009).
- Ardiyanti, Silva. “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role *Playing* Terhadap Kepedulian Sosial Sesama Teman Sebaya Di SMA Swasta Islam Azizi Medan T.A. 2016/2017. *Skripsi*. (Medan: UIN Sumatera Utara, 2017).
- Arifin, Nurul Dan Wiryo Nuryono. “Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Prespektif Islam Dan Cara Penanganannya”. *Artikel Jurnal*. (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2021).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002).
- Asra, Abuzar Dan Slamet Sutomo. *Pengantar Statistik II: Panduan Bagi Pengajar Dan Mahasiswa*. (Jakarta: Grafindo Persada, 2014).
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemah*.

- Fauziah. “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Journal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1 No. 3. 2013.
- Fauziyyah, Fatma. “Hubungan Intensitas Zikir Dengan Kontrol Diri Pada Remaja Awal Di Ponpes Al-Itqon Tlogosari Wetan Pedurungan Semarang”. *Skripsi*. (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2016).
- Firmansyah, Achmad Kurnia Dan Juariyah. “Hubungan antara Kecanduan Game Online Dengan Sikap Apatis Dan Anti Sosial Pada Remaja Di Kabupaten Jember (Studi Pada 3 Game Center Kecamatan Sumber Sari)”. *Artikel Jurnal*. (Jember: Universitas Muhammadiyah Jember, 2021).
- Furqan, Shelly. “Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa UAD IAIN Bengkulu)”. *Skripsi*. (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020).
- Griffiths Dkk. “Demographic factors and playing variables in online computer gaming”. *Cyber Psychology & Behavior*. Vol. 7 No. 4. 2000.
- Hafi, Ashari M. *Kamus Psychology*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1996).
- Haqiqi, Akhmad Nur Dan Abdul Muhith. “Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember”. *Journal Of Social Studies*. Vol. 1 No. 1. 2020.
- Hasil Wawancara Pada Beberapa Remaja Kelas X SMAN 1 Jombang (Kamis, 16 Juni 2022).
- Husna, Nahdiatul Dkk. “Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat”. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4 No. 3. Mei 2017.
- Hutabarat, Sonia Febiola. “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pelajar Kelas XI SMA Negeri 1 Binjai Pada Masa Pandemi Covid-19”. *Skripsi*. (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2021).

- Julianto, Vicky Eka. "Pengaruh Pola Komunikasi Antar Pemain Game Online Garena Free Fire Terhadap Perubahan Perilaku Dalam Kehidupan Sehari-hari". *Skripsi*. (Jakarta: Universitas Satya Negara Indonesia, 2019).
- Krisnila Dan Andi Riswandi. "Analisis Sikap Apatis Peserta Didik Kelas XI SAR-1 Di SMKN 2 Palangka Raya". *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol 3 No. 2. April 2017.
- Kustiawan, Andri Arif Dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahannya*. (Solo: Ae Media Grafika, 2019).
- Landesi, Andarwati. "Citra Diri Ditinjau Dari Intensitas Penggunaan Media Jejaring Sosial Instagram Pada Siswa Kelas XI SMAN 9 Yogyakarta". *Skripsi*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).
- Muslim. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec Godang Kab Grobongan". *Skripsi*. (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2019).
- Mustafa, Zainal. *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009).
- Novianti, I. *Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa*. (Surabaya: Universitas Airlangga, 2011).
- Nugroho, Desy Permata Sari. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers". *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020).
- Pradipta, Aloysius Bagas Dkk. "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJ Y)". *Jurnal SARANA*. Vol. 4 No. 1. 2019.
- Rahman, Amalia Assyifa. "Pengaruh Intensitas Mengakses Media Sosial Terhadap Sikap Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum Melalui Akun

- Instagram Millencyrus”. *Skripsi*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019).
- Ridwan, Syahran. “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol. 1 No. 1. 2015.
- Sanders Dkk. “The Relationship Of Internet Use To Depression And Social Isolation Among Adolescents”. *Journal Adolescence, Summer*. Vol. 35. No. 138. 2000.
- Santoso, Gempur. *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. (Jakarta: Prestasi Pustaka).
- Sinambela, Lijan Poltak. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Graha Ilmu, 2014).
- Singarimbun, Masri Dan Sofian Effendi. *Metode Penelitian Survei*. (Jakarta: LP3ES, 1995).
- Siregar, Agus Trianingsih. “Pengaruh Pemberian Layanan Konseling Kelompok Behavioral Terhadap Sikap Apatis Siswa Kelas XI MAN 1 Medan Tahun Ajaran 2015/2016”. *Skripsi*. (Medan: Universitas Negeri Medan, 2016).
- Siregar, Shofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).
- STAIN Kediri. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. (Kediri: STAIN Press, 2016).
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006).
- Sugesti, Delvia. “Mengulas Tolong Menolong Dalam Prespektif Islam”. *Jurnal PPKN & Hukum*. Vol. 14 No. 2. Oktober 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017). Hal 63.

- Sujarmadi. "Penerapan Layanan Informasi Untuk Mengatasi Sikap Apatistis Siswa Di Kelas VIII Mts. Aisyiyah Sumatera Utara T.A 2018-2019". *Skripsi*. (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019).
- Sujarweni, Wiratna. *SPSS Untuk Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014).
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014).
- Supriadi, Dedi. *Ushul Fiqh Perbandingan: Cetakan 1*. (Bandung: Pustaka Setia, 2014).
- Umam, Khotibul Dan Abdul Muhid. "Sisi Negatif *Game Online* Perspektif Islam Dan Psikologi Islam". *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*. Vol. 5 No. 2. 2020.
- Winarsunu, Tulus. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2006).
- Yaqin, Ainol. "Rekontruksi Dan Reorientasi Jihat Di Era Kontemporer; Kajian Tematik Atas Ayat-Ayat Jihad". *OKARA Journal Of Languages And Literature*. Vol. 1 No. 1. Mei 2016. Hal 22.
- Young Dkk. "Cyber-Disorders: The Mental Health Concern For The New Millennium". *Cyber Psychology & Behavior*. Vol. 3 No. 5. 2000.
- Yunus, Mahmud. *Kamus Arab Indonesia*. (Jakarta: Mahmud Yunus, 2007).