

**KONSELING ISLAM DENGAN TEKNIK
REINFORCEMENT POSITIF UNTUK
MENGURANGI KECANDUAN *GAME*
ONLINE PADA REMAJA DI DESA BARENG
JOMBANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan
Ampel Surabaya, guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos.)

Oleh
Puti Yasmine Masyithoh
04040321136



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
PROGRAMSTUDIBIMBINGANDANKONSELING ISLAM
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puti Yasmine Massyithoh

NIM : 04040321136

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul *Konseling Islam Dengan Teknik Reinforcement Positif Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Bareng, Jombang* adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda rujukan dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya terima dari skripsi tersebut.

Surabaya, 14 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



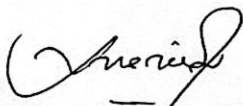
Puti Yasmine Masyithoh
04040321136

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Puti Yasmine Masyithoh
NIM : 04040321136
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi : Konseling Islam Dengan Teknik
Reinforcement Positif Untuk Mengurangi
Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di
Desa Bareng, Jombang

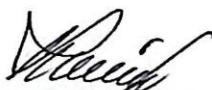
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Menyetujui Pembimbing I



Yusriah Ningsih, S. Ag. M. Kes
NIP: 197605182007012022

Surabaya, 19 Februari 2025
Menyetujui Pembimbing II,



Drs. H. Cholih M. Pd.I.
NIP: 196506151993031005

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Konseling Islam Dengan Teknik *Reinforcement* Positif Untuk Mengurangi
Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Desa Bareng, Jombang

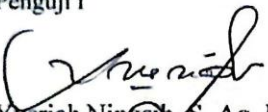
SKRIPSI

Disusun Oleh
Puti Yasmine Masyihloh
04040321136

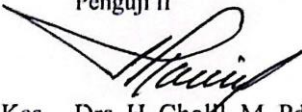
telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
pada tanggal 6 Maret 2025

Tim Penguji

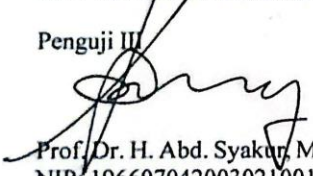
Penguji I


Yusriah Ningsih, S. Ag. M. Kes
NIP: 197605182007012022

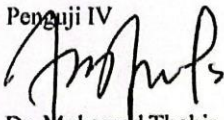
Penguji II


Drs. H. Cholli, M. Pd.I.
NIP: 196506151993031005

Penguji III


Prof. Dr. H. Abd. Syukur, M. Ag
NIP: 196607042003021001

Penguji IV


Dr. Mohamad Thohir, S. Pd.I., M. Pd.I
NIP: 197905172009011007





UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Puti Yasmine Masyithoh
NIM : 04040321136
Fakultas/Jurusan : Fakultas Dakwah dan Komunikasi / BKI
E-mail address : putiyasmine417@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Konseling Islam Dengan Teknik Reinforcement Positif Untuk Mengurangi Kecanduan

Game Online Pada Remaja Di Desa Bareng Jombang

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Juni 2025

Penulis

(Puti Yasmine Masyithoh)

ABSTRAK

Puti Yasmine Masyithoh, 04040321136, 2025. Konseling Islam Dengan Teknik *Reinforcement* Positif Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Seorang Remaja di Desa Bareng, Jombang

Di era internet saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah permainan *game online* yang banyak digemari oleh berbagai kalangan, terutama remaja. Meskipun menawarkan hiburan dan interaksi sosial, kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang efektif untuk mengatasi masalah kecanduan *game online*. Salah satunya adalah dengan menggunakan konseling Islam yang memperhatikan aspek spiritual, emosional, dan sosial individu. Selain itu, teknik *reinforcement* positif juga dapat digunakan untuk mengurangi kecanduan dengan memberikan penghargaan atau pujian sebagai motivasi untuk perubahan perilaku.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan dan hasil dari konseling Islam dengan teknik *reinforcement* positif untuk mengurangi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Bareng, Jombang. Subjek penelitian ini dilakukan kepada seorang remaja berumur 15 tahun yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama (SMP) dan aktif bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan untuk pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (i) subjek sering bermain *game online* dengan durasi 7 jam perhari, sering merasa cemas ketika tidak bermain *game online*, jarang berinteraksi dengan keluarga maupun teman, tidak fokus ketika diajak bicara, tidak pernah belajar lagi, dan sering merasa mengantuk dan kelelahan. (ii) konseling Islam dengan teknik *reinforcement* positif dinilai cukup efektif dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja yang dimana kasusnya telah menunjukkan adanya perubahan perilaku bermain *game online* yang cenderung turun dari hari ke hari.

