

DAFTAR PUSTAKA

- Almyra Soumi Sinapoy, K. Y.S. Putri. Pengaruh Penggunaan Ponsel Berlebih Terhadap Perubahan Sikap Remaja Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta, (2021). Vol5 no 2.
- Abi Aufa Muzid, Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Sosial Whatsapp Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,(2022). h.2.
- Anggi Munika Putri, Pengaruh Era Digitalisasi Terhadap Etika Komunikasi Generasi Milenial, (2021). hal.1.
- Akmal Rizki Gunawan, Menyinari Kehidupan Dengan Cahaya Al-Qur'an, (Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2018), h. 54.
- Al-Qur'an Kemenag 2022
- Bukhori Muslim dan Liza Dayana, "Sistem Informasi Peraturan Daerah (PERDA) Kota Pagar Alam Berbasis Web"07(2016), h. 39.
- Buhori Muslim, *Pengantar Teknologi Informas*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), h.263
- Buhori Muslim, *Pengantar Teknologi Informas*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), h.239
- Carolyn Handler M, *Digital Storytelling Fourth Edition*, (Boca Raton: CRC Press, 2020), h.405
- Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 5, 2019): 149, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Firdaus.et.al, *Bermain Game Online*, 2018
- "<https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2021/10/14/Pengguna-Internet-Indoensia-Peringkat-Ke-Tiga-Terbanyak-Di-Asia>).," n.d.
- Hendra Surya, *Kiat Mengatasi Penyimpangan Prilaku Anak 2* (Jakarta: PT Elex Meida Komputind, 2010), h. 42.

<https://dosenpintar.com/hadits-tentang-sabar/>
<https://www.google.com/search/digital-adalah> (diakses 25 Juni 2022).

<https://www.idntimes.com/life/inspiration/muhammad-tarmizi-murdianto/hadis-tentang-kejujuran/2>

<https://www.eprints.uny.ac.id/pengertian-aplikasi> (diakses 25 Juni 2022).

<https://www.universitaspikologi.com/2018/2019/mengenal-perilaku-pengertian-perilaku.html>

<https://www.universitaspikologi.com/2018/2019/mengenal-perilaku-pengertian-perilaku.html>

Imam Nawawi, Terjemahan Riyadus Shalihin, (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), h.37

Imam Ibnu Hajar Asqalany, *Bulughul Maram*, (Sangarahan Grogol Sukoharjo: Al-Qowam, 2013),hal.13.

Jujun S. Suriasumantri, *Filsafat Ilmu*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2009), h.104.

Jusuf Soewandi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media,2012), h.141

Mimi Ulfa, Dra Risdhayati, and M Si, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center 4*, no. 1 (2017): 3.

Matta, Anis, *Membentuk Karakter Cara Islam*, (Jakarta: Al-I'tisom, 2006)

Mansyur Amin, *Dakwah Islam dan Pesan Moral*, (Yugyakarta: Al-Amin press, 1997), Cet. I, h. 13

Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.103

Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo, 2012), h. 77

Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011), h.87

Noval Maliki, “Reinterpretasi atas Nilai-Nilai Pancasila dalam Konteks Pendidikan KeIslaman,” n.d., 12.

Oka Widiyanto, *Hubungan Kebiasaan Bermain Vidio Game Dengan Akhlak Siswa*, (Bekasi,2020)

Oka Widiyanto, *Hubungan Kebiasaan Bermain Vidio Game Dengan Akhlak Siswa*, Bekasi,2020)

Oka Widiyanto, *Hubungan Kebiasaan Bermain Vidio Game Dengan Akhlak Siswa*, (Bekasi,2020)

Om.Makplus,Notoatmodjo-Skinner, *Definisi dan Pengertian Perilaku Menuut Tokoh*, (2015)

Omar Muhammad Al-Taumy Al- Syaibany, *Falsafah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1979), Cet I, h. 312

Punto Wicaksono, Strauss, El-Ansary dan Frost, *Pegertian Internet*, (Jakarta: QuBisa, 2021)

Riduwan dan Sunarto, Op.Cit.h.68

Rizqi Imam Santoso, Nasib Permainan Tradisional, <http://www.kompas.com>

“[https://Regional.Kompas.Com/Read/2022/01/1/18150378/Kecanduan- Vidio-Game- Online-Kakak-Bunuh-Adik-Sepupu-Hp-Saya-Rusak](https://Regional.Kompas.Com/Read/2022/01/1/18150378/Kecanduan-Vidio-Game-Online-Kakak-Bunuh-Adik-Sepupu-Hp-Saya-Rusak)).,” n.d.

Reni Ferlitasari, “Pengaruh Media Sosial Intagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja,” 2020, 3.

Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*.(Jakarta: Erlangga, 2003),h.24.

Sulhan Alfinas, *Ara Baru Pendidikan Islam Di Era Digital*, (2018). Vol 7. No 1. Hal. 812

Syaikh Shafiyurrahman Al Mubarakfury, *Tafsir Ibnu Katsir*, (Bandung: Sygma Creative Media Corp, 2012), hal.144.

Sri Wahyuni, *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD*, (Makkasar, 2021)

Sayyed Husein Nasr. Ed, *Ensiklopedia Tematis Spiritualitas Islam*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2022), Cet II, h. 505

Sosiologi79, n.d

Sosiology79, n.d

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*...h. 80

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*... h. 81

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2017), h. 211

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2017), h. 221-222

Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwam Medika, 2016), hal. 12

Wilga Secsio Ratsja Putri, Nunung Nurwati, and Meilanny Budiarti S., “Pengaruh <i>Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat</i> 3, no. 1 (January 1, 2016): 49,	Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja,” <i>Prosiding</i> https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625 .
--	---