

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Moenir, Manajemen Umum Pendidikan Di Indonesia (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Alif Harsan, Jago Bikin Game Online (Jakarta: Media Kita, 2011)
- Alo Liliweri, Komunikasi: Serba Ada Serba Makna (Jakarta: Prenada Media Group, 2011)
- Anggraini, D. R., Wahyuningsih, H, Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2007)
- Anhar, PHP & MySQL Secara Otodidak (Jakarta: PT TransMedia, 2010)
- Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, and Sulaeman Sulaeman, ‘Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar’, Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8.3 (2022), 899–907
- Baharuddin, Metodologi Penelitian, Ilyas Isma (Depok: Gunadarma Ilmu, 2018)
- Bone, Universitas Muhammadiyah, ‘Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Info Artikel Abstrak Game Adalah Sebuah Permainan Untuk Zaman Yang Sekarang Sangat Digandrungi Kawula Muda Yaitu Game Online ( Novrialdy , Game Online Atau Game Berbasis Web Dibedakan Menjadi Dua Jenis , Yaitu G’, 0383 (2021)
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo, Education Konsep Teknologi Dan Aplikasi Internet Pendidikan (Yogyakarta: Andi, 2002)
- Budiyono, Statistik Untuk Penelitian (Surakarta: UNS Press, 2009)
- Chandra Anugrah Putra, ‘Pemanfaatan Gadget Sebagai Media Pembelajaran’, 2.2
- Darwis, Muhammad, Khairul Amri, and Hardy Reymond, ‘Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun’, Ristekdik, 5.2 (2020), 228–29
- Daryanto, Strategi Dan Tahap Mengajar (Bandung: CV Yrama Widya, 2013)
- Derry, Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami FaktorFaktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget (Jakarta: Bisakimia, 2013)
- Dolet, Unaradjan., Manajemen Disiplin (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003)

- Dwi, Dwi Cahyanto, and Karma Iswasta Eka, 'Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Disiplin Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Kelas Iv Sd N 02 Kemutug Lor', *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1.2 (2021), 206–19
- Fathul Amin, 'Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam', *Tadris : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 12.2 (2019), 33–45
- Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, 'Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Mts Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur', 2020
- Freeman, Cindy B, 'Internet Gaming Addiction', *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*, 2008
- Hanni Sofia, Budhi Prianto, *Panduan Mahir Akses Internet* (Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara, 2015)
- Hastuti, Tiara Setia, Duma L.Tobing, and Evin Novianti, 'Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Remaja Di SMA Sejahtera 1 Depok', *Journal Press*, 2020, 0–4
- Janie, Arum, *Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda dengan SPSS*, Semarang University Press, 2012
- Kautsar, 'Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar', *Progress in Retinal and Eye Research*, 2019
- Kurniawati, Dian, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 78–84
- Limianto, Renaldi Bayu, 'Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa', *Konseling: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1.2 (2019), 49–54
- Malik, Abdul, and Muhamad Afandi, 'Peningkatan Disiplin Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Kelas Vii Mts Nu Al Ishlah Binabaru', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7.1 (2020), 60
- Manumpil, dkk, 'Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado', *Jurnal Keperawatan*, 3.2 (2015)
- Margono, S., *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: RinekaCipta, 2010)
- Marlianti, D, 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di SD Mattoangin 2 Kecamatan

- Mariso Kota Makassar Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar', 2015
- Misnawati, Misnawati, 'Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi', *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4.2 (2016), 217–23
- Mujono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)
- Von Neumann, J. and Morgenstern, O., *Theory of Games and Economic Behavior*. 3rd Edition, Princeton University Press, Princeton., 1953
- Nugroho, Antonius, 'Definisi Game Dan Jenis-Jenisnya', 25 Mei 2011, 2011
- R. Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone & Komputer* (Jakarta: Mediakita, 2008)
- Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2004)
- Riyanti, Eliya, Endang Wuryandini, and David Firna Setiawan, 'Penggunaan Gadget Dan Interaksi Sosial Terhadap', 2017, 405–10
- Sajadi, Dahrun, 'Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam', *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2.2 (2019), 16–34
- Sanjaya, W., *Pembelajaran Dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005)
- Septriyeni, zulhaini, Ikrima, 'Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Agama Islam Di Smp Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan', *Jom Ftk Uniks*, 2 (2021), 44–50
- Setiawan, A, 'Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah', *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10.2 (2019), 223–40
- Sudijono, A., *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)
- , *Pengantar Statistik Pendidikan* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2011)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- Sumarno, Joko., 'Minimalisasi Pelanggaran Disiplin Sekolah Melalui Efektivitas Kinerja Tim Kedisiplinan', *Widyatama*, 5.2 (2006)

Tucker, Henry, 'Game Online', *Itnow*, 50.4 (2008), 8–10

Wibowo, *Manajemen Kinerja*. Edisi Ketiga (Jakarta: PT. Raja Grafindo Prasada, 2012)

Yuliantika, Siska, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, Xi, Dan Xii Di Sma Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9.1 (2017), 35  
<<https://doi.org/10.23887/jjpe.v9i1.19987>>