

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur, Shynta Amalia, dan Netty Zurnelly. "The Survey of Students Interest in Reading Book at SMPN 1 And SMPN 6 JAMBI City." *Journal of Research in English Language Teaching JR-ELT* Vol. 5, (2) (2021).
- Ajzen, Icek. *Attitude, Personality, and Behavior*. New York: Open University Press, 2005.
- A.M, Sadirman. *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- Ambaryanti, Retno. "Hubungan Intensitas Pendampingan Belajar Orang Tua Dengan Kualitas Hasil Belajar Siswa Di Ra Al-Islam Mangunsari 02 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012." *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 2 (2) (2013).
- Azhar, Samsul, dan Mahasiswa PGSD 3D. *Penjasorkes Keterampilan Olahraga dalam Permainan*. Sukabumi: CV. Jejak, 2022.
- Azis, Nur'ani, Hamdan Juhannis, Muh Wayong, dan Ulfiani Rahman. "Peranan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Alquran Anak di Kota Makassar" 06, no. 01.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- . *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.
- . *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Burgin, Burhan. *Pornomedia Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*. Jakarta: Kencana, 2005.
- Citra, Yulia, Moh. Faizal, dan Choirunnisak. "Analisis Minat Menabung Masyarakat Pada Bank Sumsel Babel Cabang Kayuagung." *Juebisman (Jurnal Bisnis dan Manajemen)* Vol. 1, No. 1 (Maret 2023).
- Djaali, H., dan Pudji Muljono. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Djuanda, Dadan. "Belajar Bahasa Indonesia Sambil Bermain." *Jurnal Mimbar Pendidikan* No. 4/XXV/2006
- Edi, Riadi. *Statistika Penelitian (Analisis Manual Dan IBM SPSS)*. Andi Publisher, 2016.

Erida, Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, dan Yani Tri Handayani. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja *Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior*." Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan Klinik Vol 1 No. 2 (2022).

Fadhallah. *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press, 2020.

Ghozali, Ahmad, Indra Saputra, "Konektifitas Alquran: Studi Munasabah QS. Al-Isra pada Tafsir Al-Mishbah", dalam *Mawaizh*, Vol. 12, No. 2, 2021

Hafizha Fasya, Satriawan. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja Dikota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)." *Hasanuddin student journal* 1, No. 2 (desember 2017).

Hardi, Ulfiola. "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU." Skripsi, UIN SUSKA, 2021.

Hardiyansyah, Masya, dan Dian Adi Candra. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*.

Harianto, Erwin. "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *jurnal Didaktika* Vol.9, No. 1 (2020).

Hurlock, Elizabeth B. *Child Development*. New York: McGraw-Hill Book Company, 1950.

———. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta, 2011.

Ibrahim, Jabal Tarik. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi Pertanian*. Malang: UMM Press, 2020.

J, Chaplin. *Kamus lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.

Jariah, Ainun. "Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Kebiasaan Membaca Alquran." *Jurnal Studia Insania* 7, no. 1 (7 Juli 2019): 52.

Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, KBBI. "Kamus Online,"

Khadijah, dan Armanila. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2017.

- Kurniawan, Albert. *Belajar Mudah Spss Untuk Pemula*. Yogyakarta: MediaKom, 2009.
- Kurniawan, Drajat Edy. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Konseling Gusjigang* Vol. 3, No. 1 (2017).
- Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019.
- Made Diah Purnamasari, Ni, dan Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game Online* Khusus Nya di Kota Balikpapan." *Jurnal Lex Suprema* Volume II Nomor 2 (September 2020).
- Magdalena, Ina, dan Mahasiswa Kelas 6c PGSD Universitas Muhammadiyah Taerang Angkatan ke-10. *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV. Jejak, 2021.
- Ma'ruf, Abdullah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015.
- Matondang, Asnawati. "Pengaruh Antara Minat dan Motivasi dengan Prestastasi Belajar." *Bahastra Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 2, No. 2 (Maret 2018).
- Matondang, Zulaika, dan Hamni Fadillah Nasution. *Praktek Analisis Data Pengolahan Ekonometrika dengan Eviews & SPSS*. Medan: CV. Merdeka Kreasi Group, 2021.
- Milenia, P. F., U. Sutyarti, dan W. Rini. "Analisis Penggunaan Media Mind Map pada Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Batu." *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang* Vol. 8 No. 1 (Februari 2022).
- Nisrinafatin. "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa." *jurnal Edukasi Nonformal* 1(1) (2020).
- Nurhayanti, Hani, Hendar, dan Santika Dewi. *Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Kelas IV MI Hidayatul Muta'alimin Kota Bekasi*. Vol. Vol.1 No.2. Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah), 2020.
- Purwanto. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

- Puspa Ardini, Pupung, dan Anik Lestarinigrum. *Bermain Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018.
- Rahman Shaleh, Abdul Rahman Shaleh. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: PT. Prenada Media, 2004.
- Reber, Arthur S., dan Emily S. Reber. *Kamus Psikolog*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- RI, Departemen Agama, *Alquran dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Alquran, 2019
- Riyanto, Slamet, dan Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish, 2020.
- Setiawan, Erik. "Pemahaman Masyarakat Tentang Penerapan Akuntansi pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (Umkh)." *Jimat (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha* 12, No.2 (2021).
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Alquran*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005),
- Sinambela. *Metode Penelitian Kuantitatif Teoritik dan Praktik*.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Soraya, Iin. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta dalam Mengakses Portal Media Jakarta Smart City." *Jurnal Komunikasi Vol VI Nomor 1* (Maret 2015).
- Sunaryo. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2002.
- Supriadi, Amar Sani, dan Ikrar Putra Setiawan. "Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa." *Yume: Journal of Management* 3, no. 3 (2020).
- Surahman, Nasim. "10 Manfaat Baca Alquran Setiap Hari yang Luar Biasa,". <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/10-manfaat-baca-Alquran-setiap-hari-yang-luar-biasa>.
- Surya, Mohamad. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2008.

Tedjo N, Reksoatmodjo. *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan*. Bandung, 2009.

Wahyudi, Setyo Tri. *Statiska Ekonomi Konsep, Teori, dan Penerapan*. Malang: UB Press, 2017.

Wijatwati, Pinung Anis. "Minat Baca Mahasiswa di Perpustakaan." *Information Science and Library* Vol.3 (2) (Desember 2022).

Witherington, H. C. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru, 1985.

Yula Wardani, Silvia, dan Rischa Pramudia Trisnani. *Informasi Karier*. Jawa Timur: UNIPMA Press, 2018.