

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Egi Ayu. "Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara" (Metro: IAIN Metro, 2023)
- Angela, "Pengaruh Game terhadap Anak", *eJurnal Ilmu Komunikasi (Samarinda:2013)*
- Anshori, Muslich, dan Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1*. Airlangga University Press, 2019.
- Dr H. Muhiyi Shubhie MM, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak (Uwais Inspirasi Indonesia, 2023)*.
- Dr. Priyono, MM. (2016). "Metode Penelitian Kuantitatif," Edisi 2016, (Sidoarjo: Zifatama Publishing)
- Firmansyah, Arif , Sulastri, dan Imran, "Meningkatkan hasil belajar siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no 1 (morowali:2014)
- Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. "Dampak *Game online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (22 April 2021).
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, dan Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- Isnaini, Muhammad, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, dan Ilham Azhari. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas." *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (21 Januari 2025).
- Kusumastuti, Adhi, dan Ahmad Mustamil Khoiron. *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.
- Lolang, Enos. "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif." *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2014).
- Marcela, Ririn, Muhamad Idris, dan Kiki Aryaningrum. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang." *Journal on Teacher Education* 4, no. 1 (26 Juli 2022).
- Muflih, Rifqi, dan Hardi Santosa. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Konseling Andi Matappa* 7, no.2 (2023).
- Mustamiin, Muhammad Zainal. "Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan *Game online Mobile Legends* Pada Siswa." *Jurnal Visionary: Penelitian*

dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan 4, no. 1 (15 November 2019).

- Nambut, Elisabeth Litanian Evantini, Yeremia Dj Manafe, dan Fitria Titi Meilawati. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang." *Deliberatio: Jurnal Mahasiswa Komunikasi* 2, no. 1 (2022).
- Nurlaela, "Dampak *Game online* Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabuapten Luwu Timur." *Jurnal Tomalebbi* 4, no 1 (Universitas Negeri Makassar: Maret 2017).
- Pance Mariati, Syamsul Ghufron, Muslimin Ibrahim, Frita Dwi Lestari, "Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no.6 (2021).
- Prasetyo, Aji, Wawan Shokib Rondli, dan Diana Ermawati. "Dampak Permainan *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 1 (27 Maret 2023).
- Puspasari, Heny, dan Weni Puspita. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19." *Jurnal Kesehatan* 13, no. 1 (30 April 2022).
- Putri, Riska Cahaya Snindya, Budiyono Budiyono, dan Wawan Kokotiasa. "Dampak *Game online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Remaja." *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (1 Januari 2021).
- Risqi, Risqi Ardiyansyah. "Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020." *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)* 2, no. 3 (30 November 2022).
- S.Ag.,M.Pd.I, IWAN HERMAWAN. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran, 2019.
- Saputra, Moh Fajar, M. Imam Taufik, Halimah Tus Syadiah, Nurul Fadila, Hafizah, Nurul Hafiza, dan Fifka Rezkiana. "Peta Aset Budaya Pada Masyarakat Desa Watunonju." *Menara Kearifan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (30 Desember 2022).
- Setiani, Eka Agus, dan Abdul Gani Jamora Nasution. "Analisis Pengaruh *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 2 (1 Agustus 2023).
- Silalahi, Shannon Marget Cloudy. "Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan *Game online* Berbasis Web Menggunakan Metode Backward Chaining." *TeIKa* 11, no. 2 (30 Oktober 2021).
- Subandi, Saskia Putri, Nurul Iman, dan Aldo Redho Syam, "Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak", Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2021.

- Sujarweni, Wiratna dan Endrayanto, poli. "Statistika Untuk Penelitian", 1 ed. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012).
- Suryaningsih, Anik. "Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Article* (UKSW Salatiga : 2019).
- Syahrani, Ridwan. "Ketergantungan Online *Game* Dan Penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (20 Juni 2015).
- Ulya, Latifatul, Sucipto Sucipto, dan Irfai Fathurohman. "Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (16 Agustus 2021).
- Yanti, Nova, Muhiddinur Kamal, Afrinaldi Afrinaldi, dan Salmi Wati. "Perbandingan Hasil Belajar Antara Siswa Bermain *Game online* Dan Siswa Tidak Bermain *Game online* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Di MTsN 3 Pasaman." *KOLONI* 1, no. 3 (28 Agustus 2022).
- Zendrato, Yusufri, dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa. "Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (25 Juli 2022).