

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV Syakir Media Press, 2021.
- Abraham, Ananda Mohammad. "Cara Main *Mobile Legends* Sendiri" October 17, 2021. <https://esportsnesia.com/game/cara-main-mobile-legends-sendiri/>.
- Aeni, Nur. Anita Candra Dewi, Andi Muhammad Taufik Ali, Ninik Rahayu Ashadi, Muhammad Hasim dan Nur Ilmi. *Kenali Peserta Didikmu*. Yogyakarta: KBM Indonesia, 2022 - https://www.google.co.id/books/edition/Kenali_Peserta_Didikmu/MUBZEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=kemampuan+kognitif+adalah&pg=PA62&printsec=frontcover.
- Al-Qur'an Surah Al-Ankabut Ayat 52, <https://quran.kemenag.go.id/sura/29/52>.
- Al-Qur'an Surah Al-Ankabut Ayat 69, <https://quran.kemenag.go.id/sura/29/69>.
- Amar, Bakhrul Khair. "Pembelajaran Blended Learning Melalui WhatsApp Group (WAG)". *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. Vol.3 (2019) - <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37292>.
- Anggito, Abi. dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018- https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=observasi+partisipatif+kualitatif&pg=PA117&printsec=frontcover.
- Anwar, Syaiful. *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2014.
- Arif, Syamsul dan Yanawati. *Pengantar Desain Pembelajaran*. Jambi: Pustaka Ma'arif Press. 2018.
- Arti ML atau Mobile Legends, Ketahui Juga Cara Main dan Istilah Bermain dalam Game Online Ini," Kapanlagi Plus. 30 Desember, 2021. <https://plus.kapanlagi.com/arti-ml-atau-mobile-legends-ketahui-juga-cara-main-dan-istilah-lain-dalam-game-online-ini-d6ff38.html>.
- Arum, Rezki Perwita. Aat Mar'atun Sholehah dan Fatmawati Fatmawati. "Pemanfaatan *Game Online* sebagai Permainan Edukatif Modern untuk Mengembangkan Kreativitas Anak." *Jurnal Buah Hati* 8, No. 1 (2021) - <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1342/1145>.

- Aryani, Nini. dan Molli Wahyuni. *Belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya*. Yogyakarta: CV. Bintang Surya Madani, 2021.
- Asfiati. *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid 19, dan Era New Normal)*. Jakarta: Kencana, 2020 -
https://www.google.co.id/books/edition/Visualisasi_Dan_Virtualisasi_Pembelajaran/1ukREAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=tujuan+pai+di+sekolah+menurut+UU&pg=PA59&printsec=frontcover.
- Astawa, Ida Bagus Made. dan I Gede Ade Putra Adnyana. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- Bangun, Daniel P dan Elza Ismy Sara Sintia Harahap. "Fenomena Bermain *Game Online Mobile Legend* terhadap Perilaku Komunikasi antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan." *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 6, No. 1 (2021) -
<https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/socialopinion/article/view/1029/877>.
- Berlian, Mery, Rika Deswanti, Alaniyah Syafaren da Rizka Amalia Putri. "Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 02 Rumbio Jaya". *Badelau: Journal of Education and Learning*, 3, No.2. (2022) -
<https://doi.org/10.55748/bjel.v3i2.133>.
- Daud, Muh. Dian Novita Siswanti dan Novita Maulidya Jalal. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Dien, Sherryna dan Andreas Rantepadang. "Kebiasaan Bermain Game Online dengan Keluhan Kelelahan pada Remaja", *Nutrix Jurnal: Fakultas Keperawatan Universitas Klabat* 7, No. 1 (2023) -
<https://doi.org/10.37771/nj.v7i1.916>.
- Fauzi, Rifqi. "Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*". *Communicative: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah* 2, No. 1 (2021) -
<http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/communicative>.
- Filalanoka, Luki dan Ahmad Maujuhan Syah. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al-Ikhlash Dalegan Panceng Gresik". *BUSYRO: Journal Of Broadcating and Islamic Communication Studies* 01, No. 02 (2020) - <https://doi.org/10.55352/kpi.v1i2.203>.
- Fitrah, Muh. dan Luthfiah. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak, 2017.

