

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., & Dewi, D. K. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Menyelesaikan Skripsi. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(9), 96–106. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/48071>
- Achru P., A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Afrizawati, & Afriani. (2022). Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 56–65.
- Al Azis, A. A. (2020). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 2(2), 92–107. <https://doi.org/10.21831/ap.v2i2.35100>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. Pusdikra MJ.
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177–181. <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i03.p296>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Asfihan. (2022). *Pengertian Game Online*. RuangPengetahuan.Co.Id (Web Portal Pendidikan Dan Pengetahuan). <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-game-online/>
- Asyari, A., & Mirannisa. (2022). Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap Minat Belajar di MA Miftahul Ishlah Tembelok. *Islamika*, 4(3), 421–432. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1977>
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran (Ketujuh)*. ALFABETA.
- Birri, M. B., Muhajir, & Listyarini, I. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 239–243. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwjaloka/index>
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–181.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9 (Kesembilan)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gujarati, D. N., & Dawn, C. P. (2010). *Dasar- Dasar Ekonometrika (Edisi V)*. Salemba Empat.

- Helaludin. (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Pendais*, 1(1), 44–55. <https://uit.e-journal.id/JPAIs/article/view/218>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Junawan, H., & Laugu, N. (2020). Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia. *Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 41–57. <https://doi.org/10.30631/baitululum.v4i1.46>
- Khairuni, N. (2016). DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PENDIDIKAN AKHLAK ANAK (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 91–106. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.693>
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur K Kabupaten Minasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 1–13.
- Maharani, L. O., & Hanafi, H. (2022). Penggunaan Media Sosial Aplikasi Lita Dalam Membentuk Personal Branding Sebagai Gamers Wanita. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 57–70. <https://doi.org/10.35308/source.v8i1.4778>
- Nantara, D. (2021). Menumbuhkan Minat Belajar Pada Diri Siswa Selama Mengikuti Proses Pembelajaran [Fostering Interest in Learning In Learners During the Learning Process]. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 69–74. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/327>
- Nasution, D. P. J. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar dan Pola Interaksi Sosial Siswa SMK Muhammadiyah 14 Siabu Kabupaten Mandailing Natal*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 115–122. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Palupi, I. D. R. (2020). Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Journal Edukasi Nonformal*, 127–134.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>

- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar* (Pertama). Deepublish.
- Praditasari, E. L., Handayanto, A., & Wulandari, D. (2019). Penggunaan Structural Equation Modeling (SEM) untuk Mengetahui Pengaruh Kebiasaan Mengakses Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 306–309. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i6.4858>
- Pratiwi, E. Y. R. (2019). *Positif Negatif Game Online*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Purbohastuti, A. W. (2017). Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Ekonomika*, 12(2), 212–231.
- Purnama, H. (2011). Media Sosial Di Era Pemasaran 3.0. In *Manajemen Klien dan Bisnis Periklanan* (pp. 107–124).
- Rahma Amadea Septiani, & Abadi, A. P. (2022). Studi Literatur: Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(2), 355–361. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2156>
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Rismana, A., Normelani, E., & Adyatma, S. (2016). Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa-Siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 3(5), 38–50. <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/jpg>
- Salimah, N., & Zukdi, I. (2020). Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Padang. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 6(2), 128–138. <https://doi.org/10.15548/atj.v6i2.2127>
- Sannai, A. (2008). *Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (Online)*.
- Santos, M. H. Dos, Muhammad, H., & Muhammad, I. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa Smp Frater Makassar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 9(1), 70–79. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Siddiqui, S., & Singh, T. (2016). Social Media its Impact with Positive and Negative Aspects. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 5(2), 71–75.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suparni, & Handayani, S. (2018). Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(2), 1–6.

- Suryabrata, S. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar. *Jom FISIP*, 2(2), 1–15.
- Syafrina, A. E., & Alfarisi, M. R. (2021). Penggunaan Media Sosial Facebook Sebagai Sarana Komunikasi dan Informasi di Kalangan Remaja (Studi Deskriptif pada Remaja di Alamanda Regency Blok M.5 RT 005/027). *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan (KOMASKAM)*, 3(2), 17–28.
- Tayibnapi, R. G. (2019). Fenomena Game Online dan Pembaruan Teknologi Komunikasi Sebagai Media Baru. *Jurnal IKOM*, 10(11), 32–50. <https://isip.usni.ac.id/readjurnal/15/JURNAL-IKOM>
- Wiguna, R. (2022). *Pengertian Media Sosial Menurut Para Ahli (Online)*. Berpendidikan.Com (Portal Web Dunia Pendidikan).

