

DAFTAR PUSTAKA

- _____. *Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia*.
<http://surabayapagi.com/read/182927/2019/01/18/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia.html>
- A, Hallen. 2005. *Bimbingan dan Konseling. Edisi Revisi*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*, Yogyakarta: Teras.
- Arikuntoro, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azam, Ulul. 2016. *Bimbingan dan Konseling Perkembangan di Sekolah Teori dan Praktik*. Sleman: Deepublish.
- Bungin, Burhan. 2008. *Metodologi Penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cahyani, Dita Eka. 2013. *Hubungan antara syukur dengan resiliensi pada siswa tuna rungu di SMALB-B Pembina Tingkat Nasional Lawang*. Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Christophers, Julia & Scholz, Tobias. 2017. *eSports Yearbook 2017/16*. Germany: Demand GmbH, Norderstedt.
- Coulson, R, 2006. *Resilience and Self-Talk*, Thesis, University Students: University of Calgary.
- Dhani, Arman. *Gen Z: Aku Ingin Jadi Gamer*, <https://tirto.id/gen-z-aku-ingin-jadi-gamer-ctYi>
- Echols, John M. & Shadily, H. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Fathurriza, Ari. 7 Atlet e-Sport Indonesia dengan Bayaran Termahal, <https://jalantikus.com/news/23497/atlet-esport-indonesia-dengan-bayaran-termahal>.
- Folastri, Sisca & Rangka, Itsar Bolo. 2016. *Prosedur Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok: Panduan Praktis Menyeluruh*. Bandung: Mujahid Press.
- Gibson, Robert L. & Mitchell, Marine H. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Hendriani, Wiein. 2018. *Resiliensi Psikologis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenada Media.
- Irawan, Edy. Efektivitas Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja (Studi Pre-Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Yapema Gadingrejo Lampung). *Psikopedagogia*. Vol. 2 No. 1. Juni 2013
- Juntika, Achmad. Nurihsan. 2005. *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Karisma, Yosia. *Kenapa Tim eSports Indonesia Sulit Bersaing di Kancah Internasional? Ternyata ini 5 Penyebabnya!*, <https://duniagames.co.id/news/8375-kenapa-tim-esports-indonesia-sulit-bersaing-di-kancah-internasional-ternyata-ini-5-penyebabnya>
- Khoiriyah, Siti. 2018. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Khomsah, Novi Rizani. Mugiarto, Heru & Kurniawan, Kusnarto, Layanan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Resiliensi Siswa, *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* Vol. 07 No. 02 Tahun 2018
- Llorens, Mariona Rosell. eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice, *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 11 2017
- Mantra, Ida Bagoes. 2004. *Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maulana, Rizqi F. *Tantangan dan Peluang Startup Game di Indonesia pada Tahun 2018*, <https://id.techinasia.com/tantangan-peluang-startup-game-indonesia-tahun-2018>
- McCubbin, L. *Chalange to The Definition of Resilience*, Paper Presented at The Annual Meeting of the American Psychological Association in San Francisco, 24-28 Agustus 2001
- Nurihsan, Achmad Juntika. 2006. *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*, Bandung: PT. Refika Aditama
- Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. *Peluang dan Tantangan Industri E-Sport di Indonesia*, <https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/20170017/peluang-dan-tantangan-industri-e-sport-di-indonesia>

- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok: Dasar dan Profil*, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Prayitno. 2012. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pulungan, Ahmad Junaedi Salim, Tarmidi. Gambaran Resiliensi Siswa SMA yang Beresiko Putus Sekolah Di Masyarakat Pesisir, *Predicara* Volume.1 Nomor. 2 Desember 2012
- Reivich, K. & Shatte, A. 2002. *The Resilience Factor: 7 Essential Skill For Overcoming Life's Inevitable Obstacle*. New York: Broadway Books
- Ridhani, Akhmad Rizkhi. 2017. *Bimbingan Kelompok Religius: Pendekatan alternatif Membentuk Karakter Anak Islami*. Kalimantan: LP2M Uniska MAAB 2017
- Riduwa. 2005. *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: UM Press.
- Solopos, Agregasi. *Ketahui 4 Efek Positif Bermain Game Online*. <https://techno.okezone.com/read/2018/07/31/326/1929622/ketahui-4-efek-positif-bermain-game-online>.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa, Ketut, Kusumawati, & Desak, P. E. Nila. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suprihatin, Dewi Rusmana, Nandang, & Budiman, Nandang Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Group Exercises untuk Mengembangkan Resiliensi Siswa, *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 18 No.03 2018.
- Suryanto, Rahmad Nico. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar, *Jurnal Online Mahasiswa FISIP* Vol. 2 No. 2 Tahun 2015
- Tanzeh dan Suyitno. 2006. *Dasar-Dasar Penelitian*. Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (eLKAF).
- Tatiek Romlah. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Usman, Husaini & Purnomo. 2000. *Pengantar Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahidah, Evita Yuliatul. *Resiliensi Perspektif Al-Quran*. *Jurnal Islam Nusantara*. Vol. 02 No. 01.
- Wahyudi, Amien, Supriyanto, Agus, & U, Siti Partini S. 2018. *Analisis Validitas dan Reliabilitas Skala Resiliensi Individu*, The 8th University Research Colloquium 2018 Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: UMM Press
- Yuslianson. *Edukasi Jadi Angin Segar Perkembangan eSport di Indonesia*, <https://www.liputan6.com/tekno/read/3147137/edukasi-jadi-angin-segar-perkembangan-esport-di-indonesia>.
- Zuriah, Nurul. 2002. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.