

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelhied, Andrea. 2015 *.Buku Pintar Samsung*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Alfianti, Puput 2015. *Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Karakter Islam Siswa Kelas X di SMK N 1 Boyolangu Tulungagung*.
- Anonim, 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi, Studi Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: FAI.UMY.
- Arikunto, Suharsimi. 2013 *.Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dewi, Sari. 2004 *Pengaruh Acara Mimbar Agama di Radio ASRI Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen*. Skripsi S-1 Semarang: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo.
- Harfiyanto, Doni, Budi Utomo, Cahyo dan Budi, Tjaturahono. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang*, Journal of Education Social Studies, Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, UMS, Nomor 4, Tahun 2015.
- Hilmuniati, Fina. 2011 *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Skripsi S-1 Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Irwa, Jaka dan Armayati, Leni (2013) *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada remaja*, an-nafs, Nomer 02.
- Jamaluddin, Syakir. 2014 *.Shalat Sesuai Tuntunan Nabi Saw*. Yogyakarta: LPPI UMY.

- Manumpil, Ismanto, Onibala. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*, ejournal keperawatan, Nomer 2, Tahun 2015.
- Salbino, Sherief. 2014 *.Buku Pintar Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Shofiyani, Laily 2016 “*Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Pengalaman Ibadah Shalat Mahasiswa SD Muhammadiyah Senggotan Kasihan Bantul*”. Skripsi S1 Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Suaidah, Idah 2012. *Ibadah Dalam Al-Qur`an*.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahidin, Effendi, Shaleh 2013 *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bnadung*,
- Yusnita, Fitria. 2009 “*Hubungan antara Intensitas Bermain Games Online dengan Kompetensi Sosial pada Remaja*”. Skripsi S1 Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.