

Daftar Pustaka

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The Role of Teachers in Overcoming Addiction to Online Games)." *Jurnal KOPASTA* Vol. 4 No. 1 (2017).
- Aflaha, Umi. "Kaos Hadis Sebagai Media Dakwah dan Komunikasi Alternatif." *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)* 2, no. 2 (2017): 247-74.
- Ahyadi, Abdul Aziz. *Psikologi Agama, Kepribadian Muslim Pancasila*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1995.
- Aji, Chandra Zebeh. "Berburu rupiah lewat game online." *Yogyakarta: Bounabooks*, 2012.
- Alfian, Widya Christian. *Pengaruh Situs Jejaring Sosial Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja Indonesia*. Jakarta: PT Elek Media, 2000.
- Al-ghozali, Imam. *Afatul Lisan. terapi dan solusinya. (diterjemahkan oleh M.S. Ibnu Hasan)*. Surabaya: Amelia Surabaya, 2007.
- Al-Qarni, A'idh. *al-Hayayu al-Tayyibah, terj. Syihabuddin al-Qudsi, Menakjubkan! Potret Hidup Insan Beriman*. Solo: Aqwam, 2007.
- Alwi, Said. *Perkembangan Religiusitas Remaja*. Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014.
- Amin, Samsul Munir. *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Amzah, 2016.
- Amin, Samsul Munir, dan Achmad Zirzis. *Ilmu Dakwah*. Amzah, 2009.
- Ancok, Djamaluddin, dan Fuad Nashori Suroso. *Psikologi Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Arifin, Bambang Syamsul. *Psikologi Agama*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2008.

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Aripudin, Acep, dan Azyumardi Azra. *Pengembangan Metode Dakwah: Respons Da'i terhadap Dinamika Kehidupan Beragama di Kaki Ciremai*. RajaGrafindo Persada, 2011.
- Aswadi, Aswadi. "Refomulasi Epistemologi Hijrah dalam Dakwah." *Jurnal Islamica* 5, no. 2 (2013).
- Asy-Syirazi, Nashir Makarim. *Training of Soul (Pembenahan Jiwa): Panduan Islami Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual*. Jakarta: Pustaka Zahra, 2004.
- Azis, Wa Ode Iska Fariana, Siti Harmin, dan Wa Ode Lusianai. "Pemetaan Media Sosial sebagai Sarana Komunikasi Bisnis di Kalangan Mahasiswa Fisip UHO." *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi* 4, no. 3 (2020): 100–108.
- Basit, Abdul. *Filsafat Dakwah*. Rajawali Pers, 2013.
- Budiarti, Lisna. "Pengaruh Kebiasaan Bermaian Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)," 2019.
- Bukhari, Muhammad bin Ismail Abu Abdillah al-. *al-Jami' al-Shahih*. Juz VIII., t.t.
- Chaplin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi (Edisi 1 Cetakan 12)*. Terjemahan oleh Kartini Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- De Choudhury, Munmun, Scott Counts, dan Eric Horvitz. "Predicting postpartum changes in emotion and behavior via social media," 3267–76, 2013.
- Depkes RI. *Asuhan Keperawatan pada Pasien dengan Gangguan Penyakit Jiwa. Jilid III Edisi I*, 1996.
- Detria. "Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online." 2013.

- Diclemente, C. *Addiction and Change*. New York: The Guilford Press, 2003.
- Dister, Nico Syukur. *Psikologi Agama*. Jakarta: Kamisius, 1995.
- Febriana, Hana. “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku dikalangan Remaja.” *Indonesianyouth.org*, 2017.
- Firdaus, Yogi Ridho. “Dakwah Melalui Konten Video Ceramah Dalam Media Youtube (Studi Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2015-2016 Fakultas Dakwah IAIN Salatiga),” 2018.
- Fitri, Sulidar. “Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak: Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak.” *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2017): 118–23. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>.
- Hakiki, Rizki. “Dakwah di Media Sosial (Etnografi Virtual pada Fanpage Facebook KH. Abdullah Gymnastiar),” 2016.
- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Trans Media, 2011.
- Haryanto, Agus T. “130 Juta Orang Indonesia Tercatat Aktif di Medsos” 11 (2018).
- Henderi, Henderi, Sri Rahayu, dan Bangun Mukti Prasetyo. “Dashboard Information System Berbasis Key Performance Indicator,” Vol. 1, 2015.
- Henry, Samuel. *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Hew, Wai Weng. “The Art of Dakwah: Social Media, Visual Persuasion and the Islamist Propagation of Felix SiauW.” *Indonesia and the Malay World* 46, no. 134 (2018): 61–79.
- Howa, Said. *Perilaku Islam*. Bandung: Studio Press, 1994.
- International, Glorier. *Oxford Ensiklopedi*. Jakarta: Widyadara, 2001.

