

Daftar Rujukan

- Andrew supling, Maurice, *pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan social sekolah Kristen swasta di makasar*, jurnal, 2017.
- Aji, Chandra Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bounabooks, 2012.
- Arif, Andy, dkk, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, jawa timur: AE Media Grafika, 2019.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur' an dan Terjemahnya*.
- Edy Kurniawan, Drajat, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang.
- Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah Tentang Hukum Bermain Game Online pada tanggal 27 Mei 2011.
- Margaretha, S, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online* Jakarta: Bahana, 2008.
- Pande, Ni putu arika mulyasanti dan adijanti marheni, *hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP negeri 1 kuta*, jurnal psikologi udayana.
- Pakpahan, Rianto, *game online dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik anak di kelurahan helvetia kota medan*, skripsi.
- Smart, Aqila, *cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*, Jogjakarta: A Plus books, 2010.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistika Pendidikan* Jakarta: RajaGrafindo persada, 2012.

Setio Nugroho, Tri, *Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya*, Official Website of AntonimTriSetioNugroho.<http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-danjenisjenisnya/9> Agustus 2016.

Syah, Muhibbin, *psikologi belajar*, jakarta: Rajawali pers, 2012.

Suryabrata, Sumadi, *Metodologi Penelitian*, jakarta: Raja Grafindom persada, 2012.

Suharsaputra, Uhar, *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*, Bandung: Refika Aditama, 2012.

Sugiyono, *Metode Penelitin Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*,

Young, K, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*.*Cyber Psychology & Behavior* 3(5), 2000.