

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ali. *Panduan Shalat Lengkap Sesuai Tuntunan Rasulullah Saw.* Jakarta: Mizan Digital Publishing, 2016.
https://books.google.co.id/books?id=u47cCwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Ahsanul Khaq, Moh. “Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 2, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4312>.
- Al-Qahthani, Said bin Ali bin Wahaf. *Panduan Shalat Sunnah Dan Shalat Khusus - Shalat Yang Benar Menurut Al-Quran Dan Sunnah.* Al Mahira: Mewarnai Dunia dengan Ilmu, 2001.
- Anam, Syaiful, Husna Nashihin, Akbar Taufik, Hamela Sari Sitompul, Yuni Mariani Manil, Irfan Arsid, Sri Jumini, Muhammad Irfan Nurhab, Nurul Eko Widiyastuti, and Yulius Lurtamas. *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen Dan R&D).* Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Andjarwati, Tri, Endah Budiarti, Kunto Eka Susilo, Muhammad Yasin, and Pramita Studiviany Soemadijo. *Statistik Deskriptif.* Jakarta: Zifatama Jawara, 2021.
https://books.google.co.id/books?id=PWMzEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Aqilah, Ikhdah Izzatul. “Puasa Yang Menajutkan (Studi Fenomenologis Pengalaman Individu Yang Menjalankan Puasa Daud).” *Jurnal EMPATI* 10, no. 2 (2020): 163–89.
<https://doi.org/10.14710/empati.2020.27704>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Rev. IV. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- At-Tuwajiry, Muhammad bin Ibrahim bin Abdullah. *Hukum Shalat Dan Keutamaannya Terj.* Maktab Dakwah dan Bimbingan Jaliyah Rabwah, 2007.

- Aulina, Choirun Nisak. "Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini." *Jurnal PEDAGOGIA* 32, no. 1 (2013): 271–86. <https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1316/1490>.
- Azra, Azyumardi, and Idris Thaha. *Paradigma Baru Pendidikan Nasional: Rekonstruksi Dan Demokratisasi*. Jakarta: Buku Kompas, 2002.
- Bagir, Haidar. *Buat Apa Shalat?! Mizan Digital Publishing*. Vol. 11. Jakarta: Mizan Pustaka, 2018.
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 202AD. https://books.google.co.id/books?id=wY8fEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Erida, Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, and Yani Tri Handayani. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja." *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan* 1, no. 2 (2022): 15. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>.
- Febriany. "Sejarah, Tranformasi Dan Konsekuensi Dari Game Online." *SELASAR KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah* 01, no. Juni (2022): 1–16. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/article/view/495>.
- Gunarsa, Singgih D, and Yulia Singgih Gunarsa. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 1995.
- Hamas Fanani. "Dampak Game Online Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponogoro." IAIN Ponorogo, 2020.
- Hamid, Marwan, Ibrahim Sufi, Wen Konadi, and Akmal Yusrizal. *Analisis Jalur Dan Aplikasi Spss Versi 25 Edisi Pertama*. Aceh. Kopelma Darussalam. Aceh, 2013.

- Hasan, Aliah B. Purwakania. "Disiplin Beribadah: Alat Penenang Ketika Dukungan Sosial Tidak Membantu Stres Akademik." *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 1, no. 3 (2012): 136. <https://doi.org/10.36722/sh.v1i3.63>.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. 4th ed. Jakarta: Yayasan Mitra Netra, 1999.
- Ibrahim, Andi, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, and Darmawati. *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu, 2018.
- Kadarisman, Yoskar, and Rico Rahmat Suryanto. "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar." *Jom FISIP*. Universitas Riau, 2015.
- Kamal, Abu Malik. *Ensiklopedi Shalat*. Cordova Mediatama, 2009.
- Kasyfi, Henry. "Hasil Survei Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet 2017 APJII." *Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)*, 2019. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil-survei-penetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2017-apjii/0/download>.
- Kurniawan, Drajat Edy. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Koseling Gusjigang* 3, no. 1 (2017): 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>.
- Kusumo, Pradinata, and Devi Jatmika. "Adiksi Internet Dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja." *Psibernetika* 13, no. 1 (2020): 20–31. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v13i1.2312>.
- Langgulong, Hasan. *Manusia Dan Pendidikan: Suatu Analisa Psikologis, Filsafat Dan Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru, 2004.
- Mabruri, Rizza Andi. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online

- Terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa Smp Negeri 44 Semarang.” *Eprints.Walisongo.Ac.Id*. UIN Walisongo Semarang, 2021. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/17393/>.
- Mais, Fraldy Robert, Sefti S.J. Rompas, and Lenny Gannika. “Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja.” *Jurnal Keperawatan* 8, no. 2 (2020): 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>.
- Manumpil, Beauty, Yudi Ismanto, and Franly Onibala. “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado.” *Ejournal Keperawatan* 3, no. April (2015): 1–6.
- Marlina, Ni Putu, Ns Ni Made Aries Minarti, M Ng, and Ns Kadek Cahya Utami. “Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati I Denpasar Tahun 2014.” *Ilmu Keperawatan FK UNUD* 2, no. 3 (2014): 1–8.
- Marpaung, Junierissa. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Matur, Yustina Prima, Maria Getrida Simon, and Theofilus Acai Ndong. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng.” *Jurnal Wawasan Kesehatan* 6, no. 10 (2021): 98–139. <https://doi.org/10.4324/9780203721049-12>.
- Misnawati, Misnawati. “Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 4, no. 2 (2016): 217–23. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>.
- Musbikin, Imam. *Pendidikan Karakter Disiplin*. Nusa Media, 2021.
- Mustamiin, Muhammad Zainal. “Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa.” *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi*

- Pendidikan* 4, no. 1 (2019).
<https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980>.
- Nawawi, M. Ichsan, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti Alfidayanti, Sartika Poppysari, Saputri Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, and Ismail Marsuki. "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar." *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 46–54.
<https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.
- Nisrinafatini. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 2 (2016): 71–82.
<https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Paridawati, Ita, Musnar Indra Daulay, and Rizki Amalia. "Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar." *Journal Of Teacher Education* 2, no. 2 (2021): 28–34.
- Prasetya, Y. Y. , La Tarifu, La Iba. "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari." *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi* 5, no. 1 (2020): 1–16.
- Prayogo, Arif. "Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 Skripsi." *Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*, 2019.
- Qomusuddin, Ivan Fanani. *Statistik Pendidikan (Lengkap Dengan*

- Aplikasi IBM SPSS Statistic 20.0*). Yogyakarta: Deepublish, 2019.
<https://books.google.co.id/books?id=9o4EEAAQBAJ&printsec=frontcover&#v=onepage&q&f=false>.
- Rahim, Abdul Rahman, Abdul Syukur Tajuddin, Ummiyati, and Wahidah Arsyad. *Inovasi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Di Kelas Awal Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV. Zahir Publishing, 2022.
- Ramadani, Muhammad Iqbal Febri, and Sidiq Setyawan. “Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014).” *Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.
<https://eprints.ums.ac.id/107377/1/naskah publikasi yusril.pdf>.
- Rindawan, I Ketut, I Made Purana, and Fransiska Kamilia Siham. “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Pada Anak Dalam Lingkungan Keluarga.” *Jurnal Pacta Sunt Servanda* 1, no. 2 (2020): 53–63.
<https://doi.org/10.23887/jpss.v1i2.361>.
- Riskuna, Reza, and Loeziana Uce. “Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Nusantara* 14, no. 5 (2016): 672–86.
<https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>.
- Rohman, Fatkhur. “Peran Pendidik Dalam Pembinaan Disiplin Siswa Di Sekolah / Madrasah.” *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 4, no. 1 (2018): 72–94.
- Rusman, Tedi. *Statistika Penelitian: Aplikasinya Dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015.
- Saputra, Dani Nur, Novita Listyaningrum, Apriani, Titi Rokhayati, Asnan, and Yermias. J. I Leuhoe. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Palu: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
https://books.google.co.id/books?id=sWJIEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

- Siswanto, and Suyanto. *Metodologi Penelitian Korelasional*. Klaten: Bosscript, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sulistiyono, Joko. *Buku Panduan Layanan Konseling Kelompok Pendekatan Behavioral Untuk Mengatasi Kedisiplinan Masuk Sekolah*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penulisan Indonesia, 2021.
- Telaumbanua, Sadieli. *Pembelajaran Dan Analisis Wacana*. Medan: Mitra, 2019.
- Trisnani, Rischa Pramudia, and Silvia Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game Online. Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang*. UNIPMA PRESS, 2018.
http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392. BUKU GAME ONLINE.pdf.
- Tu'u, Tulus, and Kristiadi Wibowo. *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Grasindo, 2004.
- Yakin, Ipa Hafsiyah, Uus Supriatna, Suca Rusdian, and Mia. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif & Kualitatif)*. CV. Aksara Global Akademia, 2023.
- Yusrizal. *Pengukuran & Evaluasi Hasil Dan Proses Belajar*. Edited by Mukhlisuddin Ilyas. Yogyakarta: Pale Media Priima, 2016.
https://books.google.co.id/books?id=Sj6VEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Yuzi Akbari Vindita Riyanti. "Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga Di SMK N 3 Klaten." *Skripsi*, 2016, 2016.