

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rolling, A. 2010. *Fundamental of Game Design*. (2<sup>nd</sup> ed) Barkeley, CA: New Rider 12(4), 15–40
- Affandi, Muhammad. Pengaruh *Game Online* terhadap Tingkat fektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Samarinda: Universitas Mulawarman. Hal 123-142
- Ahzar, Ahmad. 1993. *Falsafah Ibadah dalam Islam*. Yogyakarta: UII Press
- Ancok, Djamaluddin & Suroso, Fuad Nashori. 2005. *Psikologi Islam: Solusi Islam Atas Problem-problem Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal pendidikan*. Samarinda: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Mulawarman. Hal 15
- Arikunto. Suharsimi. 2000. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asmaran A. S. 2003. *Pengantar Studi Ahlak*. Jakarta: Raja Granfindo.
- Azwar, Syarifuddin. 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta. : Pustaka Pelajar.
- Candra, A.N. 2006. Gambaran Perilaku dan Motivasi pemain *Game Online*. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Hal 1-11
- Daradjat, Zakiah. 1997. *Ilmu jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Detria. 2013. *Efektivitas Tehnik menejemen diri untuk mengurangi kecanduan game online*. Bandung: Pendidikan Indonesia
- Dhofier, Zamakhsyari. 2011. *Tradisi Pesantren: Studi Pandangan Hidup Kyai dan Visinya Mengenai Masa Depan Indonesia*. Jakarta: LP3S
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya Grafindo Persada.
- Habibi, Muhammad Isa. Pengaruh *Game Play Station* Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang. *Skripsi Dipublikasikan*. Malang: Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim. Hal 34
- Hadi, Sutrisno, 2000. *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi Ofset.

- Hasbullah. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Henry, Samuel. 2011. *Cerdas Dengan Game, Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi anak bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hilmuniati, Fina. 2011. Dampak Bermain Game Online Terhadap dalam Pengamalan Ibadah Sholat pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah. Hal 2-10
- Hong, J C & Liu M C. 2003. *A Study on thinking strategy between experts and novices of Computer game*. *Computer and Human Behavior*19, 245–258
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga
- Immanuel, N. 2009. Gambaran Profil Kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan *game online*. *Skripsi Dipublikasikan*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Indrakusuma. 2003. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional Jakarta Grasindo
- Kim, K, H., Park, J. Y., & Kim. D. 2002. E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review*, 15(2), 71–77
- Kusumadewi T. 2009. Hubungan kecanduan Game Online dengan perilaku sosial pada remaja. *Skripsi Dipublikasikan*. Depok: Fakultas Psikologi UI. Hal 37-56
- Leksono, Ninok. 2011. *THE SHALLOWS: Internet Mendangkalkan cara Berpikir Kita?*. Bandung: PT Mizan Pustaka
- Madjid, Nurcholis. 1997. *Bilik-bilik Pesantren Sebuah Potret Perjalanan*. Jakarta: Paramadina
- Maisyaroh, Nurul. 2009. Pengaruh Keaktifan Mengikuti Kegiatan Keagamaan Terhadap Pengamalan Keagamaan Siswa Kelas VIII MTs Negeri Bantul Kota Tahun 2008/2009. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga. Hal 22
- Nakita. 2001. *Bermain dan Permainan*, Jakarta: PT Sarana Kinasih Satya Sejati

- Nasir, Muhaimin. 1998. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nashori, H. Fuad. 2010. *Agenda Psikologi Islami*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Poerwadarminto, W.J.S. 1986. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmat, Jalaluddin. 2001. *Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rini. 2011. *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Saputra, Mayke Teja. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasido.
- Sardiman, AM. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Simon, R., Hartati, T., & Arsilah. 2007. Model permainan di sekolah dasar berdasarkan pendekatan DAP (developmentally appropriate practice). Diakses dari <http://file.upi.edu/Direktori/FIP>.
- Sudjiono, Anas. 1997. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2013. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syihab, M. Quraisy. 2003. *Wawasan Al Quran: Tafsir Maudu'i atas Berbagai persoalan Umat*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahid, Abdul & Labib, Muhammad. 2010. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: PT Rafika Aditama
- Warsito, Herman. 1992. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Yee, N. (2007). *Motivations of play in online games*. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772–775