

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Agoes Dariyo. "Dasar-dasar Pedagogik Modern." *PT. Indeks*, 2013, 89.
- Ahmad, Fahrobi. "Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Legends dengan Agresivitas Verbal pada Siswa di SMP Negeri" Y" Kota Jambi." PhD Thesis, Universitas Jambi, 2024. <https://repository.unja.ac.id/62101/2/COVER.pdf>.
- Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa)*. Bantul Yogyakarta: Tim Pustaka Ilmu, 2021.
- . "Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar Pai Mencetak Karakter Siswa)." *Aksaqila Jabfung*, 2022. <https://www.aksaqilajurnal.com/index.php/aj/article/download/183/157>.
- Anton, dan Usman. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pendidikan Pengelolaan Kelas." *Tajdid : Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 4, no. 1 (6 Juni 2020): 69–83. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v4i1.327>.
- Anugrah, Puji. "Identifikasi Tingkat Perilaku Agresif Siswa Di MAN 1 Padang Panjang," 2020, 11. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/18809>.
- Aqwa, Mohammad Fahmi. "Pengaruh Bermain Game Online Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih." PhD Thesis, IAIN Kediri, 2021. <http://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/2630>.
- Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1, no. 1 (2016). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1023335&val=13035&title=Dampak%20Game%20Online%20Terhadap%20Prestasi%20Belajar%20Pelajar>.
- Asih, Eka Dewi. "Pengaruh Minat Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil belajar PAI siswa kelas X di SMKN 1 Dumai tahun ajaran 2020/2021." *Jurnal Tadzakkur* 2, no. 2 (2020): 23–37. <http://ejournal.iaitfdumai.ac.id/index.php/taz/article/view/121>.
- "Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia." Diakses 23 Mei 2024. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Baso Bintang Sappaile, dkk. *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. 1 ed. Global RCI, 2021.
- "Data Pokok SMKS PGRI 2 KEDIRI - Paudikdasmen." Diakses 27 April 2024. <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/33783821A1086FAC2751>.
- Elawati. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smp Swasta Se-Kota Tangerang Pada Pelajaran Bahasa Inggris." *Dhammavicaya: Jurnal*

Pengkajian Dhamma 6, no. 2 (2023): 50–59. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/dv/article/view/55>.

Emda, Amna. “Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.” *Lantanida journal* 5, no. 2 (2018): 172–82. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2838>.

Faisal, Rilwan Maqashshing. “Penerapan Teori Lev Vigotsky Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah Kalosi pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan.” *Makasar: UIN Alauddin Makasar*, 2019, 11–13. <https://core.ac.uk/download/pdf/287062036.pdf>.

Faridah, B. D., dan Vivi Oknalia Yuliva. “Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar.” *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)* 4, no. 2 (2020): 136–40. <https://www.academia.edu/download/75847744/pdf.pdf>.

Fathimah Adz & Sister. *Kado Terindah Untuk Sahabat Hijrah*. Surabaya: Seniman Publisher, 2018.

Fauziawati, Wieke. “Upaya mereduksi kebiasaan bermain game online melalui teknik diskusi kelompok.” *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 4, no. 2 (2015): 115–23.

Hirnawati Satir. “Penerapan Strategi Critical Intident dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SDN Kalo-Kalo Konawe Selatan Kecamatan Lainea Kabupaten Konawe Selatan.” PhD Thesis, IAIN Kendari, 2017. <http://digilib.iainkendari.ac.id/567/>.

“Ichia lee, chen yi yu, dan holin lin, ‘Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction’ (Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), 2007) 212.,” t.t. Diakses 26 April 2024.

Indragiri. *Kecerdasan Optimal*. Yogyakarta, 2010.

Kartika, Sinta, Husni Husni, dan Saepul Millah. “Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 113. <https://riset-iaid.net/index.php/jppi/article/view/360>.

Kautsar, K. “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar.” *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 2019.

Laeliah, Siti Mutiah, dan Fachruroji Fachruroji. “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 1 (2023): 1–6. <https://ejournal.papanda.org/index.php/ijess/article/view/352>.

Larasati, Inayah Vina. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar pada Siswa SMA.(The Relationship Between Online Game Addiction With Learning Motivation in High School Students).” PhD Thesis, Univeritas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2023.

M. Anas Hs. "Pengaruh Intesitas Kebersamaan." *Jurnal Penelitian dan Kebudayaan Islam* 4 (2006): 229.

Mangsuri. "Pengaruh game online terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru." PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/9208>.

Manurung, Alberth Supriyanto. "Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 31 Jakarta." *Jurnal Guru Kita* 4, no. 3 (2020): 2.

Marbun, Laura Henni Elisabet. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA N 1 Sunggal," 14 Desember 2022. <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/8206>.

"Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik - Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah - Google Buku." Diakses 29 Mei 2024. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VJtIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Menurut+Safari,+minat+belajar+adalah+pilihan+kesenangan+dalam+mela+ku+n+kegiatan+dan+dapat+membangkitkan+gairah+seseorang+untuk+memenuhi+ketersediaan+dalam+belajar.+&ots=xcSjBg17T5&sig=5fG5zwBuwNaXTLDrYjXujvuCt7o&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

Meity Taqdir Qodratillah. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, 2011, 427.

