

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah. *Ilmu Dakwah: Kajian Ontologi, Epistimologi, Aksiologi dan Aplikasi Dakwah*, Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2019.
- Amin, Muliaty. *Metodologi Dakwah*. Makassar: Alauddin University Press, 2013
- Arifin, Anwar. *Dakwah Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- Aziz, Moh Ali. *Ilmu Dakwah Edisi Revisi Cet.5*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Departemen Agama RI. *Al-Hikmah Al-Qur'an dan terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2010.
- Qadaruddin, Muhammad. *Pengantar Ilmu Dakwah*, edisi I, Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media. 2019.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, edisi 3. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*, Depok: Rajagrafindo Persada, 2021.
- Eriyanto. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Fahrurrozi, Faizah, Kadri. *Ilmu Dakwah*, edisi 1. Jakarta Pusat: PRENADA MEDIA GROUP 2019.

- Gade, Syabuddin *Membumikan Pendidikan Akhlak Mulia Anak Usia Dini* Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Haryoko, Sapto, Bahartiar, Arwandi, Fajar. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020.
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* Jakarta: Balitbang Kemenag RI, 2019.
- Maleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007.
- Munir, ilaihi. *Manajemen Dakwah*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Nugrahani, Farida, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, Solo: Cakra Books, 2014
- Nurudin. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Rukin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019.

Santana, Septiawan. *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2010.

Referensi Lainnya:

Adiningtyas, S. W. Peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online*. *KOPASTA*, 2017.

Alhamid Thalha, Anufia Budur, "Instrumen Pengumpulan Data", *STAIN Sorong*, 2019.

Almajid, M. R. Tindak *Verbal Abuse* dalam Permainan *Mobile Legend* di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *Estetik*, 2019.

Darsimon, "Pendidikan Sabar dan Syukur dalam QS. AL-Baqarah Ayat 152-153", *Jurnal Pendidikan Ar-Rasyid*, 2, 2021.

Deslima, Y. D. *Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Dakwah Bagi Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam UIN Raden Intan Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). *Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 2018.

Faishal, Alief "TikTok dan Mahasiswa (Studi Deskriptif Kuantitatif Motif, Penggunaan Media, dan Kepuasan Menonton Konten Dance di Media Sosial TikTok di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Reguler Universitas Sebelas Maret Surakarta Angkatan 2019-2020)", UNS Surakarta, 2021.

- Fajar Anugerah, M. Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman) (*Doctoral dissertation*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik), 2019.
- Ghazali, Z. Pemanfaatan media sosial *facebook* sebagai media dakwah dalam masyarakat *virtual*, 2019.
- Habibi, M. Optimalisasi Dakwah Melalui Media Sosial di Era Milenial. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah*, 2018.
- Hafidz, Abdul & Rusyandi, “Konsep Zikir dan Doa Perspektif Al-Qur’an”, *Islamic Akademika*, 2020.
- Hidayat, Asep “Iklim Organisasi Kelurahan dalam Prespektif Ekologi”, *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2021.
- Huda, M. Analisis *User Experience* Pada *Game Mobile Legend Versi 1.4. 14.4454* Dengan Menggunakan *Game-Design Factor Questionnaire*. *JURNAL EKONOMI DAN TEKNIK INFORMATIKA*, 2020.
- Josi, A. Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 2017.
- Khairiyah, N. Analisis Penggunaan *Video Game Online* Sebagai Media Dakwah. *An-Nufus*, 2020.
- Krisna Surbakti, Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, 2017.

- Mayring, Phillip Mayring: *Qualitative content analysis*. In *Forum: Qualitative Social Research*. Retrieved August, 2000.
- MARIA, R. *Analisis High Order Thinking Skills (Hots) Taksonomi Bloom dalam Buku Teks Sejarah Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia), 2018.
- Miftahul Huda, Analisis User Experience Pada *Game* Mobile Legends Versi 1.4.14.4454 dengan menggunakan *Game-Design Factor Questionnaire*, *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 2020.
- Permata, Nimas, “Eksistensi Bahasa Indonesia pada Generasi Milenial”, *Widyabrasta*, Juni, 2017.
- Putri, Dwi, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang”, *Jurnal Komunikasi*, 2, September, 2020.
- Prayogi, A. Analisa Penggunaan *Video Game* sebagai Media Dakwah. *Hikmah*, 2021.
- Rozali, Y. A. Penggunaan Analisis Konten dan Analisis Tematik, 2020.
- Setiawan, D. Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 2018.
- Syukur, Abdul, Ilmu Dakwah: Dalil Kewajiban, dan Unsur-unsur Dakwah dalam Tinjauan Community Development, UIN Raden Lampung.

