

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Aam. (2012). Pengantar Ilmu Sejarah. Bandung: Pustaka Setia.
- Adiningtyas, Sri Wahyuni. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. Riau: JURNAL KOPASTA.
- Afandi, Muhamad, dkk. 2013. Model Dan Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang.: Unissula Press.
- Agus Irianto. Statistik. Konsep Dasar Aplikasi, dan Pengembangan. Jakarta: Kencana
- Ali, M., Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional, Menuju Bangsa Indonesia yang Mandiri dan Berbudaya Saing Tinggi, 2009, PT Imperial Bhakti Utama, Bandung.
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. Jurnal Riset Terapan Akuntansi, 2(2), 169–180.
- Andy Widhiya Byu Utomo dan Andri Arif Kustiawaan. 2019. “Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan). CV: AE Media Grafika.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 1(1).
- Arikunto, S. (2021). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arosyid, H. (2019). Pengaruh Game Online Dan Instagram Dalam Interaksi Sosial Mahasiswa Pgsd Ums. 1–13.
- Djamaluddin, Ahdar. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Kaaffah learning center
- Ergusni. 2015. Uji Hipotesis Analisis Beda Rerata Dua Sampel (Uji-t dan t'). Prosiding Seminar Nasional matematika dan Pendidikan Matematika. STKIP PGRI Padang.
- Farzana Aisyah. 2009. 101 Tips dan Ide Mencegah Anak Kecanduan Game Online. Jogjakarta: Edukasia.
- Field, A. 2009. Discovering Statistics Using SPSS. London: Sage.
- Gantini pipit, Suhendar Dodo. 2017. Penilaian Hasil Belajar. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hadiana, D. (2015). Penilaian Hasil Belajar untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 21(1), 15.
- Kurnada, Nada, dkk. 2021. Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. Indonesia: Jurnal Basicedu.

- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: Cv. Ae Media Grafika.
- Matondang, Zulkifli, dkk. (2019). *Evaluasi hasil Belajar: Yayasan kita menulis*.
- Maurice. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. Makassar. JURNAL JAFFRAY. Vol 15. No 2.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong | Meutia | Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Nisrinafatina, N. (2020). *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–142.
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Oemar H. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pande N,P,A,M, dkk. 2015. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta*. Yogyakarta: *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol 2. No 2.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.
- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. (2019). *Dampak Game Online Terhadap Perubahan*. *Jpi: Jurnal Politikom Indonesia*, 4, 102–103.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25–30.
- Shidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sugiyono Prof. Dr. 2017. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *JURNAL CURERE*, 1(1), 2838.

Suprihatiningrum Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Ulfa, M., & Risdayati, R. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru (Nomor 1) [Journal:eArticle, Riau University].

Wardany, Retno Ayu, dkk. 2021. Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. Malang: *Jurnal Pembelajaran Bimbingan Pengolahan Pendidikan*.

Wilis Dahar R. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.