Keywords: *Game Online, Konseling Islam, Remaja*

ABSTRACT

Puti Yasmine Masyithoh, 04040321136, 2025. Islamic Counseling With Positive Reinforcement Techniques To Reduce Online Game Addiction In A Teenager In Bareng Village, Jombang.

In this era of the internet, the advancement of information and communication technology has affected many aspects of human life, one of which is online gaming, which is widely popular among various groups, especially teenagers. Although it offers entertainment and social interaction, online game addiction can have negative impacts. Therefore, an effective approach is needed to address the problem of online game addiction. One such approach is Islamic counseling, which considers the individual's spiritual, emotional, and social aspects. Additionally, positive reinforcement techniques can be used to reduce addiction by providing rewards or praise as motivation for behavioral change.

This study aims to investigate the implementation and outcomes of Islamic counseling with positive reinforcement techniques to reduce online game addiction in teenagers in Bareng Village, Jombang. The subject of this study is a 15-year-old teenager who is still in junior high school (SMP) and actively plays online games. This research uses a descriptive qualitative method, while data collection was carried out through observation, interviews, and documentation.

The results of this study show that (i) the subject frequently played online games for about 7 hours per day, often felt anxious when not playing online games, rarely interacted with family or friends, was not focused when spoken to, never studied again, and often felt sleepy and tired. (ii) Islamic counseling with positive reinforcement techniques was considered quite effective in reducing online game addiction in the teenager, where the case showed a noticeable change in behavior, with the time spent playing online games decreasing day by day.

Keywords: *Online Games, Islamic Counseling, Teenagers*

خلاصة

بوتي ياسمين ماسيتوه، ٥٢٠٢، ٦٣١١٢٣٠٤٠٤٠، الإرشاد الإسلامي باستخدام تقنيات التعزيز الإيجابي للحد من إدمان المراهقين لألعاب الإنترنت في قرية بارينغ، جومبانجفي عصر الإنترنت الحالي، يؤثر التقدم في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على العديد من جوانب حياة الإنسان، أحدها الألعاب عبر الإنترنت التي تحظى بشعبية لدى مجموعات مختلفة، وخاصة المراهقين. على الرغم من أنها توفر الترفيه والتفاعل الاجتماعي، إلا أن الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت يمكن أن يكون له آثار سلبية مثل مشاكل الصحة العقلية والجسدية وانخفاض الأداء الأكاديمي. ولذلك، هناك حاجة إلى نهج فعال للتغلب على مشكلة إدمان الألعاب عبر الإنترنت. وأحد هذه الطرق هو الاستعانة بالإرشاد الإسلامي الذي يهتم بالجوانب الروحية والعاطفية والاجتماعية للفرد. وبصرف النظر عن ذلك، يمكن أيضاً استخدام تقنيات التعزيز الإيجابي لتقليل الإدمان من خلال تقديم المكافآت أو الثناء كحافز لتغيير السلوك. يهدف هذا البحث إلى دراسة تطبيق تقنيات التعزيز الإيجابي في الحد من إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين، وكيف يمكن لهذه التقنية أن تحفز بشكل فعال تغيير السلوك.

يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى تنفيذ ونتائج الإرشاد الإسلامي باستخدام تقنيات التعزيز الإيجابي للحد من إدمان الألعاب عبر الإنترنت بين المراهقين في قرية بارينج، جومبانج. كان موضوع هذا البحث مراهقاً يبلغ من العمر 15 عاماً وكان لا يزال في المدرسة ويمارس الألعاب عبر الإنترنت بشكل نشط. يستخدم هذا البحث (SMP) الإحصائية الأساليب الوصفية النوعية، بينما لجمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق.