- Fitri, Rahmida dan Indah Muliati, “Dampak Negatif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Nagari Alahan Panjang Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok”, *Assabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, No. 5. (2022) - <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2220>.
- Habiburrahman, Sayid dan Suroso PR. *Materi Pendidikan Agama Islam 1*. Palembang: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022 - https://www.google.co.id/books/edition/MATERI_PENDIDIKA_N_AGAMA_ISLAM_1/6FZrEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=r uang+lingkup+PAI&pg=PA19&printsec=frontcover
- Handayani, Dewi, Muh. Sudirman, dan Andi Aco Agus. “Dampak Permainan Game Online Terhadap Manajemen Waktu Siswa di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa”. *TOMALEBBI: Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 9, No. 4 (2022) - <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbs/article/view/35855/18626>.
- Harahap, Nursapia. *Penelitian Kualitatif*. Sumatra Utara: Publishing, 2020.
- Hardianti, Tuti. “Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif dalam Pembelajaran Fisika SMA”, *Prosiding Seminar Nasional Quantum, Pendidikan Fisika UAD* (2018) - <https://docplayer.info/93204904-Analisis-kemampuan-peserta-didik-pada-ranah-kognitif-dalam-pembelajaran-fisika-sma.html>.
- Harun, Faradila. dan Lukman Arsyad. "Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 1, No. 2, (2020) - <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>.
- Hasanah, Uswatun. Isti Fatonah, Haiatin Chasanatin dan Much Deiniatur. *Psikologi Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2018.
- Hidayatulloh, Furqon Syarief. *Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi*. Bogor: Percetakan IPB, 2018 - https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Teks_Pendidikan_Agama_Islam_pada_Pe/D2ZYEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=fungsi+pendidikan+agama+islam&pg=PA9&printsec=frontcover.
- Ibrahim, Nini. *Perencanaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Jakarta: Mitra Abadi, 2014.
- Ilmi, Miftahul, dan Hariselmi. “Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Sistem Blok Berbasis Web Pada SMK Permata Harapan”. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)* 9, No.2 (2021) - <https://doi.org/10.47024/js.v9i2.246>.

- Irawan, Spto. dan Dina Siska W. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, No. 1 (2021) - <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/5646/2918>.
- Jamaluddin, Didi Nur. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*. Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus: Kudus, 2020.
- Khairani, Ade Irma. dan Wan Rajib Azhari Manurung. *Metodologi Penelitian Kualitatif-Case Study*. Jakarta: Trans Info Media, 2019.
- Khoiri, Nur Fikri. "Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021 - http://etheses.iainponorogo.ac.id/13916/1/211516030_NUR%20FKRI%20KHOIRI_BPI.pdf.
- Khuluqo, Ihsana El. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Koribah. "Implementasi Pembentukan Karakter Kebangsaan Pada Mata Pelajaran Ke-NU-an di Kelas VII F MTs NU Nurul Huda Jetak Kedungdowo Kaliwungu Kudus". Skripsi, IAIN Kudus, 2022.
- Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka *Game Online*: Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019.
- Lesmana, Gusman. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, diedit oleh: Rizka Harfiani. Medan: UMSU Press, 2021.
- Lestari, Irsa Egi, MAGDIYAH Fitriyah dan Riska Fitri Rahmawati. "Penggunaan Koin Shopee dalam Jual Beli Salam di Shopee", *Jurnal el-Qist* 9, No. 1 (2019) - <https://doi.org/10.15642/elqist.2019.9.1.70-86>.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Malahayati, Cut Mutia. "Studi tentang Manfaat Aktivitas Bermain *Game Online* dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten." Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2021 <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/31809/17422122%20Cut%20Mutia%20Malahayati.pdf?sequence=1>.
- Masfiah, Sofi, dan Resti Vidia Putri. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online*." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 1, No. 7 (2019) -

<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/viewFile/2970/694>.

