

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Riyan. “Layanan Konseling Behavioral Dengan Teknik Self Management Untuk Menurunkan Perilaku Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas XI IPS 1 Di SMA Al-Huda Jatiagung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2019-2020.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Alquran. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018).
- Ardani, Tristiadi Ardi dan Istiqomah. *Psikologi Positif Perspektif Kesehatan Mental Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Ardi. “Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online”. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019) - 2 Mei, 2023 - <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose/article/view/370>
- Aryani, Wiwik Dyah, Iis Salsabila, Yeti Suparmika, Helmi Khalid Syammach, dan Nur Azizah. “Ragam Pendekatan Bimbingan Konseling”. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi* 2, no. 5 (2022 - 8 Mei, 2023 - <https://jurnalpenerbitwidina.com/index.php/JPI/article/download/264/173>
- Erik, Sinsu dan Wetik Virgini Syenshie. “Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria.” *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2, no. 2 (2020) - 6 Januari, 2023 - <http://www.jurnal.rs-amino.jatengprov.go.id/index.php/JIKJ/article/view/14>
- Fakhriyani, Diana Vidya. *Kesehatan Mental*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Gan8DwAAQB-AJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:hYNKXmt8sGEJ:scholar.google.com/&ots=4dR1NWXbN6&sig=I92hLeW9FpUQF60PMrapk7suB2E&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Gumilang, Galang Surya. “Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling.” *Jurnal Fokus Konseling* 2, no. 2 (2016) - 12 Desember, 2022 - <https://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus>

- Herviani, Vina dan Angky Febriansyah. "Tinjauan atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung," *Jurnal Riset Akuntansi* 8, no. 2 (2016) - 12 Desember, 2022 - <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jira/article/view/525/368>
- Ismail, Kukuh Azhari. "Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang." Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Khairuddin. "Hukum Bermain Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019." *Jurnal Syariah dan Hukum* 18, no. 1 (2020) - 10 Januari 2023 - <https://ejournal.iainpare.ac.id/index.php/diktum/article/download/1357/741/>
- Kumala, Anandita Mega, Ani Margawati, dan Ayu Rahadiyanti. "Hubungan Antara Durasi Penggunaan Alat Elektronik (Gadget), Aktivitas Fisik dan Pola Makan Dengan Status Gizi pada Remaja Usia 13-15 Tahun". *Journal of Nutrition College* 8, no. 2 (2019) - 2 Mei, 2023 - <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jnc/article/view/23816>
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindak Pencegahan*. Magetan: CV AE Media Grafika, 2019.
- Mahmud, Kadir. "Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Di Lingkungan I Kelurahan Sihitang." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2020.
- Mariana, Dewi dan Mertika. "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal of Education Review And Recsearch* 3, no. 2 (2020) - 20 Juni, 2023 - <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/download/2154/pdf>
- Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat". *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* 12, no.3 (2020) - 12 Desember, 2022 - <https://jikm.upnvj.ac.id>
- Miko, Temas dan Novi Susilawati. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online PUBG Mobile (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USK)". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah* 7, no. 1 (2022)- 20 Juni, 2023 - <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/18962>

- Muratama, Muhammad Satriadi. "Layanan Konseling Behavioral Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Belajar Siswa di Sekolah". *Nusantara of Research* 5, no. 1 (2018) - 20 Juni, 2023 - <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor/article/download/11793/1501/>
- Nasution, Henni Syafriana dan Abdillah. *Bimbingan Konseling Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019.
- Nihayah, Ulin, Ajeng Meli Oktaviana, Wafa Saefitri, Hardiyanti Zainuddin, Tarisa Sifa Gurnianingsih. "Strategi Konseling dalam Menumbuhkan Kesehatan Mental pada Penderita Gaming Disorder." *Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan* 7, no. 2 (2021): 80-81, - 6 Januari 2023 - <https://mail.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/aladin/article/view/2382>
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019) - 6 Januari, 2023 - <https://scholar.google.com/citations?user=JRdzXnQAAAAJ&hl=en&oi=sra>
- Pemerintah Kabupaten Kudus. "Profil Kabupaten Kudus". 8 Desember, 2016. https://kuduskab.go.id/page/profil_kabupaten_kudus
- Prasetyo, Eko. *Ternyata Penelitian Itu Mudah*. Lumajang: Edu Nomi, 2015.
- Pratiwi, Lilik Sismi Oktia. "Pendekatan Behavior Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecanduan Penggunaan Media Sosial (Facebook) Pada Siswa Di SMPN 2 Pujut." Skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram, 2020.
- Putri, Adhistry Wismani, Budi Wibhawa, dan Arie Surya Gutama. "Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia (Pengetahuan dan Keterbukaan Masyarakat terhadap Kesehatan Mental)". *Jurnal Prosiding KS: Riset & PKM* 2, no. 2 (2015) – 20 Juni, 2023 - <http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13535/0>
- Putriani, Hariyani dan Ihsan Mz. "Perilaku Antisocial dalam Pandangan Islam". *Jurnal Studia Insania* 8, no.2 (2020) - 2 Mei, 2023 - <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/insania/article/view/3660/2362>
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Safitri, Rezy, Verylina Purnamasari, dan Husni Wakhyudin. "Dampak Game Online Pubg Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa." *International Journal of Natural Sciences and Engineering* 4, no. 1 (2020) - 10 Januari,

2023

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE/article/download/29079/16535/58767>

Saputra, Pramana. "Dampak Microtransaction pada Kepuasan Pemain di PUBG Mobile", *Equator Journal of Management and Entrepreneurship* 11, no. 2 (2023) - 20 Juni, 2023 - <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmdb/article/view/64334>

Sarmono, Sarlito W. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.

Setiawan, Aris dan Triyono. "Kepuasan Hidup pada Pemain Game Online Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM)." *Jurnal Psikologi* 15, no. 1 (2022) - 10 Januari 2023 - <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/psiko/article/view/4242>

Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al Mishbah*. Jakarta: Lentera Hati, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Supaat, Nur Aris, M. Arif Hakim, Abdul Karim, Supriyadi, Masturin, Masrukhin, Nakhirin, saliyo, Mohammad Dzofir, Abdul Haris Naim, Muh. Afif, Siti Marhamah. *Pedoman Penyelesaian Tugas Akhir Program Sarjana*. LPM IAIN Kudus, 2018.

Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017) - 19 Januari, 2023 - <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20>

Suwanto, Insan. "Konseling Behavioral dengan Teknik Self Management untuk Membantu Kematangan Karir Siswa SMK." *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia* 2, no. 1 (2016) - 14 Mei, 2023 - <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JBKI/article/view/96>

Teofanda, Reza. "Intensitas Bermain Game Online Mobile Player Unknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal." *Jurnal Cognicia* 8, no. 1 (2020) - 20 Juni 2020 - <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia/article/view/11749/pdf>

Yusuf, Syamsu. *Kesehatan Mental Perspektif Psikologis dan Agama*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Wahyudi, Rizky. "Fenomena Game Online Mobile Legend Di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)." Skripsi, Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2020.

Wijaya, Yeni Duriana. "Kesehatan Mental di Indonesia: Kini dan Nanti". *Buletin Jagaddhita* 1, no.1 (2019) - 20 Juni, 2023 -

<https://www.neliti.com/publications/276147/kesehatan-mental-di-indonesia-kini-dan-nanti>

Yuliantanti, Erytrina dan Bambang Dibyو Wiyono. “Efektivitas Konseling Kelompok Behavioral Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Siswa SMP”. *Jurnal BK UNESA 12*, no. 5 (2020) - 20 Juni, 2023 - <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/47341>

