

DAFTAR RUJUKAN

- Adams, Ernest dan Rollings, Andrew. 2007. *Game Design And Development*. United States Of America, 2007.
- Affandi, Muhammad. 2011. Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-journal Ilmu Komunikasi*, 1 (4). hlm. 177-187
- Ahmad, R. 2018. Analisis Data Kualitatif, *Jurnal Al Hadharah*, 17 (33), hlm. 91.
- Ahmadi, Abu., dan Sholeh, Munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alfiya, A. 2020. *Dampak Game online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawi, Sahlan, 2010. Semangat Kerja dan Gaya Kepemimpinan. *Jurnal Psikologi*. 2 (87) . hlm. 87.
- Atifah, K. 2019. *Dampak Bermain Game online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Bachtiar, S.B. 2010. Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (1), hlm. 52-53.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.

- Creswell, John W. 2019. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Terj. Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini Pancasari. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daulastri, M. 2022. Analisis Kebiasaan Siswa Dalam Bermain *Game online* Kelas VI di SD, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6 (4), hlm. 1015-1021.
- Erizal, N. 2019. Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Jurnal Buletin Psikologi*, 27(2), hlm. 148-158.
- Faiq K.I. 2019. *Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*, Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Fathoni, Abdurrahmad. 2006. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitrah, Muhammad dan Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamzah, Uno, B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartoko. 2010. *Game online*. Jakarta: Kencana.
- Hasan, Chalijah. 2004. *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlas.
- Hasibuan. 2009. *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ika, P. 2020. Analisis Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto, *Jurnal Didika Wahana Pendidikan Dasar*, 06 (2), hlm. 534-541.
- Ikramullah, *Game online Dan Dampak Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sibreh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar*. Skripsi tidak diterbitkan. Aceh: UIN Ar-Raniry.

- Irham, Muhamad. 2013. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Irina V. Sokolova, Iriana, V. 2008. *Teori Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*. Jogjakarta: Kata Hati.
- Kasiyan. 2015. Kesalahan Implementasi Teknik Triangulasi pada Uji Validitas Data Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, *Jurnal Imaji*. 13 (1), hlm. 6.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The Role of Structural Characteristics in Problem Video Game Playing: A Review. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4(1), Article 6. <https://cyberpsychology.eu/article/view/4229>.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Balitbang Diklat Kemenag RI.
- Maunah, Binti. 2019. *Dialektika Pembelajaran Sosiologi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Marsh, David dan Stoker, Gerry. 2021. *Teori Pilihan Rasional: Seri Teori dan Metode Ilmu Politik*, Terj. Helmi Mahadi dan Shohifullah. Yogyakarta: Nusamedia.
- Mukhtar, Latif. Zulkhairina. Zubaida, Rita. Afandi, Muhammad. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mumtazinur, 2019. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Banda Aceh: LKKI UIN Ar-Raniry.
- Mustaqim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mustika, R. *Dampak Game online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.

- Nursalim, Mochamad dan Suradi. 2007. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Oetomo, dan Sutedjo, Budi. 2007. *E-education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Prasetyono, Dwi, S. 2008. *Biarkan anakmu Bermain*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, Emy, Y.R. 2019. *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebu Ireng.
- Purwanto, Ngalm. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ragil, N.A. 2011. *Hubungan Kecanduan Game online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rochiati, Wiriadmojo. 2014. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samuel, Henry. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Saputra, Tedja. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: grasindo.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silalahi, Gabriel, A. 2003. *Metodologi Penelitian Studi Kasus*. Sidoarjo: Citramedia.
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: UNY Press, 2007.
- Siti, K. 2019. *Dampak Game online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan*

- Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Siyoto, Sandu dan Sodik, Ali, M. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Steve, Swink. 2009. *Game Feel: A Gamer Designer's Guide To Virtual Sensation*. USA: CRC Press.
- Sugiyono. 2003. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka, 2008. *Teori bermain untuk pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Fakultas PIK IKIP.
- Sukmadinata, Nana, S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi, Dedy. 2005. *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suraiga, Fadhilah. 2021. *Psikologi Pendidikan: Implikasi Dalam Pembelajaran*, (Depok: PT. Rajagrafindo.
- Suryabrata. 2014. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Grafindo Perkasa.
- Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tahir, Muhammad. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Trisnani, Risca, P., & Wardani, Silvia, Y. 2018. *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun: UNIPMA Press.
- Utama, Alfonsus, M.B. 2020. *Teori Bermain*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Wasahua, Sarfa . 2016. Analisis Faktor-Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Kampung Wara Negeri Hative Kecil Kota Ambon. *Jurnal Al-Iltizam*, 2 (1) hlm. 207-211.
- Winifred Phillips, Winifred. 2014. *A Composer's Guide To Game Music*. United States Of America.
- Yahya, Harun, 2003. *Zeal and Enthusiasm Described in the Qur'an*. Surabaya: Risalah Gusti.