

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Candra Zeebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012.
- Angela, “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir” dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol.2 No.1, 2013.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, Bandung: PT. Remaja Karya, 2017.
- Arikonto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Budiarti, Lisna, “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar”, *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung, 2019.
- Darwis, Muhammad, “Dampak Dari Kecanduan Game Online Dikalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun” dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, FKIP Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Vol.5 No.2, 2020.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2010, ed-3, cet-7.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 2012.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rikena Cipta, 2018.
- Ekayani, Ni Luh Putu, “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa” dalam *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*, Jurusan PGSD, Universitas Pendidikan Ganesh Singaraja, 2017.
- Hamdu, Ghullam, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Tasikmalaya, 2011.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hariwijaya dan Triton PB, *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis*, Yogyakarta: Oryza, 2011.

- Indrawati, Farah, “Pengaruh Kemampuan Numerik Dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika” dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Fakultas Tekni, Universitas Indraprasta PGRI, 2015.
- Irham, Muhammad. & Novan Ardy Wilyani, *Psikologin Pendidikan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Kautsar, “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Margono, S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Nasution, S, *Metode Research*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Nisrinafatin, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa” dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana*, April, 2020.
- Ondang, Gilbert Luis, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOLI UNSRAT”, dalam *Jurnal Holistik*, April, 2020.
- Pangesti, Witriyana Endah, DKK, “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Remaja Komplek KORPRI Kabupaten Kuburaya (Studi Kasus: Mobile Legends)” dalam *Jurnal Yayasan Akrab Pekanbaru*, November, 2019.
- Rahmadi, *Pengantar Metode Penelitian*, Banjarmasin: Antasari, 2011.
- Saputra, Dedi, “Pembuatan Aplikasi Game Kuis Pontianak Punye Berbasis Android”, dalam *Jurnal Program Studi Managemen Matematika*, AMIK SBI Pontianak, Desember, 2017.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Sugiono, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: CV. Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta, 2017.

Sugiyono, *Strategi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi*, Bandung: IKAPI, 2014.

Umar, Husein, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

UU No. 14 tahun 2005 Tentang Pendidikan Tinggi, Bandung: Citra Umbara, 2012.

Wulandari, Agustina Dwi, “Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang”, dalam *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012.

Yusuf, Syamsu & Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: RajaGrafindo, 2018.