

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Atika Nabila, Dkk., “Analisis Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai: Jurnal Pendidikan Dan Konseling 4, no.4 (2022)
- Anggito, Albi & Johan Setiawan,. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bojong Genteng: CV Jejak, 2018.
- Anisa, Nanda,. *Pengaruh Penggunaan Game online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar*, Pekanbaru, 2020.
- Aprianti, Irvandy Dan Febrina Dafit,. “Dampak *Game online* Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar”, Universitas Islam Riau: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme 4, no 2, 2022.
- Arianto, Tri Rizqi,. “Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelaja” STMIK Musirawas Lubuklinggau: JUTIM 1, no 1 (2016).
- Astuti, Nadya,. “Pengaruh *Game online* Terhadap Hubungan Sosial Siswa Sdn 2 Loktabat Utara” Universitas Achmad Yani Banjarmasin: Jurnal Pahlawan 18, no 01 (2022).
- Astuti, Satriani, Abdul Hafid,. “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka”, Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan 5,no.3 (2021).
- Azmi, Fauhatu Dritte Izzatul,. *Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTS Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur*, Raden Intan Lampung, 2020.
- Calvin, Muh, Jay,. *Pengaruh Penggunaan Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Luwu*, Palopo, 2022.
- Chen, C. Y. & S. L. Chang,. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User’s Liking Of Design Features*, 2008
- Fauzi, Ach,. “Pengaruh *Game online* Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”, Universitas Jember: Scienceedu 2, no 1 (2019).
- Faza, Ahmad Wildan, Dkk,. “Analisis Dampak *Game online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01” Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai: Jurnal Pendidikan Dan Konseling 3, no 3 (2022).

- Harahap, Sukron Habibi Dan Zaka Hadikusuma R., “Dampak *Game online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, Universitas Islam Riau: Jurnal Basicedu 5, no 3 (2021)
- Hendri, Rifqi., *Penggunaan Game online Di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*, Jakarta, 2020.
- Hurlock, Elizabeth., *Perkembangan Anak*, Jakarta:Erlangga, 2006
- Johan, Ria Susanti., “Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok”, Unindra PGRI: Research And Development Journal Of Education 5, no 2 (2019)
- Kautsar., *Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*, Banda Aceh, 2019.
- Kennedy, Bryan., *Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN 133 Hila-Hila Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba*, Universitas Bosowo:Makassar, 2023.
- Kurnada, Nada & Rossi Iskandar., “Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Siswa Sekolah Dasar, Universitas Trilogia: Jurnal Basicedu 4, no 6 (2021)
- Kusumaningrum, Anggita Dwijayanti., *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Koperasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Temas Achivement Devision Di Sd Negeri Tegal Sari 8 Kota Tegal*, Tegal, 2013.
- Kuswandari, Martanti, *Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Siswa Kelas IV Sdn Tirtoadi Tahun Ajaran 2010/2011*, Yogyakarta, 2014.
- Lisna, Budiarti.,*Pengaruh Kebiasaan Game online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*, Kecamatan Baleendah Bandung, 2019.
- Mappeasse, Muhammad Yusuf., “Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller”, Jurnal Medtek 1, no 2 (2009)
- Matondang, Sari Ananda., *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN Di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020*, Medan, 2019.
- Rahyuni, Dkk., *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo” Wajo*, Sulawesi Selatan 1, no 2 (2021).
- Rini, A., *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*, Jakarta, 2011

- Sugiyono,. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung:Alfabeta, 2019.
- Ulya, Latifatul, Dkk,. “Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak” Universitas Muria Kudus: Jurnal Education 7, no 3 (2021).
- Wae, Paskalia. *Pengaruh Game online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Sd Inpres Oesapa Kecil 1 Kupang*, Kupang, 2021
- Wahyuni, Sri, *Pengaruh Permainan Game online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar, Makassar*, 2021.
- Zurtina, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Index Xard Match Pada Mata Strategi Pelajaran IPA Di Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung*, Lampung. 2017.