

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni . “Peran Guru dalam mengatasi Kecanduan Game online.” *Jurnal Kopasta*, 2017: 29.
- Ali, Silvani, Usman Moonti, dan Irwan Yantu. “Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango.” *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 2022: 1557.
- Alwi, Idrus . “Kriteria empirik dalam menentukan ukuran sampel pada pengujian hipotesis statistika dan analisis butir.” *Jurnal Formatif*, 2015: 141.
- Anggarani, Fadjri Kirana . “Internet Gaming Disorder Psikopatologi Budaya Modren.” *Buletin Psikologi*, 2015: 2-3.
- Anjasari, Eka Arista, I Gusti ayu made srinandi, dan Desak Putu Eka Nilakusmawati. “UBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA.” *E-Jurnal Matematika*, 2020: 179.
- Anwar, Nabel Rifqy , dan Evi Winingsih. “PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 BANJAR DIMASA PANDEMI COVID-19.” *JURNAL BK UNESA*, 2021: 562.
- Aprilianto, Teddy, Fakhrudin, dan Wandu Syahindera. “Dampak Game online terhadap pola belajar anak studi di desa ujung tanjung III Kabupaten lebong.” *Jurnal Hawa*, 2020: 66.
- Apriyanto, dan Ishak Saputra Lasodi. “Pembuatan game labirin menggunakan aplikasi construct 2 berbasis online.” *Jurnal Elektronik sistem informasi dan komputer sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer (STMIK) BINA MULIA*, 2016: 65.
- Azrai, Eka Putri, Dian Evriyani, dan Achmad Ramadani Prasyta. “Hubungan tingkat kecemasan siswa dalam menghadapi tes dengan tingkat motivasi belajar biologi pada siswa kelas x MIA SMA NEGERI 21 Jakarta.” *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2018: 48.
- Cahyono, Dedi Dwi, Mohammad Khusnul Hamda, dan Eka Danik Prahastiwi. “PEMIKIRAN ABRAHAM MASLOW TENTANG MOTIVASI DALAM BELAJAR .” *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 2022: 42.

- Erofiana, Ade Surya, Gunawan Santoso, dan Suryadi Nomi. "Studi penggunaan game online free fire pada emosi siswa kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosar." *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 2021: 2-3.
- Harsiti, Zaenal Muttaqin, dan Ela Srihartini. "Penerapan Metode Regresi Linier Sederhana untuk prediksi persediaan obat jenis tablet." *Jurnal Sistem Informasi*, 2022: 13.
- Harun, Faradila, dan Lukman Arsyad. "Dampak Game online terhadap motivasi belajar peserta didik." *Directory of elementary Education Journal*, 2020: 142.
- Imran, Irpan Ali, Dini Ariani, dan Nurul Ulfah. "Tingkat Kecanduan game online pada remaja." *Jurnal Mutiara*, 2022: 86.
- Jabnabilah, Faradiba, dan Nur Margina. "Analisis korelasi pearson dalam menentukan hubungan anatara motivasi belajar dengan kemandirian belajar pada pembelajaran daring." *Jurnal Sintak* , 2022: 16.
- Jayusman, Iyus, dan Oka Agus Kurniawan Shavab. "Studi Deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmod dalam pembelajaran sejarah." *Jurnal Arfetak*, 2020: 15.
- Marlaokta, dan Rika Mutiara. "Dampak Internet Gaming Disorder terhadap status kognitif dan perilaku psikopatologis." *Jurnal Keperawatan* , 2019: 334.
- Maryam Muhammad. "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran." *Lantanida*, 2016: 87-88.
- Meity , Mulya Susanti, Wahyu Unggul Widodo, dan Darmawati Indah Safitri. "hubungan kecanduan game online pada smartphone(mobile legends) dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 purwodadi." *The SHINE CAHAYA DUNIS NERS*, 2018: 30-31.
- Nisrinafatin. "Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Edukasi Non Formal*, 2020: 117.
- Octavia, Shilphy . *Motivasi Belajardalam perkembangan remaja*. Sleman: CV Budi Utama, 2020.
- Octavia, Shilpy. *Motivasi Belajar dan Perkemangan Remaja*. Sleman: CV Budi Utama, 2020.
- Pradana, Mahir, dan Avian Reventiary. "Pengaruh atribut Produk terhadap keputusan pembeli sepatu costumade (Studi di MEREK DAGANG COSTUMADE INDONESIA)." *Jurnal Manajemen*, 2016: 4.
- Priadana, M. Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitaif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.

