

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. Metode Penelitian Kualitatif. (Makassar: Syakir Media Press, 2021).
- Adam, Miza Farhani dkk. "Dampak *Game Online* Bagi Pelajar," *Journal of Art, Humanity and Social Studies* vol.3, no.2 (2023).
- Adinintiyas, Sri Wahyuni. Peran Guru Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Kopasta* vol 4, no.1 (2017).
- Akmaludin & Haqqi, Boy "Kedisiplinan Belajar Siswa di Sekolah Dasar (SD) Negeri Cot Keu Eung Kabupaten Aceh Besar (Studi Kasus)," *Journal of Education Science (JES)* 5(2) (Oktober, 2019).
- Alam, M Fahrul. *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. (Bandung: Pustaka Setia, 2010).
- AR, Amelia Oktaviana. "Pengaruh *Game Online* PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara" (Skripsi, UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu, 2021).
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).
- Buna'i. Buku Ajar Metodologi Penelitian. (Pamekasan: STAIN Pamekasan Prees, 2006).
- Halawa, Aristina."Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua". *Jurnal Keperawatan*, Vol. 10, No. 2, (2021).
- Hanafi, dkk. "Analisis permainan *Game Online* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar," *JIP: Jurnal Ilmiah Pendidikan* vol. 9, no. 2 (2023).
- Haratulisani, Imam Shodiq. "Cara Belajar Yang Efisien "The Lian Gie" (2019) <https://www.scribd.com/document/409863821/Cara-Belajar-Yang-Efisien-The-Lian-Gie>.
- Hasibua, Jubaidah, dkk."Fenomena Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe", *Jurnal Program studi pendidikan Masyarakat*, vol. 3, No. 1, (juni 2022).
- Hidayat, Rahmat, dkk. *Ilmu Pendidikan Konsep,Teori dan Aplikasinya*. (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia LPPPI, 2019).

- Jailani, M. Syahrani. "membangun kepercayaan data dalam penelitian kualitatif," *Primary Education Journal*, vol.4, no.2 (Desember 2020).
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya B. U. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika. 2019.
- Mais, Fraldy Robert. "kecanduan *Game Online* dengan insomnien pada Remaja," *Jurnal keperawatan* Vol.8, no.2 (Agustus, 2020).
- Mansur, Ahmad. "Strategi Pengembangan Kedisiplinan Siswa" *Al Ulya*, Vol. 4, No. 1, (Juni, 2019).
- Masya, Hardiyansyah & Candra, Dian Adi. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah 1-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *Konseli: Jurnal Bimbingan Konseling (E-Journal)* vol.03, no. 2 (Mei,2016).
- Matur, Yustina Prima, dkk. "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng", *JWK*, vol.6, no 2, (2021).
- Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, vol. 12, no.3 (2020).
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000).
- Mu'tasim, Muhammad Khalis. *Laa Tansa Yaa... Muslimin*. (Jakarta: Alifbata, 2007).
- Nisrinafatini, Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Edukasi nonformal*, Vol 3, No. 1, (2016).
- Novita, Armelia dian. skripsi "pengaruh permainan *Game Online* terhadap disiplin belajar di rumah bagi siswa di SMPN 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan, (2021).
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan *Game Online* pada remaja: dampak dan pencegahannya," *Jurnal Buletin Psikologi* 27, no.2 (2019).
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif: Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. (Surakarta, 2014).
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma. *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomenologi Game online Terhadap Prestasi Belajar*. (Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng, 2019).

- Putra, Guntur Arisandy, dkk. "Fenomena Penyebab Kecanduan *Game Online* Pada Siswa" *Jurnal BK UNESA* Vol. 12, No. 3 (2022).
- Ramdani, Nurfadilah. Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar, Diakses Pada Tanggal 11 September 2021.
- Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Surabaya, 2021)
- Sagara, Satria & Masykur, Achmad Mujaib. "Gambaran Online Game," *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 2 (2018).
- Sahrandi, Akhmad. "pendidikan kedisiplinan dan implementasinya terhadap dunia pendidikan," *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 6, No. 1 (2016).
- Salahudin, Anas. *Bimbingan dan Konseling*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2009).
- Samsudin, Syaripudin N. "Dampak *Game Online* terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Totikum dalam tinjauan manajemen pendidikan islam," *journal of education management and Islamic leadership*, 02, No.01 (2023).
- Santi, Richa Julia, dkk. "Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat *Game Online*," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no.3 (2021).
- Sidiq, Umar & Choiri, Moh. Miftachul. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. (Jawa Timur: Nata Karya, 2019).
- Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018).
- Soewadji, Jusuf. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012).
- Sugiyono, dkk. *Peta Jalan Pendidikan Indonesia*. (Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2020).
- Sugiyono. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Supling, Maurice Andrew. "Pengaruh Kecanduan *Game Onnline* Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Di Makassar," *Jurnal Jaffray* 15, no.2 (Oktober 2017).
- Surbakti, Krista. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (April, 2017).

- Susanto, Dedi. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *Jurnal Pendidikan, sosial& Humaniora* vol.1, no. 1, (Mei 2023).
- Tarigan, Ernita Br. "Meningkatkan kedisiplinan siswa dalam proses belajar mengajar melalui layanan konseling kelompok pada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018". *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, vol.15, no. 3 (Desember 2018).
- Trisnani, Rischia Pramudita. stop kecanduan *Game Online* mengenal dampak ketergantungan pada *Game Online* serta cara menguranginya (Madiun: unipma press,2018).
- Widiastuti, Meilia. "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di SMP Plus Darussalam Kelurahan Bawang Kecamatan Pesantren." (Skripsi: IAIN Kediri, Kediri, 2023).
- Wiguna, Ganda Yogi & Herdiyanto, Yohanes Kartika. "Coping pada remaja yang kecanduan *game online*," *Jurnal Psikologi Udayana* Vol. 5, no.2 (2018).
- Wijaya, Hengki. Analisi Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi. (Makassar: Sekolah Tinggi Teologi Jaffray, 2018).
- Zondarto, Yusuftoni & Harefa, Mendrikus Otniel Nasozaro. "Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa" *Educativo: Jurnal Pendidikan* vol. I, no. 1 (Mei, 2022).
- Zuchri A. Metode Penelitian Kualitatif. (Makassar: Syakir Media Press, 2021).
- Zuhal, Muhammad. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Siswa SMP Adik Irma Jskarta Selatan" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).