تظهر نتائج هذه الدراسة أن (1) الشخص غالباً ما يلعب الألعاب عبر الإنترنت لمدة 7 ساعات يومياً، وغالباً ما يشعر بالقلق عندما لا يلعب الألعاب عبر الإنترنت، ونداراً ما يتفاعل مع العائلة أو الأصدقاء، ولا يركز عند التحدث إليه، ولم يعد يدرس أبداً، وغالباً ما يشعر بالنعاس والتعب. (ثانياً)

تعتبر الاستشارة الإسلامية مع تقنيات التعزيز الإيجابي فعالة للغاية في الحد من إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين الذين أظهرت حالاتهم تغيرات في سلوك اللعب عبر الإنترنت والتي تميل إلى الانخفاض من يوم لآخر.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الإنترنت، الإرشاد الإسلامي، المراهقون

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
خلاصة.....	xi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TRANSLITERASI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
a. Manfaat teoretis.....	5
b. Manfaat praktis	5
E. Definisi Konsep	6
F. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	10
A. Kerangka Teoretis.....	10
1. Konseling Islam.....	10
2. Teknik <i>Reinforcement</i> Positif.....	15
3. Kecanduan Game Online.....	23
B. Penelitian Terdahulu.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	42
B. Lokasi Penelitian	43
C. Jenis dan Sumber Data	43
1. Data Primer	43

2. Data Sekunder.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
1. Observasi	44
2. Wawancara	44
3. Dokumentasi.....	45
E. Teknik Validitas Data	45
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Subyek Penelitian.....	48
a. Deskripsi Konselor	49
b. Deskripsi Konseli	49
c. Deskripsi Peneliti.....	49
d. Deskripsi Masalah Konseli.....	50
B. Penyajian data	50
a. Deskripsi Proses Konseling Islam Dengan Teknik <i>Reinforcement</i> Positif Untuk Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja Di Desa Bareng, Jombang	50
b. Deskripsi Hasil Konseling Islam Dengan Teknik <i>Reinforcement</i> Positif Untuk Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja di Desa Bareng, Jombang	70
C. Analisis Data.....	73
1. Perspektif Teori	73
2. Perspektif Islam	81
BAB V PENUTUP	83
A. Simpulan.....	83
B. Rekomendasi	84
1. Bagi Konselor.....	84
2. Bagi Konseli	85
3. Bagi Pembaca	85
C. Keterbatasan Penelitian	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	95
PROFIL PENULIS.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Sikap Yang Terlihat Sebelum Dilakukan Konseling Islam Dengan Teknik <i>Reinforcement</i> Positif	52
Tabel 4. 2 Laporan Perkembangan Perilaku Konseli di Setiap Minggu.....	65
Tabel 4. 3 Data Hasil Setelah Dilakukan Konseling Islam Dengan Teknik <i>Reinforcement</i> Positif.....	71
Tabel 4. 4 Perbandingan tahapan teori dengan realita di lapangan ...	74



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Foto wawancara dengan konseli.....	112
Gambar 4. 2 Foto wawancara dengan orang tua konseli (ibu konseli).....	112
Gambar 4. 3 Wawancara Dengan Kakak Konseli	113
Gambar 4. 4 Proses konseling dengan konselor	113



