

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, D.Z. (2008) *Al-Quran for Life Excellence Tips-tips Cemerlang dari Al-Quran*. Jakarta Selatan: Mizan Publika.
- Abidin, Z. (2020) *Fiqih Ibadah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Al-Asyqar, U.S. (2005) *Fiqih Niat Dalam Ibadah*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Al-Fauzan, S. bin (2020) *Ringkasan Fiqih Islam: Ibadah & Muamalah*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Algifari (1997) *Analisis Statistik Untuk Bisnis Dengan Regresi, Korelasi, dan Nonparametrik*. 1 ed. Yogyakarta: BPFE.
- Ardianto, E., Komala, L. dan Karlinah, S. (2017) *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ath-Thayyar, A. (2006) *Ensiklopedia Shalat*. Jakarta: Maghfirah Pustaka.
- Azzam, A.A.M. dan Hawwas, A.W.S. (2015) *Fiqh Ibadah*. Jakarta: Amzah.
- Basuki (2021) *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Media Sains.
- Budi, T.P. (2006) *SPSS 13.0 Terapan: Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: ANDI.
- Bungin, B. (2017) *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Efendi, M.M. (2020) *Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Fajar Anugerah, M. (2019) *Pengaruh Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi*

- (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman). Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.
- Fauzan, N.M. dan Ma'arif, B.S. (2021) "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung," *Journal Riset Komunikasi Islam*.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y. dan Andriyani, T. (2018) "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online," *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*.
- Fritsch, T., Voigt, B. dan Schiller, J.H. (2006) "Distribution of Online Hardcore Player Behavior: (How Hardcore are You?)," in *NetGames '06*.
- Gabriella, M., Asmahasanah, S. dan Kanalludin (2022) "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa," *Jurnal Pendidikan Guru*.
- Haris, A., Anggraini, D.C. dan Mardiana, D. (2021) "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang," *Visi Ilmu Pendidikan*.
- Husna, N., Normelani, E. dan Adyatma, S. (2017) "Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat," *Jurnal Pendidikan Geografi*.
- Ismail, F. (2018) *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Kriyantono, R. (2014) *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi,*

- Komunikasi Pemasaran. 1 ed. Jakarta: Kencana.
- Mahudi, M. (2018) Hubungan Kedisiplinan Melaksanakan Shalat Fardhu Dengan Akhlakul Karimah Remaja Dusun Kauman Desa Kotagajah Lampung Tengah. Universitas Agama Islam Negeri Metro.
- Marzuki, S., Kistoro, H.C.A. dan Ru'iyah, S. (2021) "Kedisiplinan Shalat Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Sleman ditinjau dari Pengaruh Penggunaan Gadget," *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*.
- Miko, T., Rahmawati dan Susilawati, N. (2022) "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online PUBG MOBILE (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USK)," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*.
- Murtiningsih, S. (2021) *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realistis dan Hiperealistis Permainan Digital*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratiwi, E.Y.R. et al. (2019) *Positif Negatif Game Online*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Rahima, I.M., Ramdhan, B. dan Suhendar (2018) "Game Online dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA," *Journal of Biological Education*.
- Rakhmat, J. (1998) *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Safroedin, M. (2014) *Sunah-Sunah Kecil Berpahala Besar*. Yogyakarta: Bunyan.
- Saputra, R.A.D. (2020) *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren*. Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Sara, M.P., Sugandi dan WS, J.A. (2019) "Pengaruh Terpaan Game Online

- terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili,” *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*.
- Siregar, S. (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Siswanto, F.Z. (2013) “Hubungan Antara Kedisiplinan Melaksanakan Sholat Wajib Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa di Fakultas Farmasi Universitas Ahmad Dahlan,” *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 26 ed. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono dan Lestari, P. (2021) *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, Analisis Teks, Cara Menulis Artikel Untuk Jurnal Nasional dan Internasional)*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017) “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere*.
- Umar, H. (2002) *Metode Riset Bisnis: Panduan Mahasiswa Untuk Melaksanakan Riset Dilengkapi Contoh Proposal dan Hasil Riset Bidang Manajemen dan Akuntansi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Umniyati, N., Hadisiwi, P. dan Suminar, R. (2017) “Pengaruh Terpaan Media Informasi Riset Melalui Website www.ppet.lipi.go.id Terhadap Sikap Mahasiswa Mengenai Penelitian,” *Kajian Komunikasi*.
- Wahyuni, S. (2021) *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo,*

Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Yosodipuro, A. (2011) *Miracle of Shalat Hajat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Young, K. (2009) "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents," *The American Journal of Family Therapy*.

Yusuf, M. (2014) *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. 1 ed. Jakarta: Kencana.

Zulkifli (2017) *Rambu-Rambu Fiqh Ibadah: Mengharmoniskan Hubungan Vertikal dan Horizontal*. Yogyakarta: Kalimedia.

<https://iainkediri.ac.id/sejarah/> [diakses 19 Maret 2023].

<https://iainkediri.ac.id/visi-misi-dan-tujuan/> [diakses 19 Maret 2023].

<https://rumaysho.com/7141-shalat-di-awal-waktu.html> [diakses pada 23 Juni 2024].

<https://wearesocial.com/us/blog/2023/01/digital-2023> [diakses 19 Maret 2023].