

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, A. (2024). Learning Models in Islam (A Pragmatic Study). *Al-Afkar: Journal For Islamic Studies*. Vol. 7 (3). 539-548.
- Abuddin, N. (2012). *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*. Vol. 1 (2). 42-47.
- Andoyo, A. (2021). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat*. Vol. 2(3). 89-95.
- Anggraeni, R., Nurharini, A., Budiarto, Y. S., Putri, L. A., dan Gumelar, C. (2024). Analisis Dampak Game Online terhadap Perubahan Karakter. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 1(11), hal. 20-22.
- Ardani, M. (2005). *Akhlak-Tasawuf Nilai-Nilai Akhlak/Budi Pekerti dalam Ibadah dan Tasawuf*. Jakarta: CV Karya Mulia.
- Azis, A.A. dan Hidayat, S. (2022). Pengaruh game online free fire terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 9 (2). 271-280.
- Bahaf, A.M. (2015). *Akhlak Tasawuf*. Serang: A-Empat.
- Darojat, U.S.N.A. dan Muhid, A. (2024). Konsep Pembentukan Akhlak Ibnu Miskawaih dalam Perspektif Teori Belajar Behaviorisme. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 13 (4). 286-298.
- Departemen Agama RI. (2015). *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*. Bandung: Diponegoro.
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Eliyanto, Yakino. Faizin. Zakiya. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Tengah: IAINU Kebumen.
- Fadila, E., Robbiyanto, S.N. dan Handayani, Y.T. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, Vol. 1(2). 17-31.
- Febriany, F. (2022). Sejarah Transformasi dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*. Vol. 2 (1). 50-65.

- Firdaus, W. dan Marsudi, M.S. (2021). Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget melalui Terapi Kognitif Behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*. Vol. 6 (1). 15-24.
- Hadjar, I. (1999). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Hafid, A. (2023). *Ilmu Pendidikan Islam*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
- Handayani, N.S., Abdussalam, A. dan Supriadi, U. (2021). Akhlak Peserta Didik dalam Menuntut Ilmu: Sebuah Pemikiran Reflektif KH. Hasyim Asy'ari dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*. Vol. 6 (2). 395-411.
- Harefa, D., Gaurifa, M., Sarumaha, N.R.M. dan Telaumbanua, K. (2023). *Teori Perkembangan Peserta Didik*. Sukabumi: CV Jejak Publisher.
- HR. Tarmidzi (no. 2516), dishahihkan oleh Syaikh Al-Albani dalam Shahih At-Tarmidzi.
- Ilmy, B. (2007). *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Jaya, M.L.M.I. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Quadrant.
- Johan., R. (2019). Pengaruh Game Online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*. Vol. 5 (2). 12-25.
- Juliansyah N. (2012). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Kustiawan, A.A. dan Utomo, A.W.B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: Cv. Ae Media Grafika.
- Lisnawati, L., Ganda, N. dan Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 8 (4). 840-850.
- Mafatih. (2023). *Adab Guru dan Murid*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mubarak, N.C. (2021). Pengaruh Media Sosial dan Game Online terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021. (*Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo*).

- Muchson, M. (2017). *Statistik Deskriptif*, Bogor: Guepedia.
- Muhit Mugni. (2022). *Akhlaq Al-Karimah Membina Kepribadian Terpuji*. Bogor: Guepedia.
- Niswah, Z., Naqiya, C., Dewi, S. P. R. dan Kibtyah, M. (2023). Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya dalam Konseling Islam. *Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*. Vol. 3(1), 25-38.
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*. Vol. 3(1). 87-101.
- Pradana, W. (2021). *Kecanduan Game Online 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Satu Tahun*. <https://news.detik.com/berita-jawabarat/d5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun>. Diakses 19 Juli 2024, pukul 19.07 WIB.
- Putra, F.F., Rozak, A., Perdana, G.V. dan Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*. Vol. 4 (2). 98-103.
- Setianingsih, E.S. (2019). Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak?. *SENDIKA: In Seminar Pendidikan Nasional*. 397-405.
- Siyoto, S. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sobron, A.N. dan Bayu, R. (2019). Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar Ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*. Vol. 1 (2). 30-38.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Swarjana, K.I. (2019). *Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syukur, A. (2020). Akhlak Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat. *Misykat Al-Anwar Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat*. Vol. 3 (2). 1-22.
- Talo, I.P. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. (*Doctoral Dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*)

- Unaradjan, D.D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Wahid, M. dan Fauzan, A. (2021). Game Online sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*. Vol. 8(3), 275-283.
- Wardani, R. (2023). *Statistika dan Analisis Data*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Widana, I.W. dan Muliani, N.P.L. (2023). *Uji Persyaratan Analisis*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Wulur, F.C. dan Mulyanti, D. (2023). Analisis Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial dalam Penyebaran Layanan Informasi Publik di Pemerintah: Systematic Literature Review. *MANABIS: Jurnal Manajemen dan Bisnis*. Vol. 2 (1). 37-45.