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- , Mayuresh Namdeo, dan S.K. Gupta -. “Students’ Heavy Use Of Internet Gaming And Addiction: An Online Interview Study.” *International Journal For Multidisciplinary Research* 5, no. 5 (29 Oktober 2023): 8083. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i05.8083>.
- Assyakurrohim, Dimas, Dewa Ikhrum, Rusdy A Sirodj, dan Muhammad Win Afgani. “Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif.” *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 3, no. 01 (21 Desember 2022): 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>.
- Astamal, Rio. “Tafsir Surah 51Az-Zariyat - لَٰزِيٓتْ Ayat ke-55,” t.t. <https://quranweb.id/51/55/>.
- . “Tafsir Surah 94Asy-Syarh - الشَّرْح Ayat ke-6,” t.t. <https://quranweb.id/94/6/>.
- Aulia, Sri. “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan.” Skripsi, UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN, 2022. <https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/17828/1/168600197%20-%20Sri%20Aulia%20-%20Fulltext.pdf>.
- Desiana, Fransiska Disa. “Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Smp Negeri 3 Natar Tahun Pelajaran 2021/2022.” Skripsi, UNIVERSITAS LAMPUNG, 2023. <http://digilib.unila.ac.id/70898/3/FILE%20SKRIPSI%20FULL%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>.
- Dewi, Gusti Ayu Nyoman Triana. “The Effectiveness of Play Therapy and Positive Reinforcement to Reduce Gadgets Addiction in Children: Efektivitas Terapi Bermain Dan Positive Reinforcement Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak” 8 (2020). <https://doi.org/10.21070/icecrs2020419>.
- Durrotunnisa, Durrotunnisa, dan Ratna Nur Hanita. “Konseling Kelompok Teknik Reinforcement Positif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Broken Home.” *Jurnal*

- Basicedu* 6, no. 1 (21 Desember 2021): 315–23.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1823>.
- Fariha, Amalia Nur. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allamul Huda,” 2022.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60352/1/SKRIPSI%20AMALIA%20NUR%20FARIHA.pdf>.
- Firdausi, Novandina Izzatillah. “Konseling Islam Dengan Teknik Self Control Menggunakan Muhasabah Diri Untuk Mengurangi Kecanduan K-Pop Pada Seorang Remaja Di Desa Sidokerto, Sidoarjo.” Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA, 2020.
http://digilib.uinsa.ac.id/45183/1/Novandina%20Izzatillah%20Firdausi_B03216028.pdf.
- Fiscarina, Claudia, Naomi Soetikno, dan Rita Markus Idulfilastrri. “Kajian Meta Analisis Alat Ukur Internet Gaming Disorder.” *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni* 4, no. 2 (31 Oktober 2020): 504.
<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v4i2.9503.2020>.
- Frisilia, Chlaudia. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Remaja Dikota Makassar.” Skripsi, UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR, 2021.
<https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/1166/2021%20CLAUDIA%204517091008.pdf?sequence=1>.
- Gui, Yubo. “Adolescent Online Gaming Disorder, Comorbidity, Neural Mechanism and Psychotherapy of Internet Gaming Disorder.” *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media* 7, no. 1 (17 Mei 2023): 304–10.
<https://doi.org/10.54254/2753-7048/7/20220832>.
- Habsy, Bakhrudin All, Azrina Khalwa Hanani, Faradita Ayu Anggraini, Sayyidah Zakiyah Zulfah, dan Arsyadana Aulia’u Rahma. “Penerapan Teknik Reinforcement Dan Punishment Di Sekolah Ramah Anak.” *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 7 (28 Mei 2024): 622–28. <https://doi.org/10.59837/xqae3k16>.
- Hutasuhut, Chairiatun Nisah. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Di Smartphone Pada Remaja.”

- Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2020. <https://repository.uin-suska.ac.id/46348/2/File%20lengkap%20sampai%20lampiran%20kecuali%20hasil%20penelitian%20%28%20Bab%20I%20dan%20atau%20Bab%20V%29.pdf>.
- Ibrahim, Achmad. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja.” Skripsi, UNIVERSITAS AIRLANGGA SURABAYA, 2019. <https://repository.unair.ac.id/93515/>.
- Ikhwan, Hafizan. “Hubungan Antara Self Control Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Smpn 17 Pekanbaru.” Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2021. <https://repository.uin-suska.ac.id/48589/1/skripsi.pdf>.
- Isman, Muh. Hajar. “Kecanduan Game Online Dan Penanganannya (Studi Kasus Di SMP Negeri 2 Sungguminasa).” Skripsi, Universitas Negeri Makassar, 2019. [https://eprints.unm.ac.id/25591/2/SKRIPSI_%20AIKA%20RAHMATIKA%20ASRI_%201744042028%20\(1\).pdf](https://eprints.unm.ac.id/25591/2/SKRIPSI_%20AIKA%20RAHMATIKA%20ASRI_%201744042028%20(1).pdf).
- Isnaini, Nurul Azizatul, Nadya Ilma Rosyida, Reksahati Wulandari, Tarsono Tarsono, dan Hasbiyallah Hasbiyallah. “Dari Stimulus-Respon hingga Modifikasi Perilaku; Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson dan Realisasinya dalam Pembelajaran.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 12 (1 Desember 2023): 10062–70. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2442>.
- Janah, Rianda Miftahul. “Implementasi Teknik Reinforcement Positif Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Autis Di Slb Negeri Colomadu,” 2023. https://eprints.iain-surakarta.ac.id/8116/1/Full%20Teks%20Skripsi_Rianda%20Miftahul%20Janah_191221078.pdf.
- Jaya, Edo S. “WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana ‘Gamer’ Indonesia Bisa Sembuh?” 2018, t.t. <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembruh-99029>.

