

DAFTAR PUSTAKA

- A.Z., M. (2013). *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. Jakarta: Grasindo.
- Abdul Mujib, d. J. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Affizaa, S. M. (2017). *Dampak Bermian Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Di Angkata 2015* . SKISPI.
- Akmal, N. I. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*. Vol. 3 No. 1
- Arkhan. (2025, April 15). (A. Chozin, Interviewer)
- Arikunto, S. (1990). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki., et.al. (2007). *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*. Ponorogo: STAIN Po Press.
- Damayanti, Anggraeni Putri., et.al. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Gunawan, B. (2020). Analisis Yuridis Pendidikan Jaraj Jauh Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia Dalam Undang-Undang Dasar RI 1945 Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia. *Jurnal HAM*
- Imran, A. (2011). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jiu, Cau Kim., et.al. (2022). *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi COVID-19*. Pontianak: As Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 7 No. 2

- Johan, R. S. (2019). Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Untuk Belajar. *Research and Development Journal Of Education*
- Kasmini, Lili., et.al. (2020). *Buku Pedoman Implementasi PJJ*. Aceh: STKIP BBG Banda Aceh.
- Kazhim, M. N. (2008). *Mendidik Anak Tanpa Kekerasan*, terj. Abdi Pemi. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. (2012). *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: Percetakan Halim.
- Kholidah, A. M. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kompri. (2014). *Manajemen Sekolah Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja.
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional, Implementasi KTSP, dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Laura, A., et.al. (2012). *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia Pendekatan Administrasi dan Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, Y. (2019). *Dampak Game online Terhadap Prilaku Siswa Di Madrasah Diniyyah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jamb*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran PAI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mariana, M., et.al. (2020). Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*. Vol. 3 No. 2
- Miles, M. H. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications. (Tjetjep Rohindi Rohidi, penterjemah). Jakarta: UI-Press
- Moleong. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moore, M. (1973). Toward a Theory of Independent Learning and Teaching. *Journal of Higher Education*.
- Muhaimin. (2008). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosydakarya.

- Muhaimin. (2014). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Pengaktifan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiquon. (2015). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nadiya, Anggun., et.al . (2024). *Analisis Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar*. Palembang: JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research. Vol. 3. No. 01
- Naim, N. (2012). *Character Building Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu & Pembentukan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Nashir, Muhammad Ja'far., et.al. (2024). *Pengaruh Peran Guru Dan Kedisiplinan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fiqih Di SMPIT Mardhatillah Sukoharjo Tahun Pelajaran 2023/2024*. *Al 'Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 4. No. 2
- Nashir, Muhammad Ja'far., et.al. (2024). *Peran Organisasi Santri Kreatif Al Hikmah (OSKA) Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Santri Di Pondok Pesantren Al Hikmah Muhammadiyah Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023*. *Mamba'ul 'Ulum*. Vol. 20. No. 1
- Nashir, Muhammad Ja'far., et.al. (2025). *Implementation Of Positive Discipline As An Effort To Overcome Bullying At Aisyiyah Surya Ceria Elementary School, Karanganyar*. *JUSPI: Jurnal Sejarah Peradaban Islam*. Vol. 8. No. 2
- Nashir, Muhammad Ja'far., et.al. (2024). *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Kisah Para Nabi*. *Jurnal Asghar*. Vol. 4, No. 2
- Nashir, Muhammad Ja'far., et.al. (2023). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di MTs Muhammadiyah Blimbing Kabupaten Sukoharjo*. *Edusifa: Jurnal Pendidikan Islam*
- Nurchahman, A. (2025). *Efek Game online Terhadap Komunikasi Interpersonal Kepada Keluarga Muslim di Desa Way Kekah Kecamatan Terbanggi Besar Lampung Tengah*. Lampung Tengah: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- O. Mac Kenzie, E. C. (1968). *Correspondence Instruction in the United States: A Study of What It Is, How It Functions, and What Its Potential May Be*.
- Ondi Saondi., et.al. (2010). *Etika Profesi Guru*.

- Parlindungan, Doby Putra., et.al. (2020). Peranan Guru dan Orang Tua dalam Menghadapi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dimasa Pandemi Covid-19 di SDS Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. Jakarta: Jurnal UMJ.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma., et.al. (2019). *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Prawati, R. (2019). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di SMK Darussalam Ciputat*. Jakarta: Institut Ilmu Al Quran.
- Prayogi, A. (2021). Analisa Penggunaan Game Sebagai Media Dakwah. Pekalongan: *Hikmah*. Vol. 15. No. 2
- Pulungan, D. W. (2022). *Pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online di lingkungan V Batunadua Jae Kota Padang sidempuan Tahun 2022*. Padang: Universitas Aufa Royhan.
- Ramadhan, A. H. (2025, April 15). (A. Chozin, Interviewer)
- Ramayulis. (2010). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rasmi, R. S. (2023). Dampak Kecanduan Game online pada Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 5 No. 1
- Rochman, B. S. (2025, April 15). (A. Chozin, Interviewer)
- Rosyada, D. (2017). *Madrasah dan Profesionalisme Guru : Dalam Arus Dinamika Pendidikan Islam di Era Otonomi Daerah*. Depok: Kencana.
- Rusdiana. (2015). *Pengelolaan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Safitri, Ridzki Aidila., et.al. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Moral Keislaman. Bukit Tinggi: *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*. Vol. 2. No.1
- Sagulu, K. Y. (2017). *Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMA N I Kasihan Bantul TA 2016/2017*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, A. A. (2022). Game online Terhadap Perubahan Akhlak. *Aulada : Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 3. No. 2

- Sari, A. G. (2021). *Peran Guru dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid 19 di MIN 1 Lamongan*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sari, Wulan., et.al. (2024). Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Kendari: *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*. Vol. 3. No. 2.
- Sodik, S. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulistiyorini. (2014; 148). *Manajemen Pendidikan Islam*. Surabaya: Elkaf.
- Suratno. (2025, April 15). (A. Chozin, Interviewer)
- Suryabrata, S. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Jakarta: Rajawali Pers.
- Sya'roni, M. (2022). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Siswa Di SMP. *Al Miskawaih: Jurnal of Science Education*; 135.
- Tohirin. (2011). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 . (n.d.)*.
- Uno, H. B. (2011). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utomo, A. A. (2022). *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. Ae Media Grafika.
- Wahyudi, I. (2012). *Mengejar Profesionalisme Guru*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyudin, A. (2019). *Pengaruh Game online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok*. Depok: Unindra PGRI.
- Wahyudin, A. (2019). *Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Melalui Rutinitas Tahfidz Al-Qur'an Di Madrasah Tsanawiyah Al Fathimiyah Banjarwati Lamongan*. Surabaya: UIN Sunan Ampel.

- Wibisono, J. A. (2010). *Pengaruh kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Negeri Ngajaran 03 Kecamatan Tuntang, Kab Semarang*. Semarang: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyani, N. A. (2013). *Manajemen Kelas Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yunitasari, Septiyani Endang., et.al. (2023). Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor Pada Anak Kelompok B (Studi Kasus TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*: Vol. 4. No. 01
- Yunita, Tastrya Nur., et.al. (2021). *Pengaruh Game online terhadap Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah di SDN 2 Tambaknegara*. Purwokerto: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPKM).
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana.