

DAFTAR PUSTAKA

- Ahid, N. (2010). *Pendidikan Keluarga Dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ali, S. (2009). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ali, Z. (2011). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Alim, M. (2011). *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- al-Munajjid, M. (2016). *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.
- Andang, I. (2006). *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria Dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anita, D., & Rusman, M. (2017). Implementasi Pendidikan Agama Islam Pada Keluarga (Studi Kasus Pengembangan Karakter Kepribadian Anak di MI Al-Wasliyah Sumber Kabupaten Cirebon. *AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI*, 219.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ayu, N., & dkk. (2017). Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. *Jurnal Konseling Indonesia*.
- Baihaqi, W. (2018). *Psikologi Agama*. Bandung.
- Basri, H. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam (Jilid II)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Browna, T. e., j., W., & McMullen, j. (2005). Attention Deficit Disorders and Sleep/Arousal Disturbance. *journal American Psychiatric Press*.
- Danim, S. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Alfabeta.

- Daradjat, Z. (2011). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daulay, H. P. (2009). *Dinamika Pendidikan Islam di Asia Tenggara*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Agama RI. (2006). *Al Qur'an Tajwid Maghfirah*. Jakarta: Maghfirah Pustaka.
- Dewi Marlianti. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar.
- Febriandari, D., Annis Nauli, F., Rahmalia, S. H., Program Studi Ilmu Keperawatan, A., Riau, U., Keperawatan Jiwa, D., ... Keperawatan Medikal Bedah, D. (2016). *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA*. *Jurnal Keperawatan Jiwa* (Vol. 4). Retrieved from <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/viewFile/3904/3636>
- Gunawan, H. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi Belajar dan Mengajar* (8 ed.). (H. Suryana, Ed.) Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hemiah, I. (2013, 11 20). *Karya Ilmiah Dampak Game Online bagi Pelajar*. Retrieved 02 28, 2019, from iyannehemiah: <https://iyannehemiah.wordpress.com>
- Hermawan, H. (2008). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Ilmiah.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*.
- Jalil, A. (2015, 02 11). *Psikologi*. Retrieved from Game Addiction: <http://www.abduljalil.web.ugm.ac.id>
- Jamaluddin. (2016). Respon Siswa terhadap Penerapan Metode Praktik Pada Bab Wudhu terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 57.

- Jamaluddin, & dkk. (2015). *Pembelajaran Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jannah, N., & Nirwana, H. (n.d.). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>
- Kertamuda, F. E., & Permanadi, R. (n.d.). *PERBEDAAN MOTIVASI BERPRESTASI ANTARA SISWA PEMAIN VIDEO GAME DENGAN SISWA NON PEMAIN VIDEO GAME*. Retrieved from [http://forumkependidikan.unsri.ac.id/userfiles/Artikel Fatchiah & Redi-Univ_Paramadina-OK PRINT.pdf](http://forumkependidikan.unsri.ac.id/userfiles/Artikel_Fatchiah_&_Redi-Univ_Paramadina-OK_PRINT.pdf)
- Langgulong, H. (1985). *Pendidikan dan Peradaban Islam*. Jakarta: PT Maha Grafindo.
- Latubessy, A., Ahsin, M. N., Keguruan, F., & Pengetahuan, I. (2016). HUBUNGAN ANTARA ADIKSI GAME TERHADAP KEAKTIFAN PEMBELAJARAN ANAK USIA 9-11 TAHUN. *Jurnal SIMETRIS*, 7(2). Retrieved from <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/viewFile/782/756>
- Mahmud. (2006). *Psikologi Pendidikan Mutakhir* (2nd ed.). (I. Suntana, Ed.) Bandung: Sahifa.
- Mahmud, & dkk. (2013). *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*. Jakarta Barat: Akademia Permata.
- Makmun, A. S. (2002). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muftie, Z. (2016). TANGGAPAN SISWA TERHADAP PEMBIASAAN MEMBACA AL QURAN HUBUNGANNYA DENGAN MOTIVASI BELAJAR MEREKA PADA MATA PELAJARAN PA. *Att hulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 133.
- Nasution, T. R. (n.d.). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ANAK REMAJA DALAM KELUARGA DI LINGKUNGAN VIII KELURAHAN BANDAR SELAMAT KECAMATAN MEDAN TEMBUNG, (1). Retrieved from <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/article/viewFile/1370/1115>
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Nizar, S. (2001). *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhidin, E. (2017). INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN PENGEMBANGAN BUDAYA RELIGIUS DI SEKOLAH. *Kuttab*, 3-4.
- Purwanto, N. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosakarya.
- Redaksi Sinar Grafika. (2009). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)* (2nd ed.). Jakarta: Sinar Grafika.
- Ridwan syahrhan. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya, *1*, 84–92.
- Sardiman, A. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setianingsih, A. Y. U. (2018). GAME ONLINE DAN EFEK PROBLEMATIKANYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 7 LAMPUNG 1439 H / 2018 M.
- Subana. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2007). *Penelitian Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryana, Y., & Priatna, T. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Tsabita.
- Sutikno, M. S. (2008). *Belajar dan Pembelajaran* (3rd ed.). Bandung: Prospect.
- Syah, M. (2014). *Psikologi Pendidikan "Dengan Pendekatan Baru"* (19 ed.). (A. S. Wardan, Ed.) Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahrhan, R. (2015). KETERGANTUNGAN ONLINE GAME DAN PENANGANANNY. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 85.
- Tafsir, A. (2014). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
Wikipedia. (2017, July). *Online Game*. Retrieved from
<http://en.wikipedia.org/wiki/Online-game>.

