

DAFTAR PUSTAKA

- Aleksander, N., Naga, DS., Mawardi, VC. (2021). Penerapan Metode K-Nearest Neighbor Dalam Memprediksi Waktu Kelulusan Mahasiswa Sarjana yang Bermain Game. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi* : p.1-4.
- Alpaydin, E. (2010). *Introduction to Machine Learning*. London: The MIT Press.
- Budiarti Lisna. (2019). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar, Kecamatan Baleendah Bandung*. Skripsi(S1), FKIP UNPAS.
- Brownlee, J. (2018, May 23). *A Gentle Introduction to k-fold Cross Validation*. From Machine Learning Mastery. Diakses 23 Februari 2023, dari <https://machinelearningmastery.com/k-fold-cross-validation/>
- Devita, R. N., Herwanto, H. W., & Wibawa, A. P. (2018). Perbandingan Kinerja Metode Naive Bayes dan K-Nearest Neighbor untuk Klasifikasi Artikel Berbahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 5(4), 427-434. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854773>
- Han, J., Kamber, M., & Pei, J. (2011). *Data Mining : Concepts and techniques*. Elsevier.
- Hasan Basri. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2.
- Irawan, S., & Siska, D. W. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 7(1), 9-19. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Kautsar. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Banda Aceh.
- Mardi, Y. (2017). Data Mining : Klasifikasi Menggunakan Algoritma C4.5. *Edik Informatika*, 2(2), 213–219. <https://doi.org/10.22202/ei.2016.v2i2.1465>
- Margaret H. Dunham. (2003). *Data Mining Introductory and Advanced Topics*. Prentice Hall/Pearson Education.
- Pramudiono, I. (2007). *Algoritma Apriori*. (Online). Diakses 23 Februari 2023 dari <https://datamining.japati.net/cgi-bin/indodm.cgi?bacaarsip&1172210143>
- Santoso, D., Ratnawati, DE., Indriati. (2014). Perbandingan Kinerja Metode Naive Bayes, K-Nearest Neighbor, Dan Metode Gabungan K-Means Dan Lvg

Dalam Pengkategorian Buku Komputer Berbahasa Indonesia Berdasarkan Judul Dan Sinopsis. *Jurnal Universitas Brawijaya* : p. 14.

Sudjana, N. (2010). *Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Widyarti, T., Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12,17– 22.

