

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Pinisi Journal Of Art, Humanity And Social Studies*, 3(2), 402–406.
- Aini, Q. (2023). Hubungan Media Sosial TikTok Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *At-Taujih: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 2(1), 1–12.
- Amalia, A., & Shoufika Hilyana, F. (2022). *Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. 8(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>
- Artha Margiathi, S., Lerian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., Musyadad, V. F., Pgmi, R., & Santang, I. (2023). DAMPAK KONSENTRASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. Dalam *Jurnal Primary Edu (JPE)* (Vol. 1, Nomor 1).
- Asyari, A., & Mirannisa, M. (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>
- Azizatul Isnaini, N., Ilma Rosyida, N., Wulandari, R., Tarsono, & Hasbiyallah. (2023). Dari Stimulus-Respon hingga Modifikasi Perilaku; Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson dan Realisasinya dalam Pembelajaran. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10062–10070.
- Chyquitita, T., Winardi, Y., & Hidayat, D. (2018). Pengaruh Brain Gym Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI IPA Dalam Pembelajaran Matematika Di SMA XYZ Tangerang. *Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1), 13.
- Dermawan, H., Malik, R. F., Suyitno, M., Dewi, R. A. P. K., Solissa, E. M., Mamun, A. H., & Hita, I. P. A. D. (2023). GERAKAN LITERASI SEKOLAH SEBAGAI SOLUSI PENINGKATAN MINAT BACA PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1), 311–328. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.723>
- Estiana, R., Karomah, N. G., & Setiady, T. (2022). *Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi*. Deepublish.
- Faradila Harun, O., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. Dalam *Elementary Education Journal* (ISSN (Vol. 1, Nomor 2). <https://books.google.co.id>

- Filananoka, L., & Syah, A. M. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al-Ikhlah Dagean Panceng Gresik. *Busyro: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, 1(2), 112–119.
- Fronika, W. (2019). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP SIKAP REMAJA*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Prediction Guide. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 4(1), 399–407.
- Hasib, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SMA AL-ISHLAH. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 134–150.
- Intikhanah, I. (2022). Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 259–268. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45879>
- 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>
- Irfan, M., Nursiah, S., & Rahayu, A. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 9(3), 262–272.
- Lestari, F. (2020). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Pembelajaran Kontekstual Pada Pembelajaran IPA. *PTK AI 2018 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Liedfray, T., Waani, F. J. F., & Lasut, J. J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1).
- Marhaeni, L. P., Adnyana, P. B., & Widiyanti, N. L. P. M. (2020). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Konsentrasi dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(3), 137–147.

- Mullatifa, S. R., Sutja, A., & Sekonda, F. A. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi. *Journal on Education*, 6(1), 4957–4966.
- Mutia Annur, C. (2022, Juni 29). *Survei: Pecandu Internet Terbanyak dari Kalangan Gen Z. Teknologi dan Komunikasi*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/29/survei-pecandu-internet-terbanyak-dari-kalangan-gen-z#:~:text=Menurut%20laporan%20survei%20Alvara%20Research%20Center%2C%20pecandu%20internet,mengakses%20internet%20pada%20kisaran%207-10%20jam%2Fhari%20mencapai%2020%2C9%25>.
- Nikmah, S., & Hartati, M. T. S. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Pedagogika*, 35–43.
- Ningsih, S., & Dukalang, H. (2019). Penerapan Metode Suksesif Interval pada Analisis Regresi Linier Berganda. *Jambura Journal of Mathematics*, 1(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjom>,
- Pemba, Y., & Risnawati Kusuma Sekolah Madrasah Aliyah Negeri, N. (2022). PERAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMK KATOLIK MUKTYACA. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 2(1), 12–20.
- Pratiwi, I., Hendrik, H., Atmadiredja, G., & Utama, B. (2018). *KONSENTRASI BELAJAR SISWA SMA DAN PENGGUNAAN GAWAI*.
- Restanti, A. S., Fitria, A., Damayanti, L., & Fajarudin, M. N. (2020). *Media Sosial, Identitas, Transformasi, dan Tantangannya*. Intrans Publishing Group.
- Ristiana, U. N. (2018). *HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMAN 1 DEPOK SLEMAN D.I YOGYAKARTA*. <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>
- Rspatriaikkt. (2023, Juli 26). *Durasi Penggunaan Gadget Menurut WHO*. Berita Rspatriaikkt Informasi Terbaru. <https://www.rspatriaikkt.co.id/durasi-penggunaan-gadget-menurut-who#:~:text=Untuk%20membantu%20mengatur%20durasi%20penggunaan%20gadget%20sesuai%20dengan,minat%20dan%20hobi%20di%20luar%20gadget.%20Item%20lainnya>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (hlm. 136). Alfabet, CV.

- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere* |, 01(01).
- Suryaningsih, A. (2020). DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* , 7(1), 1–10.
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023a). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023b). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Siregar, Syofian. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual SPSS), Jakarta: Prenamedia Group
- Transmawati, M., Widya Sartika, dan, & Sugihan, M. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja*.
- Widiastut, N. R. (2018). *Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial Dalam Lembaga Pemerintah*. Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *IIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118.