Nana Syaodih Sukmadinata. "Landasan Psikologi Proses Pendidikan." *Remaja Rosdakarya*, 2009, 163.

Nasution, Atikah Ahraini, Rini Wahyuni Siregar, dan Uswatun Hasanah Usnur. "Hubungan Persepsi Siswa Tentang Kepribadian Guru Fiqih Dengan Minat Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Al Washliyah Bandar Rejo Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun." *ALACRITY: Journal of Education*, 2021, 78–89. <https://lppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/35>.

Nasution, Muhammad Rafii. "Hubungan Internet Addiction Dengan Cyberbullying Pada Anggota Komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area." PhD Thesis, Universitas Medan Area, 2020. <https://repository.uma.ac.id/handle/123456789/12717>.

Nurhasanah, Siti, dan Ahmad Sobandi. "Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa." *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128–35.

Or, Andri Arif Kustiawan, S. Pd , M., dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.

Pratiwi, Nurul. "Hubungan Intensitas Bimbingan Orang Tua dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gugus Dokter Wahidin Sudiro Husodo Kecamatan Metro Barat," 2022. <http://digilib.unila.ac.id/62512/>.

- Rahayu, Siti. "Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya," 2016.
<https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/3417>.
- Ramadhan, Iqbal. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa." *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 4, no. 2 (2020): 153–70. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/alkhawarizmi/article/view/7840>.
- Ramadhan, Mahendra Muhamad. "Self Control dalam Game Online Studi Deskriptif Kualitatif Self Control Gamer PUBG Mobile (Player Unknow's Battle Grounds) Remaja SMA Kota Surakarta," 2020.
- Rijal, Syamsu, dan Suhaedir Bachtiar. "Hubungan antara sikap, kemandirian belajar, dan gaya belajar dengan hasil belajar kognitif siswa." *Jurnal Bioedukatika* 3, no. 2 (2015): 15–20. <http://www.bioedukatika.uad.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/3.-Jurnal-Bioedukatika-Sysamsi-rijal-15-20.pdf>.
- Rohman, Khabibur. "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online." *Martabat* 2, no. 1 (2018): 155–72.
- Rusydi Ananda dan Fitri Hayati. *Variabel Belajar*. Medan: CV Pusdiklat NJ, 2020.
- Samsudin, Syaripudin N., dan Isnada Waris Tasrim. "Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Totikum dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam." *Journal of Educational Management and Islamic Leadership (JEMIL)* 2, no. 01 (2023): 77–92.
<https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JEMIL/article/view/3283>.
- Sari, Ambar Mita, dan Kamsih Astuti. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa." *Universitas Mercubuana Yogyakarta Vol 2* (2020): 1–3.
<http://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/336>.
- Sari, Melinda Pusfita. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Palembang." Diakses 28 Mei 2024.
https://repository.unsri.ac.id/56673/67/RAMA_13201_10011381520179_0024016904_01_front_ref.pdf.
- Sariyana, Mita, Qolby Khoiri, dan Rossi Delata Fitriana. "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Bagi Siswa Di SMPN 8 Kaur." *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik* 3, no. 3 (13 Desember 2022): 222–31.
<https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/681>.
- Shofiah, Siti. "Pemanfaatan smartphone sebagai sumber belajar mata pelajaran pendidikan agama islam siswa SMKN 1 Kotawaringin Lama." PhD Thesis, IAIN Palangka Raya, 2020. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2911>.
- Sholihin, Choirus. "Manajemen Materi Keislaman Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Yayasan Tahsinul Akhlak Bahrul Ulum Surabaya." *Chalim Journal of Teaching and Learning* 1, no. 2 (2021): 218–29.
<https://www.pasca.jurnalikhac.ac.id/index.php/cjotl/article/view/404>.
- Singarimbun, Masri dan Sodyan Efendi. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES, 1995.

Sugiono, Noerdjanah Noerdjanah, dan Afrianti Wahyu. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation." *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (4 Mei 2020): 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Sukaesih, Ucu Cahyana. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2015.

Sulisworo. K , Irfan F. *Observasi Psikologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.

Sutrisno. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahli media Press, 2021.

Toto Sugiarto. "E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika." *ev.Mine*, 14-16.

Utama, H. Prasetya. *Membangun Pendidikan Bermartabat*. Rasibook, 2018.
https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=c630DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Menurut+Poerwadarminta,+intensitas+ialah+suatu+kegiatan+yang+sungguh-sungguh+mendalam+dan+hal+tersebut+dapat+bertambah+dan+kadang-kadang+berkurang+atau+melemah.&ots=epszsPawsv&sig=VFNeP7DvqR6ZIV_Vuqp6Hev0o6Y.

Yuliara, I. Made. "Regresi linier berganda." *Denpasar: Universitas Udayana*, 2016.
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_1_dir/5f0221d2b0bb7ced1d61798fab7f4ad3.pdf.

Zulfianda, F., Samsul Alam, T. "Langkah-langkah Pengawasan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Bermain Game Online pada Remaja di SMP Negeri 2 Banda Aceh Steps Against of Parents Habits on Playing Games Online to Teens" 1 (2020): 177–84.