Sumarno, Sumarno. "Analisis isi dalam penelitian pembelajaran bahasa dan sastra." *Edukasi Lingua Sastra*, 2020.

Wahidmurni, Memaparkan Data dan Temuan Penelitian, *FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Digital*, 2017.

Wijaya, Hengki. "Ringkasan dan Ulasan Buku Analisis Data Penelitian Kualitatif (Prof. Burhan Bungin).", 2018.

Yusuf, Maimun, Dakwah Dalam Prespektif Klasik Dan Kontemporer *At-Taujih*, 2 Juli-Desember, 2022.

Internet:

Abdul Qadir, Yazid bin, "Jadikanlah akhirat sebagai niatmu" Almanhaj, diakses tanggal 24 Mei 2023.

Achyuniwati, Sri "Sabar, Syukur, dan Ikhtiar maksimal dalam menghadapi pandemi" dppai.uui, <https://dppai.uui.ac.id/sabar-syukur-dan-ikhtiar-maksimal-dalam-menghadapi-pandemi/>, diakses tanggal 24 Mei 2023.

Alasan Mengapa Pemain Game Online Bersikap Toxic, <https://digitalbisa.id/artikel/alasanmengapa-pemain-game-online-bersikap-toxic-45xCO>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

Annur, Cindy Mutia "Survei KIC-Kominfo: Pengguna Tiktok di Indonesia Meroket Tajam Semenjak Covid-19", *databoks*, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/01/survei-kic-kominfo-pengguna-tiktok-di-indonesia-meroket-tajam-semenjak-pandemi-covid-19>, diakses tanggal 22 Juni 2023

Bayu, Dimas, “APJII: Pengguna Internet Indonesia tembus 210 Juta pada tahun 2022”, DataIndonesia.id, <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>, diakses tanggal 21 Juni 2022.

Dakwah Pertama di MLBB?? Majelis Nurul Legend Wajib Nonton!! – Epetalk Ustadz Abi, <https://youtu.be/voxjmEUKNBY>, 13 September 2022, diakses tanggal 14 Maret 2023.

Efek Positif dan Negatif Dari Game Pada Anak Remaja, <https://www.honestdocs.id/efek-positif-dan-negatif-dari-video-game-pada-anak-remaja>, diakses tanggal 12 Oktober 2022.

Hasanul, Rizqa. “Mengenal Metode-metode Dakwah Islam”, <https://www.republika.co.id/berita/pnozjf458/mengenal-metodemetode-dakwah-Islam>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-didunia>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

Jami’, Syarah Kitabu “Takwa dan Akhak Mulia sebab masuk surga”. Bekasislam. Diakses pada tanggal 24 Mei 2023. *Ustaz Abi Azkacia, Dakwah dengan Cara Unik di Mobile Legends*, <https://sampaijauh.com/ustazabi-azkacia-23354>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

Mengenal Metode-metode Dakwah Islam, Republika

<https://www.republika.co.id/berita/pnozjf458/mengenal-metodemetode-dakwah-islam>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

Tausikal, Muhammad Abduh “Takwa, mengikuti kejelekan dengan kebaikan, dan berakhlak mulia”, *Rumaysho*, *<https://rumaysho.com/19209-hadits-arbain-18-takwa-mengikutkan-kejelekan-dengan-kebaikan-dan-berakhlak-mulia.html>*, Diakses pada tanggal 24 Mei 2023.

8 *Game yang Dipertandingkan di SEA Games 2021*,

<https://tekno.kompas.com/read/2021/03/26/08040037/8-game-yang-dipertandingkan-di-sea-games-2021-ada-mobile-legends-dan-free-fire>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.