

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z, Purbawanto, S 2015, 'Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di SMK Negeri 4 Semarang', *Edu ElektriKa Journal*, vol. 4, no. 1, no. 38-49, tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduel/article/view/7800/5469>
- Ainiyah, N 2017, 'Membangun Penguatan Budaya Literasi Media dan Informasi dalam Dunia Pendidikan', *JPII*, vol. 2, no. 1, hal. 65-77, tersedia di <https://ojs.pps-ibrahimiy.ac.id/index.php/jpii/article/view/66>
- Akmarina, YN 2016, 'Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur', *eJournal Ilmu Komunikasi*, vol. 4, no. 1, hal. 189-199, tersedia di [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/02/jurnal%20yeni%20nabilla%20fix%20\(02-29-16-07-04-45\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/02/jurnal%20yeni%20nabilla%20fix%20(02-29-16-07-04-45).pdf)
- Amin, S 2015, 'Ilmu dan Orang Berilmu Dalam Al-qur'an: Makna Etimologis, Klasifikasi, dan Tafsirnya', *Empirisma*, vol. 24, no. 1, hal. 131-141, tersedia di <https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/empirisma/article/download/14/14>
- Anhar, R 2014, 'Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang', *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Tersedia di <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>
- Arslan, D, et.al 2014, 'Impact of Poster Presentations on Academic Knowledge Transfer from the Oncologist Perspective in Turkey', *Asian Pacific Journal of Cancer Prevention*, vol. 15, no 18, hal. 7707-7711, tersedia di <https://pdfs.semanticscholar.org/eb50/7395fdee3c02a49a3fc3ac87547a3d35b844.pdf>
- Ariantoro, TR 2016, 'Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar', *JUTIM*, vol.1, no.1, hal. 45-50, diakses 8 November 2017, <http://jurnal-stmik.muralinggau.ac.id/index.php/jutim/article/view/22>
- Arikunto, S 2008, Penelitian tindakan kelas. Jakarta : Bumi Aksara
- Cornett, S 2018, 'Assessing and addressing Health Literacy', *A Scholarly Journal of the American Nurses Association*, vol. 14, no. 3, pp.1-13, diakses 19 Februari 2018, <https://www.who.int/global-coordination-mechanism/activities/working-groups/Assessing-and-Adressing-Health-Literacy.pdf?ua=1>
- Edrizal 2018, 'Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *Game Online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) di SMP N 3 Teluk Kuantan', *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Mengajar)*, vol.2, no.6, hal. 1001-1008, tersedia di <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/6543/5897>

- Farida, SN 2016, 'Hadis-Hadis Tentang Pendidikan (Suatu Telaah tentang Pentingnya Pendidikan Anak)', *Jurnal Ilmu Hadis*, vol. 1, no. 1, hal. 35-42, tersedia di <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/Diroyah/article/download/2053/1437>
- Hasyim, B 2013, 'Islam dan Ilmu Pengetahuan (Pengaruh Temuan Sains Terhadap Perubahan Islam)', *Jurnal Dakwah Tabligh*, vol. 14, no. 1, hal. 127-139, tersedia di <https://www.neliti.com/publications/76085/islam-dan-ilmu-pengetahuan-pengaruh-temuan-sains-terhadap-perubahan-islam>
- Ilmi, Z 2012, 'Islam Sebagai Landasan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi', *Jurnal Komunikasi dan Sosial Keagamaan*, vol. 15, no. 1, hal. 95-106, tersedia di https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/lentera_journal/article/view/210/159
- Jiang, Q 2018, 'Off The Hook: Exploring Reasons For Quitting Playing Online Games In China', *Scientific Journal Publishers Limited*, vol. 46, no. 12, hal. 2097-2112, tersedia di <http://e-resources.perpusnas.go.id:2072/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=91059f7f-87b4-4dec-b3c2-54c711ceb50f%40pdc-v-sessmgr06>
- Kolipah, S, Devy, SR 2016, 'Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa Sd Di Kelurahan Mulyorejo', *Jurnal Promkes*, vol. 4, no. 1, hal. 104-115, tersedia di <https://doaj.org/article/37301eb4daee4ac7a86ded78e9d55999?>
- Maiyena, S2013, 'Pengembangan Media Poster Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming', *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, vol. 3, no.1, hal. 18-26, tersedia di <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/fisika/article/view/5546/3889>
- Masya, H, Candra DA 2016, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Diik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016', *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 3, no. 1, hal 153-169, tersedia di <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575>
- Megawati 2017, 'Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok)', *Getsempena English Education Journal (GEEJ)*, vol. 4, no. 2, hal 101-117, tersedia di <https://media.neliti.com/media/publications/217637-pengaruh-media-poster-terhadap-hasil-bel.pdf>
- Niska, B & Gregorius, J 2013, 'Penggunaan media poster untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar', *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*, vol. 1, no. 2, hal. 1-12, tersedia di <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2943/1706>

