

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Faradila dan Sri Nur Hayati. "Implementasi Budaya Religius di SDN Pagendingan 2 Galis Pamekasan." *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2020).
- Aprilianto, Andika, and Wahyuni Mariana. "Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2018).
- Arifin, Bambang Syamsul. *Psikologi Agama*. Bandung: CV. PUSTAKA SETIA, 2015.
- Azis, Abdul. "Pembentukan Perilaku Keagamaan Anak." *Jurnal Pemikiran dan Ilmu Keislaman* 1, no. 1 (2018).
- Fatmawaty, Riryn. "Memahami Psikologi Remaja." *Jurnal Reforma* 6, no. 02 (2017).
- Fauzia, Siti Naila. "Perilaku Keagamaan Islam Pada Anak Usia Dini (Penelitian Kualitatif Di Kelompok B TK Permata Sunnah, Banda Aceh Tahun 2015)." *Pendidikan Usia Dini* 9, no. 2 (2015).
- H.M. Taufik. *Psikologi Agama*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Hamali, Syaiful. "Karakteristik Keberagamaan." *Karakteristik Keberagaman Remaja Dalam Perspektif Psikologi* 11, no. 1 (2016).
- Hasanah, Hasyim. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2016).
- Jannah, Miftahul. "Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam." *Psikoislamedia* 1, no. 1 (2016).
- Kosim, Mohammad. "Urgensi Pendidikan karakter." *Karsa* 19, no. 1 (2011).
- Koswanto, Alvin. *Memahami Perilaku Dan Kejiwaan Manusia*. Bogor: Penerbit Lidan Bestari, 2020.
- Kustiawan, Andri Arif, and Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019.
- Marpaung, Junierissa. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018).
- Miranda, Aja. " Implementasi Budaya Sekolah Dalam Membangun Karakter Religius Peserta Didik di SMAN Seunagan Nagan Raya Aceh." *Rabbani: jurnal pendidikan agama islam* 1, no 1 (2020).

- Mokhammad Ridoi, S S. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Malang: Maskha, 2018.
- Musrifah. "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam." *Edukasia Islamika* 1, no. 01 (2016).
- Neolaka, Melkisedek N.B.C. *Pendidikan Dasar di Daerah Perbatasan* (Malang: PT Citra Intrans Selaras, 2018).
- Qodratillah dkk., Meity Taqdir, ed. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin." *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (2018).
- Sagara, Satria, and Achmad Mujab Masykur. "Gambaran Online Gamer." *Empati* 7, no. 2 (2018).
- Sarwono, Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. ALFABETA, 2013.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 01, no. 01 (2017).
- Thoha, Mohammad. "Upaya Menekan Perilaku Fandalisme Siswa di Lembaga Pendidikan Islam." *Nuansa* 12, no. 2 (2015).
- Umami, Ida. *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Idea Press, 2019.
- Wahidin, Unang. "Pendidikan Karakter Bagi Remaja." *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 03 (2017).
- Yusuf, Wibisono M. *Sosiologi Agama*. *Sosiologi Agama*. Vol. 53. Bandung: Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- Pratama, Kevin Rizky. "Cara mabar Mobile legends: Bang Bang bersama teman", Kompas.com, diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2022/02/11/11330037/cara-mabar-mobile-legends--bang-bang-bersama-teman>