

## DAFTAR PUSTAKA

### ➤ Buku

- Ahmad, K. (1989). "Prinsi-prinsip Pokok Islam" Jakarta: Rajawali Press
- A Natta. (2013). "*Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*" Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ash-Shiddieqy, H. (1983). "Pedoman Shalat" Semarang: Pustaka Rizki Putra
- A Syafaat, dkk. (2008). "*Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja*" Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ali & Asrori. (2015). "*Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*" Jakarta: PT Bumi Aksara
- Alif H. (2011). "*Jago Bikin Game Online*" Jakarta: Trans Media
- Andri A K & Widhiya B U. (2018) "*Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegangan*" Magetan: CV. AE Media Grafika
- Ardani. (2005). "*Akhlak Tasauf*" Jakarta: PT. Mitra Cahaya Utama cetak ke-2
- A Syamsul B. (2015). "*Psikologi Agama*" Bandung: CV Pustaka Setia
- Baron, Robert A, dan Donn B. 2013. "*Psikologi Sosial*" Yogyakarta: Erlangga
- Bimo W. (2002). "*Pengantar Psikologi Umum*" Yogyakarta: Andi
- Candra Z A. (2012) "*Berburu Rupiah Lewat Game Online*" Yogyakarta: PT Bouna Books
- Daradjat, Z. (2005). "*Ilmu Jiwa Agama*" Jakarta: Bulan Bintang
- Daradjat Z. (2006). "*Ilmu Pendidikan Islam* " Jakarta: Bumi Aksara
- Dedy M. (2008). "*Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*" Bandung: PT Remaja Rosdakarya: Cet Ke-6
- Hasan R. (2009). "Fiqih Ibadah" Bandung:Pustaka Setia
- Hurlock. (1992). "*Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan(terjemahan: Istiwidayati)*". Jakarta: Erlangga
- Hurlock, elizabeth B. (2003). "*Psikologi perkembangan*". Jakarta. Erlangga

- Jaja S, Muzaki. (2019). "*Konseling Keluarga (Upaya Pencegahan Kekerasan Dalam Rumah Tangga)*" Cirebon: CV.CONFIDENT
- Meolong, L J. (2017). "*Motode Penelitian Kualitatif*" Cet Ke-6 Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Muhammad S, Muhammad A. (2007). "*Pendidikan Remaja Antara Islam dan Ilmu Jiwa*" Jakarta: Gema Insani Press
- M Syekh (2016). "*Bahaya Game*" Solo: PT. Aqwam Media Profetika
- Notoatmodjo. (2013). "*Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*" Jakarta: PT Rineka Cipta
- N Madjid. (2003). "*Islam Agama Kemanusiaan: Membangun Tradisi dan Visi Baru Islam Indonesia*" Jakarta: Paramadina
- Rahayu, S Haditono. (2006). "*Psikolog Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagianannya*" Yogyakarta: edisi ke-6. Gajah Mada Iniversity Press
- Rahmat J. (1986). "*Islam Alternatif*" Bandung: Mizan
- Razak. (1993). "*Dienul Islam*" Bandung: Al-Ma'arif
- Rohidin. (2020). "*Pendidikan Agama Islam*" Yogyakarta: FH UII Pres
- Saleh M. (2012). "*Membangun Karakter Dengan Hati Nurani, Pendidikan Karakter untuk Generasi Bangsa*" Jakarta: Erlangga
- S Rumini, S Sundari. (2004). "*Perkembangan Anak dan Remaja*" Jakarta: Rineka Cipta
- Stanley, J Baran. (2012). "*Pengantar Komunikasi Massa*" Jilid 1 Edisi 5. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2015). "*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekata Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*" Bandung: Alfabeta
- Tatang, S. (2019). "*Ilmu Pendidikan*" Bandung: Pustaka Setia
- Tohirin. (2012). "*Metode Penelitian Kualitatif*" Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Toto S. (1997). "*Pendidikan Agama Islam*" Bandung: Tiga Mutiara
- Young, K. (2017). "*Kecandua Inernet*" Yogyakarta: Pustaka Pelajar

➤ **Skripsi**

- A Mubarak. (2021). “Pengaruh Pengetahuan Keagamaan Dan Kecerdasaan Emosional Terhadap Perilaku Sosial Anak SDIT Nur El-Qolam Serang Banten” (Skripsi). Jakarta: Pascasarjana Institut PTIQ
- A Islamiyah. (2017). “LKP: Perancangan Media Promosi Lawang Agung Sebagai Group PT. Usaha Utama Besaudara Melalui Media Sosial Instagram” (skripsi). Surabaya: STIKOM
- D Dzulqarnain. (2013). “*Kedudukan Fungsi Agama Dalam Meningkatkan etos Kerja Masyarakat Petani Tambak*”(Skripsi). Makasar: UIN ALAUDDIN
- FK Izza. (2019). “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*” (Skripsi). Surabaya: UIN Sunan Ampel
- Fatmawati, E. (2013). “*Studi Komparatif Kecepatan Temu Kembali Informasi di Depo Arsip Koran Suara Merdeka Antra Sistem Simpan Manual Dengan Foto Repro(Doctoral dissertation )*” (Skripsi). Semarang: Universitas Diponegoro
- Istiqomah, K. (2016). “*Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak(Studi Kasus V SD Al Madina Semarang)*” (Skripsi). Semarang: UIN Walisongo
- Khoiriyah, Siti. (2019). “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*” (Skripsi). Lampung: UIN Raden Intan
- Lindawati, IA. (2015). “*Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Panduman Kecamatan Jilbuk Jember*” (Skripsi). Jember: UIN Malang
- M Munawir. (2019). “*Pengaruh Pelaksanaan Ibadah Shalat Terhadap Akhlak Siswa*” (Skripsi). Bandar Lampung: UIN Raden Intan
- NA Efendi. (2014). “*Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus Pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo)*” (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

➤ **Jurnal**

- Ardi R. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal. *Ejurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No (1), hlm. 142 Retrieved from: <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>
- H Aprianto. (2019). Motion Graphic “Akhlah” sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, Vol. 3, No (1), hlm. 61 Retrieved from: <https://jurnal.stiki-indonesia.ac.id>
- K Kastolani. (2016). Ibadah Ritual Dalam Menanamkan Akhlak Remaja. *Jurnal Of Communication*, hlm. 132 Retrieved from: <https://inject.iainsalatiga.ac.id>
- Maria Y G N. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul. *Jurnal Pendidikan*, hlm 496 Retrieved from: <https://scholar.google.co.id/shcolar?hl=id&as>
- Muhammad R. (2016). Masalah Adiksi Game Online Pada Anak. *CDK-Jurnal* , Vol. 43, No. 4, hlm. 239 Retrieved from: <https://cdkjurnal.com>
- M Jannah. (2017). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangan Dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia*, hlm. 247 Retrieved from: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id>
- NB Hayadi. (2021). Perilaku Menyimpang Remaja Yang Kecanduan Game Online. *ejournal Sosiatri-Sosiologi*, 9 (1), hlm. 32 Retrieved from: <https://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id>
- Putra L, W. Sutja dkk. (2022). Pengaruh Kecanduan GameOnline Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3, hlm. 1634 Retrieved from: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id>
- Ridwan S. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1, No. 1, hlm. 86 Retrieved from: <https://shcolar.google.co.id/shcolar?hl=id&as>

Saputra, A.o. (2021). Pola Komunikasi Pemain Game Online Call Of Duty (COD) Dalam Komunikasi Clan FTR. Jurnal-Sikom, hlm. 87 Retrieved from: <https://jurnal.umb.ac.id>

Saniyyah dkk. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. Jurnanl Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 4, hlm. 134 Retrieved from: <https://edukatif.org>

S Nisrima dkk. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islami Media Kasih Kota Banda Aceh. Jurnal Ilmiah(1), hlm. 200 Retrieved from: <https://media.neliti.com>

Surbakti. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Curere, hlm. 32 Retrieved from: <https://portaluniversitaquality.ac.id>

TR Ariantoro. (2016). Dampak Game online Terhadap Presentasi Belajar Pelajar. JUTIM, Vol. 1, No. 1, hlm. 48 Retrieved from: <https://jurnal.univbinainsan.ac.id>

➤ **Web**

David Christianto. (2019, 14 mei). “Manfaat Game Online yang Mungkin Tidak Gamers Sadari” <https://www.ingame.id/5-manfaat-bermain-game-online-yang-mungkin-tidak-gamers-sadari/>

Kevin R P. (2019, 31 Desember). “Perkembangan Game Online” kompas <https://www.kompas.com/tag/online-game>