

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, Rahmad. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Skripsi S1 Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Siwi Puji. 2015. *Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*, Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 5.1
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hartono, Teguh. 2019. *Jenis game berdasarkan alat*, (Online). <http://www.pulsagram.com/blog/jenis-game-berdasarkan-alat/> di akses pada 11 Desember 2019
- Haryono, Amirul Hadidan. 1998. *Metodelogi Pendidikan Islam*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hatta, Efendi. 2009. *Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah* (online). <http://efendihatta.blogspot.com/2009/11/pelaksanaan-pembelajaran-mata-pelajaran.html> diakses pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 21:52
- Muhammad, Miswar. 2017. *Pengaruh Wifi Terhadap Pengunjung Warung Kopi di Banda Aceh*. Skripsi UIN Ar-Ranirry Darussalam Aceh
- Muliawan, Jasa Ungguh. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nasir, Dzhulgunar M., 2008. *Pengaruh positif dan dampak Game Mobile legend* (Online), <https://www.beuget.com/technology/pengaruh-positif-dan-dampak-negatif-bermain-mobile-legend-terhadap-kehidupan-gamers>. diakses pada 12 Desember 2019
- Nurdiana, Yayang Siti. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Kuantitatif di SMAN 22 Bandung)*. Skripsi FKIP Universitas Pasundan
- Riki, Yanto. 2011. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja.: Studi Kasus 5 Orag Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan AirTawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang*, Skripsi Universitas Andalas
- Sanjaya, Yasin, 2016. *Pengertian Minat Belajar* (Online). <http://www.sarjanaku.com/2012/12/pengertian-minat-belajar-siswa-menurut.html> di akses pada 12 Desember 2019

- Siregar, Syofian.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono.2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2003. Psikologi Belajar. Bandung: PT Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa.2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka,
- Wardiana, Wawan. 2002. *Perkembangan Teknologi Informasi di Informasi di Indonesia*. Seminar dan Pameran Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia