

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, 2017. *Ciri-Ciri Belajar Dan Hasil Belajar Menurut Para Ahli* Artikel Lengkap Beserta Referensi. Diakses Pada 16 Maret 2022, Dari <https://www.karyatulisku.com/2017/09/ciri-ciri-belajar-dan-hasil-belajar.html>
- Angela, 2013, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1,2,532-544
- Ayu Rini, 2011, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina
- Baby Cher Stores, “Teori Game Online”, Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online> Keterampilan-Sosial (29 April 2022)
- Edrizal, E. 2018, Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 2(6), 1001-1008.
- Gantini Pipit, Suhendar Dodo. 2017. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Hamzah, S,H. 2012, *Aspek Pengembangan Peserta Didik (Kognitif,Afektif,Psikomotorik)*. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 12(1).
- Tirto, [https:// gamebrott.com](https://gamebrott.com) Dampak Positif Dan Negatif Bermain-Game, (Diakses 02 Maret 2022)
- Masya, H dan Candra, D. A (2016) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. (KONSELI: E-Journal,)
- Puji Meutia, 2020. *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Dikelas Tinggi SD Negeri Ujung Tanjon*. *Jurnal Mutia* (Volume XI No.1, 2020).
- Purwanto, 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta Pustaka Pelajar.

- Samuel Hendry, 2010. *Cerdas Dengan Game*, Jakarta; PT. Gramedia Pustala Utama.
- Slameto, 2011. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta; PT. Asdi Mahasatya.
- Sugiyono Prof. Dr. 2017. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016), h. 188
- Sukardi, 2013. *metodelogi penelitian pendidikan*, Jakarta: PT bumi aksara, h. 123-128
- Sukron Habibie Harahap, 2021. *Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*, Jurnal Basiccedu. (Volume 5 No 3, 2021).
- Tri Rizqi Arianto, 2016. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar*; Jutim (Volume 1 No.1, Desember 2016).
- Yusnadi dan Simaremare, A 2018. *Ilmu Pendidikan*, Medan. Halaman Moeka & FIP UNIMED.

