

DAFTAR PUSTAKA

- A.Candra, Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Bouna Books, Yogyakarta, 2012.
- A.M, Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* Jakarta:Rajawali Pers, 2012.
- Adiningtyas, Sri Wahyuni, *Peran Guru PAI Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*, Jurnal Kopasta, 4 (1), (2017).
- Adlis, Adrafika, *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Islam Riau Pekanbaru*, Jom Fisip, Volume 1 No.2 – Oktober 2014.
- Akmaluddin, *Dampak Game Online Terhadap Regiusitas Santri Pada Masa Pandemi Covid-19*, Yogyakarta, Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama-Agama Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021. Alfabeta, 2009
- AL-Abrasyi, Athiyah, *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam*, Jakarta: Midas Surya Grafindo, 1990.
- Al-Syaibany, *Falsafah al-Tarbiyyah al-Islamiyyah, Alih Bahasa: Hasan Langgunglung, Falsafah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1979.
- Arifai, Ahmad, *Kompetensi Keperibadian Guru Dalam Prespektif Pendidikan Islam*, Jurnal Tarbiah Islamiah, Vol 3, No 1, Juni 2018.
- Arikunto, Suharismia, *Manejemen Pendidikan* Cet.VII;Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Dalimunthe, Cahya Elyza, 2020, *Pendekatan Teknik Konseling self Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Individual di SMP Al Hidayah Medan*, Medan; UIN Sumatera Utara.
- Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Revisi*, Markota, Surabaya, 1990.
- Dewi, Dinie Anggraeni dkk, *Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 5, No. 3, 2021.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Drajat, Zakiyah dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2010.

- Efendi, Novian Aziz, 2014, *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gunawan, Heri, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Hambali Muh, *Manajemen Pengembangan Kompetensi Guru PAI*, Jurnal MPI Vol 1, 2016.
- Iqbal, M, *Dampak Game Online Terhadap Sikap Siswa Belajar Pendidikan Agama Islam*, el-Moona Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Volume 3, hlm.2, 2021.
- Irawan, Diman, 2021, *Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari Game Online Kelas V Di Darussalam Kota Bengkulu*, Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Juhji, *Peran Urgen Dalam Pendidikan*, Vol. 10. No. 1, Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2016.
- Kartono, Kartini, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung Mandar University Press, 1995.
- Khuzaimah, Umi, 2019, *Strategi Guru Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online Di Mi Al-Hikmah Jabung Talun Blitar*, Tulung Agung: IAIN Tulung Agung.
- Kurniawati, Indri, *Identifikasi Penyebab Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa SMA Negeri 10 Muaro Jambi*, Vol.6. No. 2, Jurnal Pendidikan Tambusai, Tahun 2022.
- Kurniawati, Indri, *Identifikasi Penyebab Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa SMA Negeri 10 Muaro Jambi*, Vol.6. No. 2, Jurnal Pendidikan Tambusai, Tahun 2022.
- Majid, Abdul, *pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Mulyasa, E, *Standar Kompetensi Dan Sertikasi Guru*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nanda, Islamia, 2023, *Kecanduan Game Online Dan Dampaknya Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Negeri Luwu*, Palopo: IAIN Palopo.

- Ngafifi, Muhamad, *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Prespektif Sosial Budaya*, Jurnal Pembangunan Pendidikan, Vol.2, No. 1, 2014.
- NK, Roestiyah, *Masalah Pengajaran Sebagai Suatu Sistem*, (Jakarta: Bina Aksara, 1982)
- Partoto, Pius A. & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya: Arkola, 1994.
- Puspita, Felila, 2022, *Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Game Online Pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur*, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Rahman, Abdul, *Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam – Tinjauan Epistemologi Dan Isi Materi*, Jurnal Eksis Vol.8 No.1, Mar 2012.
- Ramadhanty, Vania Annora, 2023, *Kecanduan Game Online Pada Remaja Sebagai Dampak Pandemi Covid-19*, Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Ramdhan, Nuri, 20221, *Tugas, Peran Kompetensi dan Tanggungjawab Menjadi Guru Profesional*, Medan: UIMED.
- Rini, Ayu, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, Pustaka Mina, Jakarta, 2011.
- Sianipar, Helen Melenia, *Peran Guru Sebagai Teladan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Siswa Berdasarkan Kajian Filsafat Aksiologi Kristen*, Vol. 3. No. 1, Journal of Christian Education, 2022.
- Siddik, Dja'far, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: Cipta Pustaka Media, 2006.
- Siregar, *Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu yang Mengalami Games Addiction*. Jurnal Psikologi, Vol. 9, No. 1, 2013.
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung:
- Suparlan. *Menjadi Guru Efektif*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2015.

Suplig, Maurice Andrew, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta DiMakassar*, Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017.

Wiyani, Novan Ardy, *Ilmu Pendidikan Islam: rancang bangun konsep pendidikan monokotomik-holistik*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.