- Priadana, Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Purnamasari, Ni Made Diah, dan Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap anak pecandu game online khususnya di kota balik papan." *Jurnal lex Sumema*, 2020: 157-158.
- Rahman, Irpan Ali, Dini Ariani, dan Nurul Ulfah. "Tingkat Kecanduan Game online pada remaja." *Jurnal Mutiara*, 2022: 85.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan game online pada anak*. Jakarta, DKI Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- . *Menanggulangi Kecanduan Game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Rohmah , Aida. "PROKSI UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPERCAYAAN DAN TINGKAT MOTIVASI DALAM KNOWLEDGE SHARING MAHASISWA DIKELAS APLIKASI INFORMASI AKUNTANSI." t.thn.
- Rohmah, Aida. "PROKSI UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPERCAYAAN DAN TINGKAT MOTIVASI DALAM KNOWLEDGE SHARING MAHASISWA DI KELAS APLIKASI INFORMASI AKUNTANSI." *Jurnal bisnis darmajaya* (Program Sistem Informasi STMIK Surya Intan Kota Bumi) 2 (Januari 2016): 18-19.
- Saleh, M. Sahib, dan Sunandar Sakria Malinta. "Survei Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMPN 30 Makasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2020: 58.
- Saragih, Ana . "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BILANGAN DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal JRP 2* (2019): 216-217.
- Siagian, Ernawati. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19." *JURNAL BASICEDU*, 2022: 7597 .
- Surbakti, Krista. "Pengaruh game online terhadap remaja." *Jurnal Curere*, 2017: 30-31.
- Syafi'i, Mohammad. "Hubungan Motivasi Belajar mate-matika siswa terhadap hasil belajar matematika pada materi kalkulus dan aljabar di kelas XI IPA SMA." *Jurnal Cendikia* , 2021: 66.
- Trisnnani, Risca Pramudia, dan Silva Yula Wardani. *stop kecanduan game online dari sekarang*. Jawa Timur: Unipma Press, 2018.

- Wahab, Abdul, Akhmad Syahid, dan Junaedi. "Penyajian data dalam tabel distribusi Frekuensi dan Aplikasinya pada ilmu pendidikan." *Education and Learning Journal*, 2021: 41.
- Warnilah, Ai Ilah. "Implementasi ALPHA CRONBACH pada pengembangan pembelajaran pengenalan sampah metode mdlc." *Jurnal Produktif*, 2018: 84.
- Widyaningrum, Ika Devi. "Pengaruh kualitas pelayanan dan fasilitas terhadap kepuasan dan loyalitas pelanggan." *STEI Ekonomi*, 2020: 1-2.
- YAM, JIM HOY, dan RUHIYAT TAUFIK. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmu Administrasi*, 2021: 97.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni . "Peran Guru dalam mengatasi Kecanduan Game online." *Jurnal Kopasta*, 2017: 29.
- Ali, Silvani, Usman Moonti, and Irwan Yantu. "Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango." *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 2022: 1557.
- Alwi, Idrus . "Kriteria empirik dalam menentukan ukuran sampel pada pengujian hipotesis statistika dan analisis butir." *Jurnal Formatif*, 2015: 141.
- Anggarani, Fadri Kirana . "Internet Gaming Disorder Psikopatologi Budaya Modren." *Buletin Psikologi*, 2015: 2-3.
- Anjasari, Eka Arista, I Gusti ayu made srinandi, and Desak Putu Eka Nilakusmawati. "UBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA." *E-Jurnal Matematika*, 2020: 179.
- Anwar, Nabel Rifqy , and Evi Winingsih. "PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 BANJAR DIMASA PANDEMI COVID-19." *JURNAL BK UNESA*, 2021: 562.
- Aprilianto, Teddy, Fakhrudin, and Wandu Syahindera. "Dampak Game online terhadap pola belajar anak studi di desa ujung tanjung III Kabupaten lebong." *Jurnal Hawa*, 2020: 66.
- Apriyanto, and Ishak Saputra Lasodi. "Pembuatan game labirn menggunakan aplikasi construct 2 berbasis online." *Jurnal Elektronik sisitem informasi dan komputer sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer (STMIK) BINA MULIA*, 2016: 65.

