

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Suryadi, D. (2018). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online. *Journal of Education Technology*, 2(2), 29-38.
- Abdul H. (2009) Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa. *Jurnal Iqra'* Vol.3. No.1.
- Ahmad R.(2019) Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Putus Sekolah Di *Home-Santren* Surabaya. *Tesis*.
- Aprisya P.(2023). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor. *Skripsi*.
- Arvia A. (2016). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi, Lingkungan Sekolah dan Manajemen Waktu terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*.
- Al Nizar & Siti H (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *el-Midad :Jurnal PGMI*. p. 169 – 192
- Achmad F.,(2021). Pengaruh Mobile Legend(Game Online) Terhadap Minat Belajar.*Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, 4(1),53-58
- Al-Rahmi, W. M., & Othman, M. S. (2013). The Impact of Using Technology in Teaching English as Second Language. *International Journal of Social Science and Humanity*, 3(2), 114-118.
- Adnan, M. (2016). Serious Games for Education: A Review of Literature. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 11(5), 4-11.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Darmawan, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 139-149.
- Delyafani A.2017. *Pengaruh Penggunaan Media sosial dan game online terhadap minat belajar siswa kelas X SMA PANCA BUDI MEDAN T.P 2016-2017* medan: Universitas negeri Medan

- Eksan N.(2022) Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Arthaniti Studies* Vol.3 No.2 81-87
- Fitriana, R., Indrawati, E., & Soelaiman, R. (2020). The Role of Learning Habits in the Relationship between the Use of Information Technology and Learning Interest. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(10), 139- 151.
- Fauhatu, D.(2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTs Al-IKHLAS Way Jepara Lampung Timur. *Skripsi*.
- Griffiths, M. (2007). Video games and health. *BMJ*, 335(7633), 762-763.
- Hidayat, T., & Kurniawan, F. (2020). The Effect of Information Technology Utilization on Learning Habits and Learning Outcomes of Students in Economics Education Study Program. *Journal of Educational Sciences*, 4(1), 82-92.
- Huang, H. Y. (2018). The influence of online game addiction on academic performance and interpersonal relationships for college students. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 310-320.
- Hamzah S.(2017). Hubungan Intensitas Penggunaan Internet Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs N Lubuk Pakam. *Skripsi*
- Ibnur R. (2019). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Dengan Mempertimbangkan Jenis Kelamin. *Jurnal Bisnis Teori dan Implementasi*, Vol 10: 64-79.
- Kurniawan, A. (2017). Pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap minat belajar siswa SMA di Jakarta Selatan. *Skripsi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Khoirunnisa, R. (2019). Pengaruh penggunaan teknologi informasi dan game online terhadap minat belajar siswa SMK di Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Kejuruan*, 5(2), 184-192.
- Kusdiyanto, K., & Kadir, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Minat Belajar dan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 66-75

- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Puspitasari, D. (2019). Pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa SMP di Bandung. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 5(2), 86-93.
- Raudatul Jannah. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMA di Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(2), 153-164.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and Why Do People Watch It? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Juanim.2015. Analisis Jalur dalam Riset Pemasaran. Bandung : Fakultas Ekonomi Universitas Pasundan.
- Jancee Wright.,(2011). The Effects of Video Game Play On Academic Performance. *Modern Psychological Studies* (2011) 17: 37-44
- Jumairoh, I.(2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.*Skripsi*.
- Kuncoro. 2017. Cara Menggunakan dan Memaknai Analisis *Jalur* . Bandung : Alfabeta.
- Kusnendi. 2016. Analisis Jalur: Konsep dan Aplikasi dengan Program SPSS & Lisrel 8. Bandung: UPI Pendidikan Ekonomi
- Meldawati.(2021). Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Dan Kebiasaan Belajar Biologi Pada Siswa Sma. *Skripsi*.
- Novita A. &Rosman I.(2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*.
- Nada F.(2022) Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Tingkat Intelegensi, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Magetan. *SENASSDRA* Volume 1, 1039-1051

- Prasetyo, Y. A. (2018). Keefektifan Penggunaan Game Online dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 4(2), 135-148.
- Rosi R.(2021) Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Pada Siswa di Sekolah SMP Muhammadiyah 24 Aek Kanopan Kabupaten Labuhanbatu Utara. *Skripsi*
- Risqi A. (2020).Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi, Lingkungan Sekolah dan Manajemen Waktu terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.*Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)* Hal. 381-389.
- Reni A. & Elly A.(2023). Pengaruh Penggunaan Elearning Terhadap Hasil Belajar Dengan Minat Belajar Dan Motivasi Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*.P 61-77.
- Santoso, R., & Anwar, K. (2017). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Kebiasaan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 1(1), 12-23.
- Santoso, A., & Utomo, H. E. (2019). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 1-7.
- Sutanto, A. (2018). Pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa SMA di Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suparni. S.(2018). Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa.
Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi 1-6.
- Sumarni (2012). Pengaruh Media Internet Di Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangkinang. *Skripsi*.
- Umami M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. *Skripsi*.
- Wijaya, A. F. (2018). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(2), 141- 155.
- Yuniarti, A. (2019). Penggunaan Game Online dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 1-11.
- Yusuf, M. (2017). Mobile Learning Sebagai Solusi Keterbatasan Geografis pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(1), 1-9