DAFTAR PUSTAKA

Abror, K. (2019). *Fiqh Ibadah*.

Andrew, R. (2006). Fundamentals of Game Design. In *Life Sciences* (Vol. 77, Issue 22).

Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, *2*(2), 64–72.

Ariantoro, T. R. (2016). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR. *JUTIM*, *1*(1), 45–50.

Arifin, A. T. (2020). *PENGARUH KEAKTIFAN MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER SEKSI KEROHANIAN ISLAM (SKI) TERHADAP DISIPLIN IBADAH SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) SALATIGA MASA JABATAN 2019/2020*.

Firmansyah, A. (2020). Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Peningkatan Akhlak Anak. *Alim | Journal of Islamic Education*, *2*(1), 139–150.

Hasibuan, S. F. (2021). PENGARUH PEMAHAMAN AGAMA DAN KETELADANAN ORANG TUA TERHADAP PENGAMALAN IBADAH SHALAT SISWA DI SMK ERNA DUMAI. *Jurnal Wibawa*, *1*, 1.

Indarmawan, A., Abdussalam, A., & Wibisana, W. (2014). UPAYA PENINGKATAN DISIPLIN IBADAH BAGI MURID MADRASAH (Studi Deskriptif di Madrasah Dīniyah Takmiliyah Awalilah Miftahussalam Kota

Tegal). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, *1*(1), 1.

Jannah, M. (2018). Studi Komparasi Akhlak Terhadap Sesama Manusia Antara Siswa Fullday School Dengan Siswa Boarding School di Kelas XI SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *3*(2), 1–15.

Kallang, A. (2018). Konteks Ibadah Menurut Al-Quran. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, *4*(2), 1–13.

Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, *15*(2), 61–66.

Kustoiawan, A. arif, & Widhiya, A. B. U. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE*.

Lubis, Z., & Anggraeni, D. (2019). Paradigma Pendidikan Agama Islam di Era Globalisasi Menuju Pendidik Profesional. *Jurnal Online Studi Al-Qur'an*, *15*(1), 133–153.

Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, *1*(1), 1–16.

Muchtar, M., Setiawan, D., & Bahri, S. (2017). Konsep Pendidikan Akhlak dan Dakwah dalam Perspektif Dr. KH. Zakky Mubarak, MA. *Jurnal Online Studi Al-Qur'an*, *12*(2), 194–216.

Munib, A. (2019). *Beribadah Bagi Masyarakat Desa Karduluk Sumenep*. *6*(1), 19–29.

Pratama, R., Widianti, E., & Hendrawati. (2020). Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padadjaran Psdku Garut. *Journal of Nursing Care*, *3*(2), 110–117.

Prof. Dr. Suryana, Ms. (2012). Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Prakatis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–243.

Rahmat, P. saeful. (2009). PENELITIAN KUALITATIF. *EQUILIBRIUM*, *5*, 9.

Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, *7*(1), 6.

Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). Gambaran Online Gamer. *Empati*, *7*(2), 418–424.

Sartika, Y. (2020). Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. *Core.Ac.Uk*, 1–25.

Syukur, A., Islam, U., & Syarif, N. (2020). Akhlak Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat. *Misykat Al-Anwar Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat*, *3*(2), 143–164.

Titik, N. I. (2019). Pengembangan instrumen pengukuran disiplin siswa. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *7*(1), 46–55.

Warasto, H. N. (2018). Pembentukan Akhlak Siswa. *Jurnal Mandiri*, *2*(1), 65–86.

Zulbadri, Z. (2019). Akhlak Mazmumah Dalam Al-Quran. *Jurnal Ulunnuha*, *7*(2),

109–122.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA