

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, Caca. “Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu”. *Naskah Skripsi*. Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. 2019.
- Aprilia, Diana, dkk. “Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (*Contingency Contracting*) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR 1 SMK Negeri 3 Singaraja”. *e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*. Vol. 2. No. 1. 2014.
- Ariantoro, Tri Rizqi. “Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*. Vol. 1. No. 1. 2016.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 1998.
- Aviana, Ria dan Fitria Fatichatul Hidayah. “Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang”. *Jurnal Pendidikan Sains*. Vol. 3. No. 1. 2015.
- Budyono, *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press. 2009.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2016.
- Dinata, Okto. “Hubungan Kecanduan *Game Online Clash Of Clans* Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus *Game Online Clash Of Clans* pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau)”. *Jom FISIP*. Vol. 4. No. 2. 2017.
- Halleyda, Nuriah. “Upaya Mengurangi Kecanduan *Game Online* Melalui Konseling Kelompok dengan Pendekatan Clieen Centered Pada Siswa (Kasuistik) di SMP Negeri 2 Jatisrono Semester Gasal Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Jurnal JARLITBANG Pendidikan*. Vol. 3. No. 2. 2018.
- Haqq, Taufan Akbar. “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet A,B dan C, Kecamatan Lowokwaru Kota Malang”. *Naskah Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2016.

- Helaluddin. “Redesain Kurikulum Pendidikan Tinggi Islam: Strategi dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0”. *Jurnal Mudarrisuna*. Vol. 8. No. 2. 2018.
https://carisinyal-com.cdn.ampproject.org/v/s/carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/amp/?amp_js_v=a2&_gsa=1&usqp=mq331AQFKAGwASA%3D#aoh=16005942521450&referrer.
 Diakses pada tanggal 20 September 2020, Pukul 15.00.
- <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>. Diakses pada tanggal 24 Desember 2019. Pukul 08.35.
- Jamhal, Fardiana. “Implementasi Metode Pembelajaran Discovery dalam Meningkatkan Kedisiplinan dan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas XI B MA Madani Alauddin Paopao Makassar”. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 3. No. 2. 2015.
- Johan, Ria Susanti. “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AL Hidayah Depok”. *Research and Development Journal Of Education*. Vol.5. No.2. 2019.
- Khairani, Makmun. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*. Magetan: Media Grafika. 2019.
- Maharani, Rizqona. *Handout Statistik*. Kudus: Tanpa Penerbit. 2017.
- Mahmud. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia. 2012.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi 2*. Jakarta: PT Raja Grafindo. 2011.
- Masrukhin. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kudus: Mibarda Publishing Media dan Ilmu Press. 2017.
- Mujahada, Kharis Syuhud. “Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0”. *Jurnal Saliha*. Vol. 2. No. 2. 2019.
- Mulyana, Olievia Prabandini, dkk. “Penerapan Relaksasi Atensi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMK”. *Jurnal Psikologi:Teori dan Terapan*. Vol. 3. No. 2. 2013.

- Munchith, Saekan. *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kudus: Yayasan Tasamuh Indonesia Mengabdi. 2019.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009.
- Nasution. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara. 2003.
- Nurhakim, Syerif. *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari Buana Murni. 2015.
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti dan Adijanti Marheni. “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta”. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol. 2. No. 2. 2015.
- Persada, Gita Adi dkk. “Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi *Game Online* Pada Remaja”. *Indonesian Journal OF Education Counseling*, Vol. 1. No. 1. 2017
- Rahman, Arif. *Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0*. Depok: Komojoyo Press. 2019.
- Rahmat. “Pendidikan Agama Islam Berwawaskan Indisipliner sebagai Corak dan Solusi Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal Pemikiran Keislaman*. Vol. 30. No. 2. 2019.
- Santika, Theo Domas. “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Dragon Nest* dengan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01”. *Naskah Skripsi*. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro. 2016.
- Setiyorini, Erni. “Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Ners STIKes Patria Husada Blitar” *Jurnal Ners dan Kebidanan*, Vol. 3. No. 3. 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Suplig, Maurice Andrew. “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar”. *Jurnal Jaffray*, Vol. 15. No. 02. 2017.
- Saputra, Rahmadi. “Hubungan Kecanduan *Game Online Clash Of Clans* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu

Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas
Riau". *JOM FISIP*. Vol. 3. No. 2. 2016.

Trijono, Rachmat. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Depok:
Papas Sinar Sinanti. 2015.