- Kho, Budi. “Teori Penguatan Skinner (Skinner Reinforcement Theory),” 2023. <https://ilmumanajemenindustri.com/teori-penguatan-skinner-skinner-reinforcement-theory/>.
- Maftuhah, Maftuhah, dan Igaa Noviekayati. “Teknik Reinforcement Positif Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Kasus Skizofrenia.” *PHILANTHROPY: Journal of Psychology* 4, no. 2 (10 Desember 2020): 158. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v4i2.2406>.
- Mizkazola, Indri. “Penggunaan Instagram Sebagai Media Konseling Islam (Content Analisis pada Akun Instagram @shiftmedia.id).” UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT, 2022. <http://eprints.umsb.ac.id/538/1/Indri%20Mizkazola.pdf>.
- Murtiningsih, Dyah Ayu, dan Endang Sri Wahyuni. *Pola Asuh Orang Tua Dan Pengaruhnya Terhadap Kecemasan Remaja Pecandu Game Online*. Surakarta: Penerbit Tahta Media Group, 2022.
- Nahar, Novi Irwan. “Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran.” *Nusantara(Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)* 1 (2016). <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/viewFile/94/94>.
- Nazhirah, Ainun, dan Ayomg Lianawati. “Efektivitas Teknik Reinforcement Positif Dalam Konseling Individu Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar SMA Negeri 1 Sangkapura.” *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia* 9, no. 1 (22 Mei 2023): 315. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v9i1.10281>.
- NU. “Surat Al-’Ashr: Arab, Latin dan Terjemahan Lengkap. Ayat 1-3,” t.t. <https://quran.nu.or.id/al-ashr>.
- NU, Online. “Surat Al-Mulk: Arab, Latin dan Terjemahan dan Tafsir. Ayat 15,” t.t. <https://quran.nu.or.id/al-mulk/15>.
- . “Surat Ar-Ra’d ayat 11: Arab, Latin, Terjemahan, dan Tafsir,” t.t. <https://quran.nu.or.id/ar-ra%27d/11>.
- Priono, Tri Agus. “Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir.” Skripsi, INSTITUT

- AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO, 2022.
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/7093/1/SKRIPSI-1%20-%20Tri%20Agus%20Priono.pdf>.
- Purwaningsih, Ani, dan Ira Nurmala. "The Impact of Online Game Addiction on Adolescent Mental Health: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences* 9, no. F (3 Agustus 2021): 260–74. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.6234>.
- Puspasari, Karisma Dewi. "Teknik modelling simbolik dan reinforcement positif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada Anak Intellectual Disability." *Procedia : Studi Kasus dan Intervensi Psikologi* 6, no. 2 (22 Juni 2020). <https://doi.org/10.22219/procedia.v6i2.12641>.
- Putra, Robby Firmansyah. "Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Indeks Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Ips Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta." Skripsi, UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2022. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/61952/1/11150150000103_ROBBY%20FIRMANSYAH%20PUTRA%20%28PT%29.pdf.
- Putri, Kuswidyanti Oktavia. "Konseling Islam Dengan Teknik Muhasabah Untuk Menangani Konsep Diri Negatif Pada Remaja Akhir Di Desa Keret Kec. Krembung Kab. Sidoarjo." Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA, 2021. http://digilib.uinsa.ac.id/52151/2/Kuswidyanti%20Oktavia%20Putri_B93217091.pdf.
- Radianengsih, Yuliana, Aswar Anas, dan Bhennita Sukmawati. "Layanan Konseling Individu dengan Teknik Reinforcement Positif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Broken Home." *PANDALUNGAN : Jurnal Penelitian Pendidikan, Bimbingan, Konseling dan Multikultural* 1, no. 1 (27 Januari 2023): 1–10. <https://doi.org/10.31537/pandalungan.v1i1.831>.
- Revlina, Intan Revlina. "Peran Media Poster Dalam Pelaksanaan Bimbingan Dan Konseling Agama." *SHINE: JURNAL*

