

## Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu dan Sholeh, Munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Alwi, Hasan. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Al-Qattan, Manna Khalil. 2015. *Studi Ilmu-Ilmu Qur'an*. Bogor: Pustaka LITERIA Antar Nusa
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Samarinda: eJournal Ilmu Komunikasi
- Akmarina, Yeny Nabilla. 2016. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur*. Kutai Timur: eJournal Ilmu Komunikasi
- Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. Samarinda: eJournal Ilmu Komunikasi
- Anshori. 2013. *Ulumul Quran*. Jakarta: Rajawali Press
- Chaplin, J.P. 2008. *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Deviandri, Megi. 2012. *Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang*. Padang: Jurnal Pendidikan Strata
- Echol, Jhon M, dan Hassan Shadily. 2000. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia
- Fauziah, Eka Rusnani. 2013. *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. Samboja: eJournal Ilmu Komunikasi
- Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. 2009. *Internet/Internet Game Online*. Makalah. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdan Dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta

- Hadianto, Sri Rahayu, dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke-16. Yogyakarta: Gadjah Mada University
- Hurlock, B, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Nilwan, Agustinus. 2007. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: cetakan pertama, Elex Media Komputindo
- Harjasujana, A.S. dan Damaianti, V.S. 2003. *Membaca Dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara
- Ilyas, Yunahar. 2014. *Kuliah Ulumul Qur'an*. Yogyakarta: ITQAN Publishing
- Killis, John. 1988. *Hubungan Minat Kerja, Motivasi Ekstrinsik dan Bimbingan dalam Pelajaran dengan Kecakapan Kerja Teknik Listrik Lulusan STM pada Industri-industri DIY*. Tesis. Jakarta: Fakultas Pasca Sarsana IKIP Jakarta
- Koi, Siprianus, Sudiawati, dan Lasri. 2017. *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang*. Malang: Jurnal Ilmu Keperawatan
- Kholidiyah, Ulfi. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi*. Naskah Publikasi. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mayke S. Tedja Saputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindop
- Mimi, Ulfa. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Pekanbaru: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- Mulyati. 1998. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Pintrich, R. P dan Schunk. D. H. 1996. *Motivation in Education, Theory Research and Application*. New Jesney. Prentice Hall
- Qomariyah, Astutik Nur. 2008. *Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Perkotaan*. Surabaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- Rosa, Andi. 2015. *Tafsir Kontemporer*. Banten: Depdikbud Banten Press
- Ramadhani, Ardi. 2013. *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)*. Samarinda: eJournal Ilmu Komunikasi

- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Surya, Muhammad. 1998. *Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_ 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukdinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Simatupang, Nurhayati. 2005. *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Membaca Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- \_\_\_\_\_ 2010. *Membaca Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Widoyoko, Eko, Putra, 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wahidin, Asep, Effendi, dan Shaleh. 2014-2015. *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung*. Bandung: Jurnal Prosiding Komunikasi Penyiaran Islam
- Yahyah, Muhammad. 2013. *Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa*. Semarang: Jurnal Ilmu Pendidikan

## Website

<https://tafsirq.com/47-muhammad/ayat-36> yang di akses pada hari kamis tanggal 15 maret 2018 jam 20:00

<https://m.detik.com/news/jawabarat/2148753/kecanduan-game-online-bocah-ini-nekat-mencuri-motor/1> yang di akses pada harai senin tanggal 30 juli 2018 jam 22:43