

## DAFTAR PUSTAKA

- Alyusi, Shiefti Dyah. *Media Sosial Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Grup, 2016.
- Anni, Catharina Tri, and Achmad Rifa'i. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press, 2011.
- Anwaroti, Ismatul, and Syafiq Humaisi. "Meningkatkan Disiplin Belajar Melalui Konsep Diri Siswa." *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 1, no. 2 (2020): 115–26. <https://doi.org/10.21154/asanka.v1i2.2204>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2020.
- Arman, K. "... Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Sma Negeri 5 ...," 2022. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/9090>.
- Asari, Andi. *Peran Media Sosial Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV Istana Agency, 2023.
- Baharudin, and Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Barlian, Eri. *Metodologi Penelitian KUalitatif Dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press, 2016.
- Dalimah, Witri. "Pengaruh Pemanfaatan Konten Di Aplikasi TikTok Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII SMP Negeri 17 Bandung." Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati, 2022.
- Devi, Maria. *Psikologi Pendidikan Dan Teknologi: Manfaat Game Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2020.
- dkk, Samuel Mamonto. *Disiplin Dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Dwistia, Halen, Meilisa Sajdah, Octa Awaliah, and Nisa Elfina. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>.
- Endrawati. "Pengaruh Dari Dampak Game Online Pada Siswa Kelas VI SDN Giyanti Candimulyo Magelang Tahun Ajaran 2020/2021." *LAKSMI SARI: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 2, no. 1 (2021): 95–102.

- Fajar, Anwar. *Game Online Sebagai Media Belajar Di Era Digital*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia., 2021.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program. IBM SPSS 23*. Edisi 8 Ce. Semarang: Badan Penerbit, 2016.
- Hadi, Surya. *Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Dan Peluang*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2019.
- Haris, Abdul, Daniar Chandra Anggraini, and Dina Mardiana. "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 98. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475>.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi, 2012.
- Kustiawan, Andri Arif, and Andhy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV.AE Media Gerfika, 2018.
- Limianto, Renaldi Bayu. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa." *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya* 1, no. 2 (2019): 49–54. <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>.
- Manshur, Ahmad. "Strategi Pengembangan Kedisiplinan Siswa." *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 16–28. <https://doi.org/10.36840/ulya.v4i1.207>.
- Mu'minin, Ummul, Syamelda Apriliana, and Nurmuafia Septiana. "Konsep Dan Karakteristik Psikologi Behaviorisme." *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan* 7, no. 2 (2023): 115–26.
- Munir. *Pembelajaran Digital*. Jakarta: Alfabeta, 2017.
- Nahar, Novi Irwan. "Penerapan Teori Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran." *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial )* 1, no. 2 (2016): 64–74.
- Nashrullah, Ruli. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2023.
- Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 4, no. 2 (2020): 115–22.
- Nurdin, Ismail, and Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Nurfitri, Annida, Dhiya Rahma, M Iqbal Yuda Octaverino, and Nisa Salsabila. "Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Pelajar Muslim Di Era Society 5.0." *AR-RASYID : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 73–81.

<https://doi.org/10.30596/arraysid.v2i1.10283>.

Nurudin. *Pengantar Komunikasi Massa*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2007.

Purwanto, Ngalim. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.

Putra, A. “Penggunaan Media Sosial Dalam Pendidikan: Studi Kasus Di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 5, no. 2 (2021): 1–9.

Putri, Eka. *Media Sosial Dan Game Online: Kombinasi Efektif Dalam Pembelajaran Modern*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia., n.d.

Raharjo, Budi. *Gamifikasi Dalam Pendidikan: Potensi Game Online Sebagai Alat Belajar*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2020.

Rahman, R. “Efektivitas Game Online Dalam Pendidikan: Sebuah Studi Empiris.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2022): 1–10.

Sa’diyah, Maemunah, Naskiyah Naskiyah, and Abdu Rahmat Rosyadi. “Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kesehatan Mental Mahasiswa Dalam Pendidikan Agama Islam.” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (2022): 713. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2802>.

Safitri, Rezy, Veryliana Purnamasari, and Husni Wakhyudin. “Dampak Game Online Pubg Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa.” *International Journal of Natural Sciences and Engineering*. 4, no. 1 (2020): 30–38.

Santoso, Budi. *Teknologi Dan Pendidikan: Potensi Dan Tantangan*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2019.

Saputra, Eddy. “Dampak Sosial Media Terhadap Sikap Melalui Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal SOSISO-E-KONS* 8, no. 2 (2016): 160–68.

Saputra, Raditya Bayu. “Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dan Game Online Dengan Karakter Sosial.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 08, no. 02 (2019): 1–9.

Sari, Anita. *Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran: Manfaat Dan Tantangannya*. Jakarta: Universitas Indonesia, 2021.

Sarwono, Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016.

Sdn, Kepala, and Giyanti Candimulyo. “PENGARUH DARI DAMPAK GAME ONLINE PADA SISWA KELAS VI SDN GIYANTI CANDIMULYO MAGELANG TAHUN AJARAN 2020 / 2021,” 2021, 95–102.

- Septriyeeni, Ike Nindi, Zulhaini, and Ikrima Mailani. "Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan." *JOM FTK UNIKS* 2, no. 2 (2021): 44–50.
- Siburian, Eriska, Jontra Jusat Pangaribuan, Antonius Remigius Abi, and Patri Janson Silaban. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6, no. 5 (2022): 1348. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8571>.
- Sugiarto, Ahmad Pujo, Tri Suyati, and Padmi Dhyah Yulianti. "Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Larenda Brebes." *Mimbar Ilmu* 24, no. 2 (2019): 232. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21279>.
- Sugito, Aryani Sairun, Ikbar Pratama, and Indah Azzahra. *Media Sosial*. Medan: Universitas Medan Area, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2022.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Suryadi, Edi, Muhammad Hidayat Ginanjar, and Muhamad Priyatna. "PENGUNAAN SOSIAL MEDIA WHATSAPP PENGARUHNYA TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor)." *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 01 (2018): 1. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.211>.
- Suttrisno. "Pengaruh Sosial Media TikTok Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 1 (2023): 389–98.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995.
- Syaifudin, Ahmad, and Yandria Elmasari. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi Dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Al Falah Rejotangan." *JOEICT (Jurnal of Education and Information*

*Communication Technology*) 04, no. 02 (2020): 1–12.

Thalib, Syamsul Bachri. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Yogyakarta: Kencana Media Grup, 2010.

Tu'u, Tulus. *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT.Grasindo, 2004.

Universitas, Idawati, and Muhammadiyah Tapanuli Selatan. “Dampak Media Sosial Terhadap Tingkah Laku Keagamaan Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman Issn 7*, no. 2 (2022): 244–50. <http://dx.doi.org/10.31604/muaddib.v8i1.244-250>.

“Wawancara Penelitian Pendahuluan Tanggal 4 April 2024,” n.d.

Widuri, E. *Pengaruh Media Sosial Dalam Pembelajaran Di Era Digital*. Jakarta: Universitas Indonesia, 2020.

Wijaya, Wanda, Lilik Sabdaningtyas, and Loliyana Loliyana. “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar.” *Pedagogi 7*, no. 8 (2019): 1–10.