- Irawan, Prasetyo. *Logika Prosedur Penelitian, Pengantar Teori dan Panduan Praktis Penelitian Sosial Bagi Mahasiswa dan Peneliti Pemua*. Jakarta: STIA-LAN, 2004.
- Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2016.
- Jariswandana, Ladeni. “Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2012).
- Kafi, Jamaluddin. *Psykologi Dakwah*. Jakarta: Depag, 1993.
- KBBI Offline versi 1.2*, t.t.
- Kementerian Perdagangan, RI. “Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI.” *Kementerian Perdagangan: Jakarta*, 2014.
- Khairani, Wardina. “Peran Orangtua Terhadap Penggunaan Media Internet dalam Perilaku Keagamaan Anak (Studi pada Keluarga Muslim di Kelurahan Bandar Jaya Barat Kecamatan Terbanggi Besar).” Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Khairuni, Nisa. “Dampak positif dan negatif sosial media terhadap pendidikan akhlak anak (studi kasus di smp negeri 2 kelas viii banda aceh).” *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (2016): 91–106.
- . “Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak (Studi Kasus Di Smp Negeri 2 Kelas Viii Banda Aceh).” *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (30 Agustus 2016): 91–106. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.693>.
- Kompasiana. “Inilah Penyebab Marah.” Diakses 27 Desember 2020. <https://www.kompasiana.com/ajinatha/5500a721a3331159735117cb/inilah-penyebab-marah>.
- Kotler, dan Kevin Keller. *Marketing Management, 13th Edition, Upper Saddle River*. New Jersey: Pearson Education, 2009.

- Kotler, Philip, dan Kevin Keller. *Marketing management 14th edition*. Prentice Hall, 2012.
- Larasati, Larasati. "Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Anak Atas Dampak Media Sosial (Studi Kasus Siswa Kelas IV Di SDN 1 Jenangan)." Diploma, IAIN Ponorogo, 2020. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/11973/>.
- Lengauer, Dayana. "Sharing Semangat Taqwa: Social Media and Digital Islamic Socialities in Bandung." *Indonesia and the Malay World* 46, no. 134 (2018): 5–23.
- Lesmana, Gusti Ngurah Aditya. "Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment." *Universitas Indonesia*, 2012.
- Lexy j. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Lhani, Shidarta. *Internet Informasi Bebas Hambatan*. Jakarta: Media Elex Komputindo, 1996.
- Lin, Carolyn A, dan David A. Atkin. *Communication Technology and Society*. Cresskill: NJ: Hampton Press, Inc, 2002.
- Lukman, dan Ningsih N. *Asuhan Keperawatan Pada Klien dengan Gangguan Sistem Muskuloskeletal*. Jakarta: Salemba Medika, 2013.
- Mafiyah, Mafiyah. "Urgensi Pendidikan Agama Dalam Pembentukan Akhlak Generasi Milenial," Vol. 1, 2020.
- Malik, Muhammad Rusli. *Puasa*. Jakarta: Pustaka Zahra, 2003.
- Ma'mur, Asmani Jamal. *Kiat Mengatasi Kenakaln Remaja*. Jakarta: Balai Pustaka, 2011.
- Mariana, Anna, dan Milah Nurmilah. *Inilah Pesan Penting di Balik Berkah & Manfaat Silaturahmi*. Ruang Kata, 2012.

- Mariskhana, Kartika. "Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar." *Jurnal Perspektif* 16, no. 1 (2018): 62–67.
- Masyhur, Kahar. *Membina Moral dan Akhlak*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1984.
- McQuail, Denis, Agus Dharma, dan Aminuddin Ram. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Penerbit Erlangga, 1992.
- Miller, Daniel, dan Heather A Horst. "The Digital and The Human: A Prospectus for Digital Anthropology." *Digital anthropology*, 2012, 3–35.
- Mukhlason, Ahmad, dan Abdillah Yafi Aljawiy. "Jejaring Sosial dan Dampak bagi Penggunaanya." *TEKNOLOGI: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 1, no. 1 (2012).
- Mursal, dan M. Taher. *Kamus Ilmu Jiwa dan Pendidikan*. Bandung: Al-ma'arif, 1980.
- Musbihin, Imam. *Wudhu Sebagai Terapi*. Yogyakarta: Nusa Media, 2009.
- Mutmainnah, Anis. "Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2019.
- Nasharuddin. *Akhlak*. Pekanbaru: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Nasrullah, Rulli. "Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi." *Bandung: Simbiosis Rekatama Media* 2016 (2015): 2017.
- Ningrum, Wahyu Relisa. "Peran Orangtua Dalam Menyikapi Dampak Media Sosial Terhadap Perkembangan Kepribadian Remaja Awal," t.t.
- Noviandari, Lina. "Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Terbaru di Indonesia." *Tech in Asia Indonesia*. Diambil kembali dari <https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-di-indonesia>, 2015.