- Maskun dan Valensy Rachmedita. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018.
- Maula, Ismatul. Sofyan, Zaenal Arifin Hilyati Arif Liwa, Siskha Putri Sayekti, Adelia Alfama Zamista, Eva Siti Faridah, Miftah Wangsadanureja dan Hanifatul Rahmi. *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021 - [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di/Yp9BEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=uang+lingkup+PAI&pg=PA28&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Metode_Pembelajaran_PAI_di/Yp9BEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=uang+lingkup+PAI&pg=PA28&printsec=frontcover).
- Mubarrok, Arif Zaenal, wawancara oleh penulis, transkrip, 20 November 2022.
- Muchith, M Saekan. *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Meneropong Pola Pembelajaran pada Jenjang MI, MTs dan MA*. Kudus: Yayasan Tasamuh Indonesia Mengabdi, 2019.
- Mudjiran. *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-prinsip Psikologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group, 2021.
- Munawati, Siti. "Konsep Integrasi Pembelajaran PAI". *Islamika: Jurnal Agama, Pendidikan dan Sosial Budaya* 11, No. 1 (2020) - <https://doi.org/10.33592/islamika.v11i1.420>.
- Nasution, Wahyudin Nur. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Naufalina, Ria Trisnia, Irma Rahma Suwarma dan Sutiadi Asep. "Profil Kemampuan Kognitif Siswa SMA dalam Pembelajaran Fisika menggunakan Teknik Pembelajaran "Take Away"", *Prosiding Seminar Nasional Fisika* V (2016) - <http://dx.doi.org/10.21009/0305010308>.
- Noval, Ahmad dan Lilis Kholisoh Nuryani, "Manajemen Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di MAS YPP Jamanis Parigi dan MAN 1 Pangandaran)", *Jurnal ISEMA (Islamic Education Manajement)* 5, No.2 (2020) - <https://doi.org/10.15575/isema.v5i2.10509>.
- Novitasari, Linawati, Aryanti Wardiyah, Dewi Kusumaningsih, Setiawati Setiawati, Dwi Gustiani dan Dewi Sartika. "Penyuluhan Kesehatan tentang Bahaya Game Online." *JOURNAL OF Public Health Concerns* 2, No. 2 (2022) - <https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/phc/article/view/188/319>.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". *Buletin Psikologi* 27, No.2 (2019) - <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

- Nurjaman, Asep. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure"*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2020.
- Observasi, SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus, 20 November 2022.
- Pamungkas, David Aji Ajar. wawancara oleh penulis, transkrip, 6 Desember 2022.
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti dan Adijanti Marheni. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta." *Jurnal Psikologi Udayana* 2, No. 2 (2015) - <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/download/25196/16411>.
- Parnawi, Afi. *Psikologi Perkembangan*, diedit oleh: Sumianti dan Yuli Fatimah Warosari. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma. *Positif Negatif Game Online (Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar)*. Jombang: LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG. 2019.
- Prayoga, Asep, dan Nurjayadi Nurjayadi. "Bot Permainan Tebak Gambar Pengenalan Adat Istiadat Riau pada Aplikasi Line dengan Metode Webhooks." *JTT (Jurnal Teknologi Terpadu)* 6, No. 2 (2018) - https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/jtt/article/view/507/pdf_1.
- Purnamasari, Ni Made Diah, dan Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online." *LEX SUPREMA: Jurnal Ilmu hukum* 2, No. 2 (2020) - <https://jurnal.law.uniba-bpn.ac.id/index.php/lexsuprema/article/view/415/PDF>.
- Putra, Kukuh Pambuka, Theresia Putri. E.S, dan Theresita Febriane Manggena. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun". *Satya Widya* 33. No.2 (2017) - <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/15936>.
- Putra, Muhammad Rizal Ardiansah, Muhammad Hidayatullah, Dahlia Dahlan, Sitti Nurcahyani dan Wa Ode Risna Zaindra. "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Promosi Desa Bahari Kabupaten Buton Selatan." *Communnity Development Journal* 2, No. 1 (2021) - <file:///C:/Users/HP/Downloads/106-3659-1-PB.pdf>.
- Putri, Dwi Novita, dan Sayang Ajeng Mardhiyah. "Penggunaan Kata-kata Kasar Pada Pemain *Game Online*: Penggambaran *Self Construal* yang Dimiliki". *Psichology Journal of Mental Health* 1, No.1 (2019) - <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>.

