

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dendy Sugono et. al, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008).
- Riduwan. *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Nuryadi. et. al. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibukumedia, 2017.
- Priyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing. 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Syahrums, Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka media, 2014.
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar. *Metode penelitian Kuantitatif*. Lumajang: Widyagama Press, 2021.

Jurnal

- Abdullah, Habibi et.al. "Hubungan Motivasi Dan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Hafalan Al Qur'an". *Jurnal Intruksional*, (Online) Volume. 02, Nomor. 01, 2020, (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/8966> diakses 12 Februari 2023).
- Azis, Nur'ani et.al. "Peranan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Alquran Anak di Kota Makassar". *Jurnal Tarbawi*, (Online), Volume 06 No 01, 2021, (<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/4474> diakses 24 Mei 2023).
- Amihi, Dereifel. Interaksi Sosial Anggota Dewan Dalam Penyusunan Peraturan Daerah DPRD Kabupaten Halmahera Selatan Provinsi Maluku Utara, *Jurnal Administrasi Publik*, (Online), 2019, (<https://journal.uin->

alauddin.ac.id/index.php/diskursus_islam/article/view/6642 diakses 6 November 2023)

- Candra, Arya T. Mislan. "Analisis Faktor Psikologis Mahasiswa Program Studi PJKR Dalam Penyusunan Tugas Akhir Skripsi". *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi (Online)* Vol. 8 No. 1. Januari 2022, (<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1656> diakses 24 Februari 2023).
- Chandra, Paramita Dwi. Alfi Purnamasari. "Hubungan Antara Kebutuhan Afiliasi Dengan Intensitas Menggunakan Facebook Pada Siswa Kelas X dan XI SMAN 2 Banguntapan, Bantul". *Procedin: Seminar Nasional Psikologi, Psikologi dan Tantangan Millenium Ke-tiga: Teknologi Informasi, Kesehatan Mental dan Quality of Worklife (Online)* April 2011, (<http://eprints.uad.ac.id/4135/>diakses 12 Februari 2023).
- Febrina, La Conni. "Pengaruh Intensitas Bermain Game On-line Terhadap Agresivitas Siswa". *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, (Online)Vol. 9, No.1,2014, (<https://www.neliti.com/id/publications/260148/pengaruh-intensitas-bermain-game-on-line-terhadap-agresivitas-siswa> diakses 18 Desember 2022).
- Febriany, "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online", *Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah (Online)* Vol. 2 No.1, Juni 2020, (<https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/article/view/495> diakses 7 Februari 2023).
- Firdaus, Yusrizal et.al. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online". *JRTA Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, (Online) Vol.2 No.2, Juli 2018, (<https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jrtap/article/view/1808> diakses 7 Desember 2022).
- Fitrianti, Leni. "Prinsip Kontinuitas Dalam Evaluasi Proses Pembelajaran". *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, (Online), Vol. 10, No. 1, (2018),

(<http://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/68/64> diakses 24 Mei 2023).

- Ismi, Nurul. Akmal. "Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang". *Journal of Civic Education* (Online) Volume. 3 No.1, 2020, (<http://jce.ppj.unp.ac.id/index.php/jce/article/download/304/113#:~:text=Hasil%20penelitian%20menunjukkan%20bahwa%20dampak,yaitu%20motivasi%20belajar%20siswa%20menurun> diakses 18 Januari 2023).
- Jamil, Rahmmad. "Peranan Pembelajaran Modeling Dalam Meningkatkan Keterampilan Beribadah Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN)-3 Medan". *Jurnal Ansiru*, (Online), Nomor 1 Volume 1, 2017, (<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/811/679> diakses 7 Desember 2022).
- Junaidi. 2010, (<http://junaidichaniago.wordpress.com> diakses 29 Desember 2023).
- Jariah, Ainun. "Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Kebiasaan Membaca Al-Qur'an", *Jurnal Studia Insania*, (Online), Vol. 7 No.1, Mei 2019, (<https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/insania/article/view/2630> diakses 24 Mei 2023).
- Haris, Abdul et. al. "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang". *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, (Online), Vol 13, No. 2, 2021, (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/download/43475/pdf> diakses 9 Desember 2022).
- Hidayati, Sif'atur Rif'ah Nur. Siti Ina Savira. "Hubungan Antara Konsep Diri Dan Kepercayaan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Moderator Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya". *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, (Online) Volume 08, Nomor 03. 2021, (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/41122/35466> diakses 12 Februari 2023).