- BIMBINGAN DAN KONSELING* 3, no. 1 (2 Agustus 2022): 24–29. <https://doi.org/10.36379/shine.v3i1.227>.
- Riadi, Muchlisin. “Penguatan (Reinforcement) - Pengertian, Tujuan, Prinsip, Jenis dan Teknik.” *KAJIANPUSTAKA.COM*, 2022. <https://www.kajianpustaka.com/2021/04/penguatan-reinforcement-pengertian.html>.
- Rosita. “Peran Layanan Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Di Sma Negeri 5 Depok.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/49047/1/SKRIPSI%20ROSITA-FITK.pdf>.
- Saefudin. “Bimbingan Dan Konseling Islam Dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Di Sma Pondok Modern Selamat Kendal.” Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG, 2019. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/9998/1/SKRIPSI%20 LENGKAP.pdf>.
- Salsabillah, Lailatul Putri. “Penerapan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Dengan Terapi Muhasabah Dalam Mengatasi Perilaku Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Madrasah Aliyah Bahauddin Taman Sidoarjo.” Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA, 2023. https://digilib.uinsa.ac.id/62949/2/Lailatul%20Putri%20Salsabillah_B73219076.pdf.
- Saputra, Yogie Wahyu Ari. “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Reinforcement Positif Dan Self Management Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar.” *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan* 12, no. 1 (29 Juni 2020): 11–28. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i1.3198>.
- Septiani, Dina Fatma, dan Muhamad Rozikan. “Efektivitas Layanan Konseling Islam Dengan Teknik Self-Management Untuk Mengurangi Kecemasan Karier Siswa Smk.” *International Virtual Conference on Islamic Guidance and Counseling* 2, no. 1 (28 Agustus 2022): 125–34. <https://doi.org/10.18326/iciegc.v2i1.387>.

- Shofhatunnaja, Rifda. “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Tiyyuh Candra Mukti Kabupaten Tulang Bawang Barat.” Skripsi, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO, 2023.
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8545/1/SKRIPSI%20RIFDA%20SHOFHATUNNAJA%20-%201901072008%20-%20T.%20IPS.pdf>.
- . “DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI TIYUH CANDRA MUKTI TULANG BAWANG BARAT,” 2023.
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8545/1/SKRIPSI%20RIFDA%20SHOFHATUNNAJA%20-%201901072008%20-%20T.%20IPS.pdf>.
- Siagian, Ernawati. “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (17 Juni 2022): 7593–99.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>.
- Valenia, Tarisa. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/SMK (Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara).” Skripsi, UNIVERSITAS LAMPUNG, 2023.
<https://digilib.unila.ac.id/73863/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>.
- Warini, Sisin, Yasnita Nurul Hidayat, dan Darul Ilmi. “Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran.” *ANTHOR: Education and Learning Journal* 2, no. 4 (27 Juni 2023): 566–76.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>.
- Waruwu, Marinu. “Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan.” *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 2 (16 April 2024): 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>.
- Winata, Efan Yudha dan Desy Pratiwi. “Dinamika Emosi Remaja Ketergantungan Game Online.” *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 5, no. 1 (30 Mei 2023): 58–66. <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v5i1.2687>.

- Yanto, Riki. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja." Skripsi, Universitas Andlas Padang, 2019. <http://repository.unand.ac.id/16852/1/skripsi.pdf>.
- Zega, Yameria. "Implementasi Layanan Konseling Dengan Metode Reinforcement Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Upw Smk Negeri 1 T.P. 2023/2024" 1, no. 2 (2023).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A