

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. *Psikologis Sosial*. Jakarta: Rhineka Cipta, 1999.
- Ahyadi, Abdul Aziz. *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila*. Jakarta: Sinar Baru, 1988.
- Alam, M. Fahrul. *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Alwi, Said. *Perkembangan Religiusitas Remaja*. Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014.
- Ancok, Djamaludin. dan Fuad Nashori Suroso. *Psikologi Islami: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikolog*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Arifin, Bambang Syamsul. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendidikan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Basrowi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta: 2008.
- Fadh, Syaikh Muhammad. dan Syaikh Abdul Aziz bin Baz. *Sifat Wudhu & Shalat Nabi SAW, Penerjemah: Geis Umar Bawazier*. Jakarta: al-Kautsar, 2011.
- Hamid, Abdul. *Ilmu Akhlak*. Bandung: Pustaka Cipta, 2009.
- Haryanto, Sentot. *Psikologi Shalat (Kajian Aspek-aspek Psikologi Ibadah Shalat oleh- oleh Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW)*. Yogyakarta: 2007.
- Hendra, Ahmad Farizi. "Peran Komite, Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Al Hidayah Desa Bondoyodo Kecamatan Sukodono Lumajang TahunAjaran 2014/2015". Skripsi, IAIN Jember, Jember, 2014.
- <https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp> (di akses 24 Juni 2019).
- <https://www.kompasiana.com/lulurahmaaulia0262/61b0468675ead67a3b2eeaa2/pengaruh-penggunaan-gadget-terhadap-perilaku-anak>.
- <https://www.kompasiana.com/muhammadabd116/60cb042b95a0ab2cc0461ad2/pengaruh-game-online-terhadap-emosi-anak>
- Johnson, Doyle P. *Teori sosial modern dan klasik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1998.
- Kapoh, Gerry F. "Perilaku Sosial Individu Pemain *Game Online 'Perfect World'* di Desa Sea Satu". *Jurnal Holistik* Tahun VIII No. 15, 2015.

- Kusumawardani, Syahrul Perdana. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan IndoSpirit)*, Skripsi, Departemen Antropologi FISIP Universitas Airlangga.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN.Balai Pustaka, 1991.
- Puspito, Hendro. *Sosiologi Agama*. Yogyakarta: Kanisius, 1984.
- Rahmah, Itsna Fitri. *Menumbuhkan Sikap Toleransi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- Ramadhani, Debi Fitri. "Hubungan *Game Online "Free fire"* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI". *Jurnal, Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2021.
- Rikha, Wahyu. dan Rofiatul Ula. "Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*: Vol. 3 No. 1 Tahun 2021.
- Ritzer, George. *Teori Sosiologi Dari Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Santrock, John W. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Satori, Djam'an. dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA, cetakan ketiga 2020.
- Suryabrata, Sumadi. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali, 1987.
- Turner, Bryan S. *Teori Sosial dari Klasik sampai Postmodern*. Yogyakarta: pustaka belajar, 2012.
- Upe, Ambo. *Tradisi Aliran dalam Sosiologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2010.
- Walgito, Bimo. *Teori-teori Sosial*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2011.
- Winarni, Isti. "Pengaruh Penggunaan *Game Online Free fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI di Salatiga", Skripsi, Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Salatiga, 2020.
- [www.ff-garena.com](http://www.ff-garena.com) (Diakses tgl 28 Agustus 2022).
- Yulianti, R.R. Mardiana. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaul Anwar", *Jurnal Pengabdian*. Universitas Pamulang, 2020.