- Prayitno. *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konselling*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- “Psikolog: Kecanduan Game Online Berpengaruh pada Perilaku Remaja.” Diakses 30 Januari 2021. <https://www.ajnn.net/news/psikolog-kecanduan-game-online-berpengaruh-pada-perilaku-remaja/index.html>.
- Puntoadi, Danis. *Menciptakan Penjualan via Social Media*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011.
- . *Menciptakan Penjualan via Social Media*. Elex Media Komputindo, 2011.
- Puspito, Hendro. *Sosiologi Agama*. Yogyakarta: Kanisius, 1984.
- Putri, Wilga Secriso Ratsja, R. Nunung Nurwati, dan Meilanny Buadiarti S. “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja.” *Prosiding KS; Riset & PKM* Vol. 3 No. 1 (2016).
- Rahardjo, Mudjia. *Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif*. Malang: Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.
- Rahmadani, Syukur. “Dampak Penggunaan Situs Jejaring Sosial Terhadap Perilaku Menyimpang Siswa SMA Negeri 3 Makassar.” *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 2016.
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Rasjid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002.
- RI, Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan. “Panduan optimalisasi media sosial untuk Kementerian Perdagangan RI.” *Jakarta: Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI*, 2014.
- Rini, A. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.

- Rita L, Atkinson. *Pengantar Psikologi. Terj. Nurjannah dan Rukmini Judul Asli Introduction to Psychology*. Jakarta: Erlangga, 2017.
- Rohmah, Ainur. “Perilaku Menolong (Helping Behavior) Ditinjau dari Latar Belakang Jenis Kelamin dan Bias Kelompok Agama pada Siswa SMA A. Wahid Hasyim Tebuireng,” 2014.
- Romli, Asep Syamsul M. *Jurnalistik online: Panduan Mengelola Media Online*. Nuansa Cendekia, 2018.
- Saleh, E Hasan. *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Sanjaya, Wina. “Media komunikasi pembelajaran,” 2012.
- Santoso Az, Lukman. *Jagalah Lisanmu*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.
- Sejati, Veny Ari. “Pendekatan Komunikasi Keluarga di Kabupaten Magetan untuk Mencegah Dampak Negatif Media Sosial bagi Anak di Bawah Umur.” *Jurnal ASPIKOM 2*, no. 1 (2013): 619–27.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah, Pesan, Kesan Dan Keserasian Alquran*. Jakarta: Lentera Hati, 2006.
- Slama, Martin. “A Subtle Economy of Time: Social Media and the Transformation of Indonesia’s Islamic Preacher Economy.” *Economic Anthropology 4*, no. 1 (2017): 94–106.
- Solihin, Endang. “Silaturahmi Online: Kecanggihan Teknologi Versus Berjabat Tangan.” *TRENMA: JURNAL PESANTREN DAN MADRASAH 1*, no. 1 (2018).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sultani, lam Reza. *Hati yang Bersih Kunci Ketenangan Jiwa*. Jakarta: Zahra, 2006.

- Supratman, Lucy Pujasari. "Penggunaan Media Sosial oleh Gigital Native," 2018.
- Sururin. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Grafindo Persada, 2004.
- Suryana, Toto. *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Tiga Mutiara, 1997.
- Syahrin, Alif Alfi, dan Bunga Mustika. "Makna Hijrah Bagi Kalangan Remaja Non Santri: Dampak Penggunaan Media Sosial." *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat* 16, no. 1 (2020): 61–72.
- Syarifuddin, Amir. *Garis-Garis Besar Fiqh*. Jakarta Timur: Prenada Media, 2003.
- Tania, Guesty. "Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Hanan Attaki Di Media Sosial Instagram," 2019.
- Thouless, Robert H. *Pengantar Psikologi Agama, terj. Machnun Husein*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2000.
- Turner, Jamie, Reshma Shah, Rawn Shah, dan Michael Tasner. *Supercharge Your Social Media Strategies (Collection)*. Pearson Education, 2011.
- Uba, Nasri. "Dampak Media Sosial Terhadap Minat Baca Siswa Sma Negeri 1 Ile Ape Di Kabupaten Lembata," 2018.
- "Ulama Aceh Haramkan PUBG dan Game Online Perang-Perangan - Tekno Tempo.co." Diakses 30 Januari 2021. <https://tekno.tempo.co/read/1217123/ulama-aceh-haramkan-pubg-dan-game-online-perang-perangan>.
- Uno, Hajime, Janet Wittes, Haoda Fu, Scott D Solomon, Brian Claggett, Lu Tian, Tianxi Cai, Marc A Pfeffer, Scott R Evans, dan Lee-Jen Wei. "Alternatives to Hazard Ratios for Comparing the Efficacy or Safety of Therapies in Noninferiority Studies." *Annals of internal medicine* 163, no. 2 (2015): 127–34.
- Utomo, Prasetyo Wahyu. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Lingkungan Keluarga Terhadap Kreativitas Berwirausaha Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purworejo, 2017.

Yafie, Ali. *Beragama Secara Praktis Agar Hidup Lebih Bermakna*. Bandung: Hikmah, 2002.

Zahra, Ulfa Fauzia, Ahmad Sarbini, dan Asep Shodiqin. "Media Sosial Instagram sebagai Media Dakwah." *Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 1, no. 2 (2016): 60–88.

Zarella, Dan. *The Social Media Marketing Book*. O'Reilly Media, Inc., 2009.

Zikrillah, Fajar. "Aplikasi game 3D First Person Shooter (FPS) Survive From Death," 2013.