- Azrai, Eka Putri, Dian Evriyani, and Achmad Ramadani Prasyta. "Hubungan tingkat kecemasan siswa dalam menghadapi tes dengan tingkat motivasi belajar biologi pada siswa kelas x MIA SMA NEGERI 21 Jakarta." *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2018: 48.
- Cahyono, Dedi Dwi, Mohammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi. "PEMIKIRAN ABRAHAM MASLOW TENTANG MOTIVASI DALAM BELAJAR ." *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 2022: 42.
- Erofiana, Ade Surya, Gunawan Santoso, and Suryadi Nomi. "Studi penggunaan game online free fire pada emosi siswa kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosar." *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 2021: 2-3.
- Harsiti, Zaenal Muttaqin, and Ela Srihartini. "Penerapan Metode Regresi Linier Sederhana untuk prediksi persediaan obat jenis tablet." *Jurnal Sistem Informasi*, 2022: 13.
- Harun, Faradila, and Lukman Arsyad. "Dampak Game online terhadap motivasi belajar peserta didik." *Directory of elementary Education Journal*, 2020: 142.
- Imran, Irpan Ali, Dini Ariani, and Nurul Ulfah. "Tingkat Kecanduan game online pada remaja." *Jurnal Mutiara*, 2022: 86.
- Jabnabilah, Faradiba, and Nur Margina. "Analisis korelasi pearson dalam menentukan hubungan antara motivasi belajar dengan kemandirian belajar pada pembelajaran daring." *Jurnal Sintak* , 2022: 16.
- Jayusman, Iyus, and Oka Agus Kurniawan Shavab. "Studi Deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmod dalam pembelajaran sejarah." *Jurnal Arfetak*, 2020: 15.
- Marlaokta, and Rika Mutiara. "Dampak Internet Gaming Disorder terhadap status kognitif dan perilaku psikopatologis." *Jurnal Keperawatan* , 2019: 334.
- Maryam Muhammad. "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran." *Lantanida*, 2016: 87-88.
- Meity , Mulya Susanti, Wahyu Unggul Widodo, and Darmawati Indah Safitri. "hubungan kecanduan game online pada smartphone(mobile legends) dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 purwodadi." *The SHINE CAHAYA DUNIS NERS*, 2018: 30-31.
- Nisrinafatin. "Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Edukasi Non Formal*, 2020: 117.
- Octavia, Shilphy . *Motivasi Belajardalam perkembangan remaja*. Sleman: CV Budi Utama, 2020.

- Octavia, Shilpy. *Motivasi Belajar dan Perkemangan Remaja*. Sleman: CV Budi Utama, 2020.
- Pradana, Mahir, and Avian Reventiary. "Pengaruh atribut Produk terhadap keputusan pembeli sepatu costumade (Studi di MEREK DAGANG COSTUMADE INDONESIA)." *Jurnal Manajemen*, 2016: 4.
- Priadana, M. Sidik, and Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Priadana, Sidik, and Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Purnamasari, Ni Made Diah, and Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap anak pecandu game online khususnya di kota balikpapan." *Jurnal lex Sumema*, 2020: 157-158.
- Rahman, Irpan Ali, Dini Ariani, and Nurul Ulfah. "Tingkat Kecanduan Game online pada remaja." *Jurnal Mutiara*, 2022: 85.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan game online pada anak*. Jakarta, DKI Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- . *Menanggulangi Kecanduan Game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Rohmah , Aida. "PROKSI UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPERCAYAAN DAN TINGKAT MOTIVASI DALAM KNOWLEDGE SHARING MAHASISWA DIKELAS APLIKASI INFORMASI AKUNTANSI." n.d.
- Rohmah, Aida. "PROKSI UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPERCAYAAN DAN TINGKAT MOTIVASI DALAM KNOWLEDGE SHARING MAHASISWA DI KELAS APLIKASI INFORMASI AKUNTANSI." *Jurnal bisnis darmajaya* (Program Sistem Informasi STMIK Surya Intan Kota Bumi) 2 (Januari 2016): 18-19.
- Saleh, M. Sahib, and Sunandar Sakria Malinta. "Survei Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMPN 30 Makasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2020: 58.
- Saragih, Ana . "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BILANGAN DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal JRP 2* (2019): 216-217.
- Siagian, Ernawati. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19." *JURNAL BASICEDU*, 2022: 7597 .

- Surbakti, Krista. "Pengaruh game online terhadap remaja." *Jurnal Curere*, 2017: 30-31.
- Syafi'i, Mohammad. "Hubungan Motivasi Belajar mate-matika siswa terhadap hasil belajar matematika pada materi kalkulus dan aljabar di kelas XI IPA SMA." *Jurnal Cendikia* , 2021: 66.
- Trisnnani, Risca Pramudia, and Silva Yula Wardani. *stop kecanduan game online dari sekarang*. Jawa Timur: Unipma Press, 2018.
- Wahab, Abdul, Akhmad Syahid, and Junaedi. "Penyajian data dalam tabel distribusi Frekuensi dan Aplikasinya pada ilmu pendidikan." *Education and Learning Journal*, 2021: 41.
- Warnilah, Ai Ilah. "Implementasi ALPHA CRONBACH pada pengembangan pembelajaran pengenalan sampah metode mdlc." *Jurnal Produktif*, 2018: 84.
- Widyaningrum, Ika Devi. "Pengaruh kualitas pelayanan dan fasilitas terhadap kepuasan dan loyalitas pelanggan." *STEI Ekonomi*, 2020: 1-2.
- YAM, JIM HOY, and RUHIYAT TAUFIK. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmu Administrasi*, 2021: 97.