

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Evi Rufaedah. *Teori Belajar Behavioristik Menurut Perspektif Islam*. Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, Vol. 4, No. 1. 2018.
- Al Suyuti, Jalaluddin Abdurrahman. *Al-Asybah wa Al-Nadhair*. Beirut: Dar Al Fikr. 1996.
- Alavi, Z. *Pemikiran pendidikan Islam pada abad klasik dan pertengahan*. Bandung: Angkasa. 2003.
- Almuhajid, Muhammad Reyzal. *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Quran Pada Siswa Kelas X Di SMA NEGERI 1 Dukun Kabupaten Magelang*. UMY. 2016.
- Aprilia, L.R. *Evaluasi Prestasi Akademik Lulusan melalui Tracer Study Program Sarjana Alih Jenis Manajemen IPB*. <https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/75046>. 2015. Diakses pada 13 Februari 2021.
- Awin, M Arja Sirait *et.al*. *Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Indeks Prestasi Siswa SMA Swasta Nasrani 3 Medan*. Volume 8, No. 2. 2019.
- Baedowi, Hamid. *Hukum bermain game online dalam pandangan syariat Islam*. <https://bincangsyariah.com/kalam/hukum-bermain-game-online-dalam-pandangan-syariat-islam>. 2020. Diakses pada 13 juli 2021.
- Djamarah *et.al*. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Djamarah, S, B. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Reinka Cipta. 2002.
- Doni, Erlando Sirait. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 6(1): 35-43. 2016.
- Edy, D, K. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Vol 3. No 1. 2017.
- Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Yarsi.ac.id. <https://www.yarsi.ac.id/akademik/fakultas-ekonomi/>. Diakses pada 20 juni 2021.
- Garcia, Kurt *et.al*. *Negative Effects of Online Games on Academic Performance*. South Asian Journal Of Science And Technology. Volume 3, Issue 1. 2018.

- Griffiths, M. D., Daves, M.N, & Chappell, D. *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. Journal of adolescence*, 27(1), 87-96. 2004.
- Hartono, J. M., dan Abdillah W. *Konsep Aplikasi PLS (Partial Least Square) untuk penelitian empiris, Edisi Pertama*. Cetakan Kedua, BPFE, Yogyakarta. 2014.
- Hartono. *Prediktor Skor Tes Kemampuan Berpikir Verbal, Numerikal, dan Abstrak terhadap Kriteria Prestasi Akademik Mahasiswa*, *Jurnal Penelitian Psikologi*, 02(01), 112-121. 2011.
- James *et.al. Academic Achievement Prediction: Role Of Interest In Learning And Attitude Towards School” International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, Volume 1, Issue 11. 2014.
- Kartini, Herlen. *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensitas Berperilaku Agresif Pada Siswa*. *Psikoborneo*, Vol 4, No 4. 2016.
- Latan, Hengky dan Ghozali. *Partial Least Squares: Konsep, Metode dan Aplikasi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 2017.
- Lokadata. *Pemain game online menurut usia, 2018*. <https://lokadata.beritagar.id/>. 2018. Diakses pada 12 juli 2021.
- Malhotra, N. K. *Riset Pemasaran Pendekatan Terapan*. Jakarta: Indeks. 2009.
- Masya, H. & Adi, D, C. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*. 03 (2). 2016.
- Maulida, L. *Jumlah game di Indonesia capai 100 juta di 2020*. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>. 2018. Diakses pada 12 Juli 2021.
- Meutia *et.al. Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung*. Volume XI No.1. 2020.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kecana, hlm. 421. 2014.
- Murniyetti. *Waktu Dalam Perspektif Al-Quran*. *Jurnal Ulunnuhal*. Vol.6 No.1. 2016.
- Ngalim, Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya. Hlm 85-87. 1988.
- Nizar dan hajaroh. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*. *Jurnal PGMI*. Vol.11. No.2. 2019.

- Rahman, Abdul Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab. *Psikologi suatu pengantar*. Prenada Jakarta, hlm. 272. 2009.
- Riduwan dan Akdon. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*, Cetakan Keempat, Alfabeta, Bandung. 2010.
- Rusmiati. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo*. Volume 1, No. 1. 2017.
- Rustan, Rosmawati. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar dengan Kombinasi Model Pembelajaran Inkuiri Sains dengan Metode Pictorial Riddle Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Keera Kabupaten Wajo*. UIN Makasar. 2014.
- Sagirah, Siti. *Hakekat Pendidikan Dalam Al-Qur'an*. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan. Vol 15. No.27. 2017.
- Setiawan, Ari dan Saryono. *Metodologi Penelitian Kebidanan DIII, DIV, SI, dan S2*, Nuha Medika, Yogyakarta. 2010.
- Shihab, M. Quraish. *Membumikan Al-Quran: Fungsi dan Peran Wahyu Dalam Kehidupan Masyarakat*. Bandung: Mizan Pustaka. 2007.
- Sirait A, A. *et.al. Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Indeks Prestasi Siswa SMA Swasta Nasrani 3 Medan*. Volume 8 No. 2. 2019.
- Sirait E, D. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 6(1): 35-43. 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Edisi revisi. Jakarta. Rineka cipta. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Alfabeta, Bandung. 2017.
- Suryabrata, S. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo persada. 2006.
- Susanti, R, J. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok*. *Research and Development Journal Of Education*, Vol. 5. No.2. 2019.
- Sutikno A, *et.al. Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa PTI FKUIP UNSRI*. Vol 4, Number 1. 2019.
- Sutikno, Arif dan Pandu, Yudhistiro Widhoyoko. *Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa PTI FKIP UNISRI*. Vol 4, Number 1. 2020.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2003.

- Taufik. S. W. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Di SD N 1 Sukaraja Wetan*. Skripsi. Purwokerto: UMP. 2014.
- Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Hlm. 54. 2008.
- Young, K. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment*. 2009.