- Krisdinanto, Nanang. "Pierre Bourdieu: Sang Juru Damai", *Kanal*, (Online) Vol. 2 No. 2, Maret 2014, (<https://kanal.umsida.ac.id/index.php/kanal/article/view/1609> diakses 24 Mei 2023)
- Leonard. Sitta Khomsatun Supriyati. "Peran Belajar Matematika Terhadap Konsistensi Diri Siswa". *Jurnal Formatif*, (Online), 1(2), (<https://media.neliti.com/media/publications/234871-peran-belajar-matematika-terhadap-konsis-5c0eb063.pdf> diakses 24 Mei 2023)
- Mu'minin, Ummul. Nurfadillah. "Al-Qira'ah App: Platform Edukasi Interaktif Guna Meminimalisir Buta Aksara Al-Qur'an Masyarakat Gowa Di Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal PENA* (Online) Volume 8 Nomor 1, 2021, (<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/5485> diakses 5 Januari 2023).
- Muslim, Asrul. Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, (Online), Volume 1 Nomor 3, Desember 2013, (<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/JAP/article/view/23572> diakses 6 November 2023).
- Mahdali, Fitriyah. "Analisis Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dalam Perspektif Sosiologi Pengetahuan". *MASHDAR: Jurnal Studi al-Qur'an dan Hadis*, (Online), Vol.2 No.2, 2020, (<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/mashdar/article/view/1664> diakses 3 Januari 2023).
- Maulidar, et.al, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Banda Aceh", *Jurnal Tunas Bangsa* (Online), Vol. 6, No.2, Agustus 2019, (<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/967> diakses 21 Februari 2023).
- Miarsyah, Mieke et.al. "Hubungan Antara Kesungguhan (Conscientiousness) Dengan Hasil Belajar Biologi: Studi Korelasional Terhadap Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 38 Jakarta". *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi (BIOSFERJPB)*, (Online), Volume 9 No 1, (2016),

(<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/biosfer/article/view/5576> diakses 24 Mei 2023).

- Nopiyanti, Dian et. al. "Pengaruh Metode Qiraati Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak Usia 7-12 Tahun Di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Hidayatus Shibyan Pegagan Lor Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon". *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online), Vol. 3, No. 1, 2018, (<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/tarbawi/article/view/2855> diakses 6 Januari 2023).
- Nurfirdaus, Nunu. Risnawati. "Studi Tentang Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten)". *Jurnal Lensa Pendas* (Online) Vol 4 Nomor 1, Februari 2019, (<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/view/486/339> diakses 24 Mei 2023).
- Ponggohong, Laurens. "Perencanaan", Seri Pelajaran Politeknik-Pengantar Management, (Online), (http://ab.polimdo.ac.id/wp-content/uploads/2019/02/Pengantar-Manajemen_TOPIK-5.pdf diakses 25 Mei 2023)
- Pratama, Wahyu. "Game Adventure Misteri Kotak Pandora". *Jurnal Telematika*, (Online) Vol.7 No.2, Agustus, 2014, (<https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/247/222> diakses 8 Desember 2022).
- Retnawati, Heri. "Teknik Pengambilan Sampel". 2017, (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132255129/pengabdian/15-Teknik%20Penyampelan%20alhamdulillah.pdf> diakses 17 Desember 2022).
- Ristiana, Umu Nisa. "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN 1 Depok Sleman D.I Yogyakarta". *Jurnal Transformatif*, (Online), Vol.2, No. 2, Oktober 2018, (<https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF/article/view/964> diakses 7 Desember 2022).

- Ristiana, "Implementasi Kesetaraan Dan Keadilan Gender Dalam Keluarga", *Musawa*, (Online), Vol. 9 No.2 Desember 2017, (<https://jurnal.iainpalu.ac.id/index.php/msw/article/download/253/177> diakses 24 Februari 2023)
- Syaifullah, Muhammad et. al. "Analisis Kemampuan Membaca dan Menulis Al-Qur'an pada Siswa Kelas V MI/SD". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Online), Vol 6 Nomor 2, (<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4256/3556/8103> diakses 17 Desember 2022).
- Suherman. "Pengaruh Kemampuan Membaca Al Qur'an Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Politeknik Negeri Medan". *Jurnal Ansiru PAI*, (Online), Vol.1 No.2, Juli-Desember 2017, (<https://media.neliti.com/media/publications/287326-pengaruh-kemampuan-membaca-alquran-terha-e8153c8b.pdf> diakses 11 Desember 2022).
- Safitri, Salsabilla Senja. "Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta", *Jurnal Edumaspul*, (Online) 4 (1), 2020, (<https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/533> diakses 27 Februari 2023)
- Surbakti, Krista. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja", *Jurnal Curere* (Online) Vol. 01 No. 01. April 2017, (<http://portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22> diakses 20 Januari 2023).
- Setyadharma, Andryan, "Uji Asumsi Klasik Dengan SPSS 16.0", *Andry@an Setyadharma – Uji Asumsi Klasik*, (Online) Universitas Negeri Semarang, 2010, (<http://pendidikan-akuntansi.fe.uny.ac.id/sites/pendidikan-akuntansi.fe.uny.ac.id/files/Uji-Asumsi-Klasik-dengan-SPSS-16.0-unprotected.pdf> diakses 15 Februari 2023).
- Sandya, Syazira Nira. Ayunda Ramadhani. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa". *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, (Online), Vol.9 No.1, Maret 2021, (<https://e->

journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/5680 diakses 21 Februari 2023).

- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game *Online* Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*, (Online), Vol. 01 No. 01 (<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>, April 2017 diakses 21 Februari 2023).
- Saputra, Alfredo et.al. "Hubungan Antara Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Kelas V SD Se-kecamatan Tampan". (Online), 2016, (<https://www.neliti.com/publications/200133/hubungan-antara-kebiasaan-belajar-dengan-hasil-belajar-siswa-kelas-v-sd-se-kecam> diakses 24 Mei 2023)
- Siregar, Mangihut. "Teori “Gado-gado” Pierre-Felix Bourdieu", *Jurnal Studi Kultural*, (Online), Volume I No.2, (12 Juli 2016), (<https://www.neliti.com/publications/223848/teori-gado-gado-pierre-felix-bourdieu> diakses 24 Mei 2023)
- Thesisia, Anggraini et.al, "Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Keterampilan Membaca Di Smpn 35 Medan", (Online). (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bahas/article/view/13334/11300> diakses 14 Februari 2023).
- Yuni, Regina Suci Prima. Adi Cilik Pierewan. "Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Disiplin Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, (Online). (<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/download/9081/8745#:~:text=disiplin%20belajar%20siswa.-,Semakin%20tinggi%20intensitas%20penggunaan%20smartphone%2C%20maka%20semakin%20rendah%20disiplin%20belajar,rendah%2C%20maka%20disiplin%20belajar%20meningkat> diakses 2 Februari 2023).
- Yulianti, R.R. Mardiana et.al."Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaul Anwar". *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, Vol.3 No.1, Juli 2020, (Online).

(<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/jpdl/article/view/6283> diakses 8 Desember 2022).

Wirawati, Anisa et.al. "Pengaruh kebiasaan belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Universitas Sanata Dharma". *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume: 8, Nomor: 2, 2022, (Online), ([https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpse/article/view/2139](https://jurnal umpwr.ac.id/index.php/jpse/article/view/2139) diakses 24 Mei 2023).

Zuama, Shofiyanti Nur et.al. "Pengaruh Kebiasaan yang Efektif Terhadap Kemampuan Mengelola Waktu Pribadi Mahasiswa". (Online), (<https://media.neliti.com/media/publications/124022-ID-pengaruh-kebiasaan-yang-efektif-terhadap.pdf> diakses 24 Mei 2023).

Skripsi

Fariha, Amalia Nur. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda". Jakarta. Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, (Online) 2022, ([https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60352/1/SKRI PSI%20AMALIA%20NUR%20FARIHA.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60352/1/SKRI%20PSI%20AMALIA%20NUR%20FARIHA.pdf) diakses 29 Januari 2023).

Muslim. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobongan". Semarang. Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, (Online), 2019 (<http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/10980/> diakses 9 Desember 2023).

Ngali, Muhammad. "Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah". Yogyakarta. Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, (Online) 2020, (<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/30806;jsessionid=2184F1D558EE0D74C638BF0DEE3E066D> diakses 18 Januari 2023).

Ramdani, Nurfadilah. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakareng I Kota Makassar". Makassar: Skripsi Universitas

Muhammadiyah Makassar, (Online) 2018,
(<https://123dok.com/document/qv9wjvry-pengaruh-online-terhadap-minat-belajar-siswa-bawakaraeng-makassar.html> diakses 18 Januari 2023).

Widayat, Moch. Nurtian Darmawan. Pengaruh Kebiasaan Membaca Al-Qur'an Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMK Al-Manshuriyah Kabupaten Tasikmalaya. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, (Online), 2021,
(<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/61754/1/Moch.%20Nur%20Tian%20Darmawan%20Widayat%20watermark.pdf> diakses 24 Mei 2023).

Artikel (<https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/> diakses pada Januari 2022).

