

## Daftar Pustaka

- AL Quran dan terjemahan. 2008. Departemen Agama Republik Indonesia. Bandung: Diponegoro
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Ggazali, Imam. 2007. *Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Cetakan Empat. Badan Penerbit Univesiras Diponegoro. Semarang.
- Ggazali, Imam. 2009. *Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Univesiras Diponegoro, Vol. 100-25.
- Indrianto , I. (2018). *Pengaruh Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammdiyah 7 Yogyakarta*
- Marlina, N. P. Hubungan bermain dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di sekolah dasar.
- Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan pada pemain Dota 2 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Moleong, Lexy. J. 2017. "Metodologi Penelitian Kualitatif". PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Nazir, Mohammad. 1988. "Metode Penelitian". Ghalia Indonesia, Jakarta
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Pamungkas, G. (2019). Hubungan antara Kurangnya Perhatian Keluarga dan Bermain dengan Tingkat Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Purbalingga. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 6(2).
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Jatinangor Sumedang. *Students e-Journal*, 1(1), 32.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung :Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Undang - Undang Republik Indonesia No. 23 perlindungan anak pasal 11