

## DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 2006.

Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010.

Selamat, Kasmuri dan Ihsan Sanusi. *Ahlak Tasawuf*, Jakarta : Kalam Mulia, 2012.

Sobur, Alex. *Psikologi Umum dalam lintasan sejarah*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : ALFABETA, 2017.

Sukmadinata, Nana Syodih. *Metode Penelitian Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, 2015.

Jurnal dan Skripsi :

Amanda, Rika Agustina. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*. eJurnal Komunikasi, 4(3) : 290-304.

Harahap, Khairani dan Inon Beydha. *Game Online dan Prestasi Belajar ( Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan)*.

Hilmuniati, Fina. 2011. *Dampak Bermain Game Online Pengalaman Ibadah Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Tangerang Selatan*. Skripsi; Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah.

Kurniawan, Drajat Edy. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No.1.

Pratama, Wahyu. 2014. *Game Advanture Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Telematik Vol. 7 No.2.

Internet :

Kho, Dickson, "*Analisis Regresi Linear Sederhana (Simple Linear Regression)*".<https://teknikelektronika.com>. 2019.

*Pengertian Pengaruh Menurut Para Ahli*. Dalam [dilihatya.com/2236/](http://dilihatya.com/2236/). 2014.

*Sejarah dan Perkembangan Game Online*. Dalam Reviandhika95.Wordpress.com. 2012.