

## DAFTAR PUSTAKA

- Bisjoe, Achmad (2018). Menjaring Data Dan Informasi Penelitian Melalui FGD (*Focus Group Discussion*): Belajar Dari Praktik Lapang, Info Teknis EBONI Vol. 15 No. 1, Juli 2018.
- Arfani, Laili. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Djamaludin & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Pare-pare: CV. Kaaffah Fauhah, Homroul & Brilian Rosy. (2021). “Analisis Mode Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Volume 9, Nomor 2, 2021.
- Herawati (2018) ‘Memahami proses belajar anak’, *jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, IV, pp. 27–48.
- Heriyansyah, H. (2018) ‘Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah’, <https://kbbi.web.id/fokumentasi.html> diakses pada tanggal 20 Januari 2022. <https://kbbi.web.id/subjek>, Diakses pada 20 Januari 2022.
- Irawan, S. (2021) ‘Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik’, *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), pp. 9–19.
- Kirom, Askhabul. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural, *al-Murabbi*, Volume 3, Nomor 1, Desember 2017.
- Laili Arfani. (2016) ‘Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran’, *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), pp. 81–97.
- Wahyuni, Sri. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*. *Jurnal KOPASTA*, Vol. 4 No. 1, h. 29.
- Lisa, Harrison. (2017). *Metode Penelitian Politik*, (Jakarta: PT Pajar Interpretama Offset, Kencana).

Mahmud. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*, cet 2. (Bandung: Pustaka Setia).

Sugiyono (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhendi, H. (2005) *Fiqih Muamalah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sujana. (2019) 'Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), p. 29. Available at: <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.

Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja, *Jurnal Curere Vol. 01 No. 01*.

