

DAFTAR PUSTAKA

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: The longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(7), 1041–1052.
- Adi Pradana Putra, F. A. (2020). Pengujian Aplikasi *Point of Sale* Berbasis Web. *Jurnal Bina Komputer*, 1(2), 74-78.
- Afifah, J., Dkk. (2023). Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(2), 132–145.
- Agus, S. (2009). *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi *Game* Edukasi “*The Hero Diponegoro*” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS. *Attaroqie*, 8(1), 24-31.
- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Alif, H. (2011). *Jago Bikin Game online*. Jakarta: Media Kita.
- Amaliyah, M., & Nasrudin, H. (2019). Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Strategi *Predict Observe Explain* (Poe) Pada Materi Kesetimbangan Kimia Kelas XI SMAN 11 Surabaya. *Unesa Journal of Chemical Education*, 8(3), 313–319.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review*. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musiwaras*, 1(1), 45-50.
- Arikunto, S. (2010), *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmiati, dkk. (2020). “Penerapan Algoritma *Naive Bayes* Untuk Mengklasifikasi Pengaruh Negatif *Game online* Bagi Remaja Milenial *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(3), 141–49.

- Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring pad SMA Kelas X Se- Kecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 531-538.
- Badan Pusat Statistik. (2014). *Statistik Penduduk Lanjut Usia*. Jakarta: BPS.
- Budiyono. (2016). *Statistik Untuk Penelitian Edisi ke-2*. Surakarta: UNS Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, NY: Harper & Row.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99-108.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darwin, Muhammad dkk. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dewi, A, N. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif dan Psikomotirik. *Journal UNY*, 21(2), 161-166.
- Dewi, R., & Trisnawati, Y. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 5(2), 45–52
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahlepi, R, D. (2018). Dampak *Game online* Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 10(1), 14-22.
- Faiz, A. (2020). Pendidikan Nilai Dan Karakter Dalam Perspektif Pendidikan Umum Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 18(2), 1–7.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh *Game online* PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Science Edu*, 2(1), 61-66.
- Ferdiawan. & Vicky, K. (2021). Analisis Hasil Belajar Pengguna *Game online* Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Candi Di Kabupaten Pacitan (Skripsi). Tersedia dari STKIP PGRI PACITAN.

- Fitri, Emria dkk. (2018). Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 211-219.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319–329.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2020). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534–537.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47–51.
- Griffiths, M. D. (2005). *A components model of addiction within a biopsychosocial framework*. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
- Gunawan, I., & Palupi, A, R. (2016), Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2), 98-115.
- Hamidah, N. S., & Hakim, R. J. (2023). Peran Sosial Media Atas Perilaku Konsumtif Belanja Bagi Ibu Rumah Tangga Di Desa Lebaksari. Kec. Parakansalak. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 682–686.
- Hanni, Sofia dan Budhi Prianto. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.
- Irmawati, I., & Suhaeb, F. W. (2017). Dampak Bermain *Game online* Pada Hasil Belajar Siswa Di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 4(2), 95-99.
- Jinan, M. (2011). *Awas Anak Kecanduan Game online*. Sidoarjo: Filla Press.
- Karwono, H. M. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kamus versi *online/* daring (Dalam Jaringan). diakses pada 10 Desember. 2020.

- Khoiriyah, S. (2018). *Dampak Game online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rngai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kustiawan, A. A., & Utomo. (2019). *Jangan Suka Game online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Solo: CV. AE Media Grafika.
- Kusumawardani, S. P. (2015). *Game online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Kurniawan, F. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 2(15), 61-66.
- Lebho, M, A., dkk. (2020). *Perilaku Kecanduan Game online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja*. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212.
- Marzuki, Agustina dkk. (2020). *Praktikum Statistik*. Malang: Ahlimedia Press.
- Masya, H & Candra, D. A. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Ajaran 2015/2016*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 1-10.
- Moleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nisrina, F. (2020). *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Edukasi NonFormal*, 1(1), 135-142.
- Nurhidayati, A., & Sunarsih, E. S. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 6(2), 112–116.
- Nursalim. (2018). *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Oktaviani, D., & Prihatin, I. 2018. *Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom*. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 37-49.

- Panjaitan, W. A., dkk. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357.
- Pradana, F. A. (2020). Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Terhadap Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 81-85.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 9(1), 333–340.
- Pratama, A. R., & Sari, D. P. (2019). Pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45–53.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Rahayu, E. S., & Supriyono. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 1 SDN Ujung X Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1-10.
- Rahmawati, S. (2020). Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 112–120.
- Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1), 79-92.
- Rizka, A. (2023). Pengaruh *Game online* terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kayu Tinggi RT 04/ RW 03 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(2), 93-100.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Shochat, T., Tartarisky, A., & Tirosh, E. (2010). Sleep Patterns, Daytime Sleepiness, And Academic Performance In Adolescents. *Nature and Science of Sleep*, 2(1), 11–20.
- Siburian, E., Dkk (2022). Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1348-1366.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sofia., Hani., & Budhi, P. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono. (2016). *Manajemen Pemasaran Teori Dan Implementasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulastri, N, M., & Ridwan, M, R. (2019). Dampak *Game online* Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 1(1), 102-107.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2). 178-200.
- Suprema, J, L., Made, N., Purnamasari, D., & Sabrina, A. (2020). Artikel Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game online* Khusus nya di Kota Balikpapan *CriminoLogical Review on the Special Online Game Pecandu Children in the City of Balikpapan*. *Jurnal Hukum Fakultas Hukum Universitas Balikpapan*, 2(2), 153-166.

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38.
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep IPS Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57-66.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Taufik, S, W. (2014). Pengaruh Kebiasaan Bermain Permainan *Game online* Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 1 Sokaraja Wetan. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Trisnani, R, P., & Wardani, S, Y. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan *Game online* Pada Anak. *Jurnal Sosiolog*, 2(2), 71-80.
- Ulfa, M., & Risdayati. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa. FISIP*, 4(1), 1-13.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudiyono, W. (2019). Implikasi Penggunaan Internet Terhadap Partisipasi Sosial di Jawa Timur. *Jurnal Komunikasi: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(2), 63-68.
- Wardany, R, A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020-1035.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.