

DAFTAR PUSTAKA

BUKU/KITAB:

- Abbas, R. (2020). *Menguji Kembali Metode Ijtihad Sahabat*. Yogyakarta: *Pustaka Ilmu*.
- Al-Bantani, A.-N. (1995). *Tanqih al-Qaul al-Hadis*. Trigenda Karya.
- Al-Manawi, M. A. (2001). *Faiḍ Al-Qadīr Syarh Al-Jamī'ūṣagīr Min Ahādīs Al-Basyīr An-Naẓīr*. Dar Al-Kutub Al-ilmiah.
- Al-Qurtubi. (2010). *Al-Jāmi' Li Ahkam Al-Qur'an*. Kairo: Dar el-Hadith
- Anis, I. (1972). *Al-Mu'jam al-Wasit*. Darul Ma'arif.
- An-Naisaburi, I. A. H. M. (1991). *Shahih Muslim*. Dar Kutub al-Ilmiah.
- Arif Kustiawan, Andri dan Andy Widhiya. (2019). *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*. Magetan: AE Media Grafika.
- At-Tirmidzi, M. bin I. (1417). *Sunan at-Tirmidzi*. Maktabah Ma'arif.
- At-Tirmizī, Muḥammad bin 'Īsa. *Sunan At-Tirmizī*, Riyāḍ: Dār Al-Hadarah, Juz I, Cet.2, 2015
- Manzur, I. (1410). *Lisan al-Arab*. Dar Sadir.
- Muhdlor, A. Z. (2003). *Kamus al-Asri (Kamus Kontemporer Arab-Indonesia)*. Yogyakarta: Multi Karya Grafika.
- Nurgrahani, F. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Buku Chakra.
- Salam, N. (2019). *Living Hadis*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Shihab, Q. (2012). *Tafsīr al-Miṣbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an*. Tangerang: Lentera Hati.
- Simanjuntak, Moze. (2019). *More Than Just A Game (Seorang Mantan Gamer*

Menyelidiki Fenomena Global Kecanduan Bermain Game. Tangerang: Yayasan Pelikan.

Suaidi, Hasan. (2020). *Metode Pemahaman Hadis Studi Komparatif Pemikiran Syuhudi Ismail dan Ali Mustafa Ya'qub*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.

Umayah. (2022). *Epistemologi Pemahaman Hadis Di Pesantren Salafiyah Dan Khalafiyah Cirebon*. Depok: Rajawali Pers.

Wensicnk, Arnold John. (1943). *Mu'jam Al-Mufahras Li Al-fazl Al-Hadīs An-Nabī*. Leiden: Brill Publishers

Zuhri, Saifuddin dan Dewi (2018). *Living Hadis; Praktik, Resepsi, Teks, dan Transmisi*. Yogyakarta: Q-Media

JURNAL

Abshor, M. Ulil. (2019). Resepsi Al-Qur'an Masyarakat Gemawang Milati. Yogyakarta. *Jurnal QOF*, 3(1), 41-54.

Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. Batam: *Jurnal Kopasta*, 4(1). 28-40.

Asriady, M. (2019). Metode Pemahaman Hadis. *Ekspose*, 16(1), 314-323.

Bafadal, I. (2021). "Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja". *Jurnal Penelitian Keislaman*. 17(1), 21–38.

Erlistiana, D., Elitawati, Hesti, & Andani, M. (2020). Efektivitas Olahraga 3B (Berenang, Berkuda, Berpanah) sebagai Sarana Dakwah Islam. *Busyro: Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies*, 2(01), 1–8.

Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online. *Jurnal Selasar KPI*, 2(1). 50-65.

Iffah, F. (2021). Living Hadis Dalam Konsep Pemahaman Hadis. *Thullab: Jurnal Riset Dan Publikasi Mahasiswa*, 1(1), 1–15.

