

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. *Pengaruh Game Terhadap Anak*. Samarinda: Universitas Mulawarman, 2013.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Instruksional: Prinsip-Teknik-Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Danim, Sudarwan. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam Cet. 3*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- _____. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- F., Indah. *Definisi Game dan Jenis-Jenis Game*. Yogyakarta: MediaKom, 2014.
- Hadis, Abdul. *Psikologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Harsono, Ma'ruf. *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University, 2014.
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Edisi ke-6*. Jakarta: Erlangga, 2006.
- Idi, Abdullah. *Sosiologi Pendidikan Individu*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Ishak, Muhamad. "Pengaruh Minat Belajar dan Kedisiplinan". *Jurnal Tarbawy*, Vol. 3 No. 2, 2016.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju, 1995.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia*, 2003.
- M., Sardiman A. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo, 2011.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.

- Masya, Hardiansyah dan Dian Adi Candra. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di MA Al-Furqon Prabumulih. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No. 1, 2016.
- Mitra, Madya Nefriza. “Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi”. Skripsi. Universitas Jambi, Jambi, 2016.
- Pratiwi, Noor Komari. “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang”. *Jurnal Pujangga*, Vol. 1 No. 2, 2015.
- Prayitno, Dwi. *Mandiri Belajar SPSS*. Jakarta: Buku Kita, 2008.
- Putro, R. Yudha Adi dan Mustapha Kamal. “Analisis Pengaruh Brand Reputation, Brand Competence, dan Brand Liking Terhadap Trust In Brand Pada Konsumen Windows Phone Nokia di Surabaya”. *Jurnal Studi Manajemen dan Organisasi*, Vol. 10 No. 2, 2013.
- Rahayu, Siti. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game Online*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Roestiyah. *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta: Bina Aksara, 1986.
- Santosa, Slamet. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Santoso, Gempur. *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005.
- Santrock, John W. *Perkembangan Anak Edisi Ketujuh Jilid Dua*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011.
- _____. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Gelora Aksara Utama, 2007.
- Sidiq, Imam Al Qadr. “Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Gajah Mada Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen”. Skripsi. UNY, Yogyakarta, 2016.
- Singarimbun et. al. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES, 1995.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Slavin, Robert E. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Indeks, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Puataka Baru Pres, 2014.
- Surya, Hendra. *Rahasia Membuat Anak Cerdas dan Manusia Unggul*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.
- Syafi'i, Emilia Khumairo. "Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Tutar Kabupaten Pasuruan dan SMPN 13 Kota Malang". Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2018.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo, 2012.
- Syahrani, Ridwan. "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya". *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 2015.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulis Karya Tulis Ilmiah*. Kediri: STAIN Kediri Press, 2015.
- Triani, Ajeng. "Pengaruh Persepsi Penerimaan Teman Sebaya Terhadap Kesepian Pada Remaja". *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, Vol. 1 No. 1, 2012.
- Wahab, Rohmalia. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015.
- Yendrizal Jafri et. al. "Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, Vol. 1 No. 1, 2018.
- Yulia, Yuyu dan Janti Krisnawati. *Pengembangan Koleksi*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.