- Pande, N.P.A.M & Marheni, A 2015, 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta', *Jurnal Psikologi Udayana*, vol. 2, No.2, hal. 163-171, diakses 28 September 2018, https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/b5821254b902231f04c833c4dc28b00f.pdf
- Prasanti, D & Fuady, I 2017, 'Penyuluhan Program Literasi Informasi Kesehatan Dalam Meningkatkan Kualitas Sanitasi Bagi Masyarakat Di Kaki Gunung Burangrang Kab. Bandung Barat', *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 1, no.2, hal. 129-138, tersedia di https://www.researchgate.net/publication/322965733_Penyuluhan_Program_Literasi_Informasi_Kesehatan_dalam_Meningkatkan_Kualitas_Sanitasi_bagi_Masyarakat_di_Kaki_Gunung_Burangrang_Kab_Bandung_Barat
- Purwanto, Y 2011, 'Islam Mengutamakan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi', *Jurnal Sositknologi*, edisi 22, tersedia di <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1064>
- Rachmawati, Mujiono, P, Sitanggang, IS 2017, 'Perancangan Sistem Asesmen Literasi Informasi WEB', *EduLib*, vol. 7, no.2, hal. 46-59, tersedia di <http://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/view/9197>
- Renidayati & Suhaimi 2018, 'Program Assertiveness Training dan Program Psiko Edukasi Keluarga Sebagai Model Dalam Prevensi Adiksi Game Online pada Remaja di Kota Padang', *Jurnal Sehat Mandiri*, vol. 13, no.1, hal. 10-17, diakses Juni 2018, <https://www.neliti.com/publications/276302/program-assertiveness-training-dan-program-psiko-edukasi-keluarga-sebagai-model-d>
- Riduwan 2014, *Metode dan teknik penyusunan tesis*, Alfabeta, Bandung.
- Rizawayani, Sari, SA, Safitri, R 2017, 'Pengembangan Media Poster Pada Materi Struktur Atom di SMA Negeri 12 Banda Aceh', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 5, no. 1, hal. 127-133, tersedia di <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/download/8435/6815>
- Rukiah, Y 2016. 'Kajian Estetika Poster Tadanori Yokoo-1965', *Jurnal Desain*, vol. 3, no. 3, hal. 198-212, tersedia di journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/download/716/626
- Sarifandi, S 2014, 'Ilmu Pengetahuan dalam Perspektif Hadis Nabi', *Jurnal Ushuluddin*, vol. 21, no. 1, hlm. 62-82, tersedia di <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/ushuludin/article/download/727/678>
- Setiawan, HS 2018, 'Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktif Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta', *Faktor Exacta*, vol. 11, no. 2, hal. 146-156, tersedia di https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/download/2338/2017
- Silvana, T, Fitriawati & Saepudin, E 2017, 'Studi Tentang Kemampuan Literasi Informasi di Kalangan Siswa Menengah Pertama', *EduLib*, vol. 7, no. 2, hlm. 17

- 28, tersedia di
<http://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/download/9488/5876>
- Sugiyono 2014, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Alfabeta, Bandung.
- Sumartono & Astuti, H 2018, 'Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan', *Komunikologi*, vol.15, no.1, hal. 8-14, tersedia di
<https://www.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2019/03/2.-Penggunaan-Poster-Sebagai-Media-Komunikasi-Kesehatan.pdf>
- Suplig, MA 2017, 'Pengaruh kecanduan game onlinesiswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar', *Jurnal Jaffray*, vol. 15,no.2, hal. 178-200, tersedia di
https://ojs.sttjaffray.ac.id/index.php/JJV71/article/view/261/pdf_161
- Surbakti, K 2017, 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, vol. 01, no. 01, hal. 28-38, tersedia di
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Suud, FM 2017, 'Kejujuran Dalam Perspektif Psikologi Islam:Kajian Konsep dan Empiris', *Jurnal Psikolog Islam*, vol. 4, no. 2, hal. 121-134, tersedia di
<http://jpi.api-himpesi.org/index.php/jpi/article/view/44>
- Syahrani, R 2015, 'Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konselling*, vol.1, no.1, hal. 84-92, tersedia di
<http://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537>
- Thelkar, V 2018, 'Impact of Computer Games on Students', *International Journal of Engineering Technologies and Management Research*, vol.5, no.6, hal. 24-29, diakses Juni 2018,
https://www.academia.edu/37002329/IMPACT_OF_COMPUTER_GAMES_ON_STUDENTS
- Themistokleous, S & Avraamidou , L 2016, 'The Role of Online Game in Promoting Young Adults 'Civic Engagement'', *Educational Media International*, vol.5, no. 1, hal. 53-67, diakses 6 Mei 2019,
<http://e-resources.perpusnas.go.id:2308/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=3c06fb0a-b43a-4ab3-bdf6-e02073d4b6cf%40sessionmgr4010>
- Wahidin, U, Syaefuddin, A 2018, 'Media Pendidikan Dalam Perspektif pendidikan Islam', *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 7, no. 1, hal. 47-66, tersedia di
https://www.researchgate.net/publication/324553165_Media_Pendidikan_Dalam_Perspektif_Pendidikan_Islam
- Wijayanti, NK, Kristiantari, MG &Manuaba, IB 2016, 'Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Poster Dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia Tema Cita-Citaku', *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 4, no. 1, hal. 1-9, tersedia di
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/7154>

- Wijayanto, RHP 2018, 'Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan', *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, vol. 4, no. 7, hal. 322-330, tersedia di <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/download/12572/12118>.
- Zulhamdani, Masduki, M 2015, 'Ibu Dalam Al-Qur'an: Sebuah Kajian Tematik', *ESENSIA*, vol. 16, no. 1, tersedia di <http://ejournal.uin-suka.ac.id/ushuluddin/esensia/article/view/161-02>