- Ikhsannudin, M., Joko Sarjono, M. F. (2023). Urgensi Pendidikan Praktik Berkuda Dan Memanah dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Santri Di PPTQ Quryatul Qur'an. *Jurnal Nakula*, 1(5). 42-56
- Mardhatillah, Rizqi, Husnus Sawab, K. H. (2019). Arena Pacuan Kuda Aceh Tengah Dengan Tema Simbol Budaya "Cultural Stmbol." *Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Dan Perencanaan*, 3(2), 43-47.
- Norhadi, M. (2022). Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'Ah. *Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum*, 1(1), 100–112.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Pratama, Arifan Wahyu, Eny Krisnawati dan Bamban. (2023). Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Berkuda Di Karangpandan Dengan Pendekatan Arsitektur Modern. *Journal of Architecture, Curtural, and Tourism Studies*. 1(1).59-69 .
- Qudsy, S. Z. (2016). Living Hadis: Genealogi, Konsep dan Aplikasi. *Jurnal Living Hadis*, 1(1), 177–196.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial Dikalanan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul*, 4(2), 365.
- Sakinah, Nala, Sitty Sumiati, Encep . T. R. (2018). Respon Komunitas Pemuda Faiths Terhadap Kajian Khitobah Berbasis Materi Tauhid. *Jurnal Tabligh*, 3(3), 245-257.
- Saputra, M. R., Haikal, M., Restu, M. T., & Mangkurat, U. L. (2023). Kaitan Olahraga Berkuda Dengan Agama Islam. *Islamic Education*, 1, 110–116.
- Setiawan, A., & Triyono. (2022). Kepuasan Hidup Pada Pemain Game Online Player Unknown'S Battlegrounds Mobile (Pubgm). *Jurnal Psikologi*, 15(1),

79–96.

Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Game Online dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.

SUMBER LAIN

Alfiani, D. M. (2017). Teori-Teori Umum Tentang Pemahaman (Understanding) dan Penafsiran (Interpretation). *Skripsi*. Lampung: IAIN Jurai Siwo Metro.

Amin, Lasykar. (2021). *Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Asfihan. (2023). *Pengertian Game Online*. Diakses pada 28 Agustus 2023 dari <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-game-online/>

Azis, R. N. (2021). *Hubungan kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dayna, B. Al. (2023). *Manfa'at Bermain Game Online*. Diakses pada 5 Oktober 2023 dari

Efendi, M. M. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN AR-RANIRY. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*

Gazali, A. M. (2021). *Hukum Bermain Game Online*. Diakses pada 12 Oktober 2023 dari <https://jatim.nu.or.id/keislaman/hukum-bermain-game-online-zYwDx>

Ibrahim, M. (2018). *Perancangan Wisata Edukasi Olahraga Islam (Berkuda, Berenang dan Memanah di Kota Wisata Batu: Tema Arsitektur Ekologi*. Diakses pada 16 Agustus 2023 dari

<https://www.semanticscholar.org/paper/Perancangan-wisata-edukasi->

olahraga-Islam-%28berkuda%2C-

Ibrahim/da8f3956d817818ccb54db7e2390c9a7c2c6eab5

Khaelani, A. (2021). *Hadis Tentang Olahraga Dengan Pendekatan Hermeneutika Kontekstual Fazlur Rahman*. Skripsi. Cirebon: Institut Agama Islam Negri Syekh Nurjati Cirebon.

Mulyono, K. S. (2019). *Berenang, Memanah dan Berkuda Dalam Organisasi*. Diakses pada 13 Oktober 2023 dari

Ridho, S. (2018). *Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan.

<https://www.akurat.co/infotech/1302401936/15-Manfaat-Bermain-Game-Online-Bisa-Hasilkan-Cuan?page=2>

<https://doi.org/https://www.djkn.kemenkeu.go.id/>

Saputra, H. M. (2022). *10 Dampak Positif Game Online*. Diakses pada 24 Agustus 2023 dari

<https://jagoketik.com/blog/10-dampak-positif-bermain-game-online-pada-anak/>

Saputro, P. (2021). *Adik-adik, Jangan Kaget Kalau Orang Tua Kalian Main game*. Diakses Pada 24 Agustus 2023 dari

<https://inet.detik.com/games-news/d-5534333/adik-adik-jangan-kaget-kalau-orang-tua-kalian-main-game>

Sunjoyo, D. A. D. C. (2022). *Dapet 11,5 Milliar Main Game Doang!?- Rrq Lemon -Deddy Corbuzier Podcast*. Diakses pada 24 Agustus 2023

<https://youtu.be/UR6IgXRNsVE>

Yuniar, N. (2018). *Mengapa ada game online dianggap olahraga?* Diakses pada 12 September 2023

<https://asiangames.antaranews.com/berita/741701/mengapa-ada-game-online-dianggap-olahraga>

Yuniar, S. (2022). *Kontekstualisasi Al-Lahwu Al-Batil Pada Game Online (Kajian Ilmu Ma'anil Hadis)*. Skripsi, UIN SUKA Yogyakarta.