- Rachmijati, Cynantia. "Penggunaan Internet sebagai Optimalisasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris (Program Pengabdian pada Masyarakat Di Desa Margaluyu Kecamatan Cipendeuy)." *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdimas Siliwangi)* 1, No. 2 (2018) - <https://doi.org/10.22460/as.v1i2p61-74.106>.
- Rahmadana, Mohammad Fitri. *Ekonomi Digital*, diedit oleh Hamdan. Bali: Nilacakra, 2021 - [https://www.google.co.id/books/edition/Ekonomi_Digital/Du5NEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Mohammad+Fitri+Rahmadana,+Ekonomi+Digital+\)&pg=PA1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Ekonomi_Digital/Du5NEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Mohammad+Fitri+Rahmadana,+Ekonomi+Digital+)&pg=PA1&printsec=frontcover).
- Rahyuni, Muhammad Yunus, dan Sundari Hamid. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo". *Bosowa University Journal* 1, No.2 (2021) - <https://journal.unibos.ac.id/jpe/article/view/657>.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan dan Rehia K. Isabela Barus. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa." *Perspektif* 7, No. 1 (2018) - <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>.
- Resda, Wafinanda Apinusa, wawancara oleh penulis, transkrip, 14 Desember 2022.
- Resda, Wafinanda Apinusa. Wawancara oleh penulis, wawancara 1, transkrip, 5 Juni 2022.
- Sandy, Teguh Arie. *Game Mobile Learning*. Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2019 - https://www.google.co.id/books/edition/Game_Mobile_Learning/ICePDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+game+mobil+e+learning&pg=PA3&printsec=frontcover.
- Saputra, Rahmadi, dan Suyanto. "Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau" *JOM Fisip* 3, No.2 (2016) - <https://media.neliti.com/media/publications/206418-none.pdf>.
- Sholikh, wawancara oleh penulis, transkrip, 4 Desember 2022.
- Sidiq, Umar. dan Moh Miftachul Choiri. *Metode Peneleitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya, 2019.
- Siyoto, Sandu. dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasia Media Publishing, 2015- https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN/QPhFDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=data+s+ekunder+kualitatif+adalah&pg=PA68&printsec=frontcover.
- Staff Tata Usaha, SMK NU Ma'arif Kudus, 20 November 2022.

- Subakti, Hani. Keren Hapkh Watulingas, Nana Harlina Haruna Mesra Wati Ritonga, Janner Simarmata, Ahmad Fauzi Dewa Putu Yudhi Ardiana, Siska Yulia Rahmi Dina Chamidah dan Agung Nugroho Catur Saputro. *Inovasi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021 -
https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran/0mI9EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&pg=PR7&printsec=frontcover.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Bandung: CV Alfabeta, 2020.
- Sukiman. *Sistem Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Supriadi, Dedi. *Ushul Fiqh Perbandingan*, Cet. I. Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, No. 1 (2017) -
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>.
- Sutianah, Cucu. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021 -
https://www.google.co.id/books/edition/BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/b0BgEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+belajar&pg=PA6&printsec=frontcover.
- Syafaruddin. *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, diedit oleh: Asrul Daulay. Medan: Perdana Publishing, 2012 -
https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_dan_Pemberdayaan_Masyarakat/EQDZvOJfaoYC?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+kemampuan&pg=PA72&printsec=frontcover.
- Tegor, Alpino Susanto, Veterson Togatorop, Lod Sulivyo dan Letkol CZI Dwi Joko Siswanto. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Klaten: Lakeisha, 2020 -
https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN_KUALITATIF_KUANTIT/LZIIIEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=sumber+data+primer+kualitatif&pg=PT23&printsec=frontcover.
- Tohet, Moch., dan Sofiya Mauliza. "Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Religius Pada Anak". *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 6, No.2 (2021) -
<https://doi.10.29240/belajea.v6i2.2021>.
- Waldi, Atri, dan Irwan. "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PKSD Jakarta".

- Journal of Moral and Civic Education* 2, No.2 (2018) - <https://doi.org/10.24036/8851412222018119>.
- Wati, Andy Prasetyo, dan Sri Handayani. "Web Enhanced Course, Solusi Bagi Peserta Didik dalam Pemahaman Materi Perkuliahan." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 13, No. 1 (2020) - <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/12521/5388>.
- Widiasworo, Erwin. *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*. Yogyakarta: Araska, 2018.
- Yunus. dan Abu Bakar Dja'far. *Manajemen Pendidikan Islam (Konsep, Prinsip, Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021 - https://www.google.co.id/books/edition/MANAJEMEN_PENDIDIKAN_ISLAM_Konsep_Prinsi/Fo1VEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=tujuan+PAI&pg=PA112&printsec=frontcover.
- Zakiah, Ismi. dan Ritanti. *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021 - https://www.google.co.id/books/edition/Kecanduan_Game_Online_Pada_Remaja_Dan_Pe/erU2EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kecanduan+game+online&printsec=frontcover.

