

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, Dian Andayani, 2011 “*Pendidikan karakter perspektif islam*” CET. 1.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Amin Mustoda. 2014. *Terampil Menulis Karya Ilmiah Remaja*. Bojonegoro: SMKN Baureno.

Andri Arif Kustiawan dan Andy Whidiya Bayu Utomo. 2018. *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: Media Grafika

Anwar, Saifudin. 2015 *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta:PT Rineka Cipta.

Darmidi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Fajri, Choirul. 2002. “*Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia*” jurnal komunikasi, vol.1, No. 5.

Hadidan Haryono, amirul Hadidan. 1998. *Metodologi Pendidikan Islam*, Bandung : Pustaka Setia

HR. Bukhori no.6412, dari Ibnu ‘abbas

HR. Tirmidzi no.2317, Ibnu Majah no. 3976.

<http://www.id.wikipedia.Org/wiki/Kabupaten> Bojonegoro.

Ilyas, asnelly. 1997. *Mendambakan Anak Saleh: Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak dalam Islam*, Bandung: Al-Bayan.

Irwan Gani dan Amalia. 2015. *Alat Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI, 2015.

Islam. CET. II. Terjemah oleh M. Arifin . Jakarta: Rineka Cipta.

Jamaluddin. 1995. *Psikologi Agama* , Jakarta: Raja Grafindo Persada

khairiyah Siti. 2018. ” Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan,” (Skripsi S1 Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).

Koesoema, Doni. 2007. *Pendidikan Karakter. Strategi Pendidikan Anak Bangsa*, Jakarta: Grasindo.

Kurniawan, Darajat Edy *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol.3 No. 1.
Sri wahyuni Adiningtyas, *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*,
Jurnal Kopasta Vol. 4 No. 1.

Kusumawardani Perdana Syahrul , *Game online sebagai Pola Perilaku*, *AntroUnairdotnet* Vol.4 No.2.

Marzuki. 2015. *Pendidikan Karakter Islam*. Jakarta: Amzah. Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Nurihsan dan Yusuf . 2007. *Teori Kepribadian* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Pratama, wahyudi, *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. 2002.

Jurnal Telematika

Ridwan Abdullah Sani dan Muhammad Kadri. 2016. *Pendidikan Karakter*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Syaodik, Nana Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Geografis Kabupaten Bojonegoro, Dalam, Trinto. 2010 . *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.

Yohanesti, Maria. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar*. 2016. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 6 Tahun ke-5