

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *zizah*. 20, 1–23.
- Aini, H. N. U. R., Studi, P., Guru, P., Tarbiyah, J., Tarbiyah, F., Tadris, D. A. N., Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2023). *SEKOLAH TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWADI SD NEGERI 5*.
- Akhmad Lutfi, & Benny Prasetya. (2024). Analisis Tantangan Pemanfaatan Alat Digital Dalam Pendidikan Pada Anak Yang Cenderung Menghabiskan Waktu Untuk Game Online Di Mi At-Tarbiyah Sumberasih. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 154–169.
- Aldris, M. (2023). HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA DI GAME CENTER MAKRONET MMTc MEDAN SKRIPSI Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area OLEH. *Tugas Akhir*.
- ALFATIMAH, A. (2022). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Di Sman 1 Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Di Sman 1*. 3, 11449–11468.
- Alkalah, C. (2016). *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Pada Siswa Kelas VIII A Seolah Menengah Pertama Negeri 1 Jangkang Kabupaten Sanggau*. 19(5), 1–23.
- Bulan, A. S. (2024). Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Annurain Lonrae. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 65–75. <https://doi.org/10.30863/attadib.v4i2.5193>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. media Komunikasi Sosial Keagamaan. *Jurnal Dinamika Penelitian :Media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, Volume 17,(Chusna, Puji Asamaul.), hal. 315-330.
- Cut Mutia Malahayati. (2021). *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Fadly, D., & Islawati. (2024). Tantangan Bagi Perkembangan Psikososial Anak dan Remaja di Era Pendidikan Modern: Studi Literatur. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 3(2), 66–75.
- Fanani, H. (2020). Dampak game mobile legend bang bang terhadap karakter disiplin mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan iain ponorogo. *Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Ponorogo*, November, 24.

- Fathurohim, & Mulyah. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151.
- Giya Abadi, R. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android. *Jurnal Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makasar*, 100.
- Ika Febrian Kristiana, C. G. W. (2021). *Buku ajar psikologi anak berkebutuhan khusus 1*. 1–110.
- Irapani Soptiani, Mubarok, A. G., Rahmah, S. F., & Arif Permana. (2023). Strategi Meningkatkan Kemampuan Mengingat siswa kelas 8 di MTs Darul Hidayah Batununggal. *An-Nida: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 155–164.
- Lestari, L., & Rista, N. (2023). Pengaruh Kesehatan Mental Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 20 Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 881.
- Muflih, R., & Santosa, H. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 4957–4966.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Ahmad Yani. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2).
- Pokhrel, S. (2024a). No TitleELENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pokhrel, S. (2024b). PERILAKU TRASH-TALKING PARA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF ISLAM. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402.
- Pulungan, D. W. (2022). *Pengalaman Istri Memiliki Suami Kecanduan Game Online Di LK V Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan*.
- Putri, M. Y., Yuliana, Y., Yulastri, A., Erianti, Z., & Izzara, W. A. (2023). Artikel Review: Dampak Kecanduan Bermain Game Terhadap Kesehatan Mental. *Jurnal Psikologi Dan Konseling West Science*, 1(05), 291–303.

- Raihan Mullatifa, S., Sutja, A., Ayu Sekonda, F., Jambi, U., Jambi -Muara Bulian, J. K., Darat, M., Jambi Luar Kota, K., & Muaro Jambi, K. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi. *Journal on Education*, 06(01), 4957–4966.
- Ramadhani, M. isna. (2018). *Pengaruh layanan informasi tentang bahaya kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa di smp negeri 7 medan tahun pembelajaran 2017/2018*.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- SHELEMO, A. A. (2023). Putri Nabila Syafar. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Suryono. (2016). Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item. *Sisfo*, 05(05), 578–584. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2016.03.009>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online*. [http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392.BUKU GAME ONLINE.pdf](http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392.BUKU%20GAME%20ONLINE.pdf)
- Utami, A. putri. (2021). *HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN INTERNET GAMING DISORDER PADA KOMUNITAS MOBILE LEGEND BANG BANG (MLBB) UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS PSIKOLOGI (MLBB) UNIVERSITAS MEDAN AREA : AYU PUTRI UTAMI : PSIKOLOGI Pembimbing I Pembimbing II Mengetahui Kepala Bagi*.