

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest. 2019. *Fundamentals Of Game Design, 2nd Edition*. Barkeley:New Ride.
- Akbar, Usman. 2018. *Pengantar Statistika*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Anggito, Setiawan, 2018. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*, Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto, Suharsimi . *Prosedur Penelitian SuatuPendekatanPraktik* . Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Bainbridge. 2017. *Online Multiplayer Games*. Chapell Hill:Morgan & Claypool
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Drs. Zainal Arifin. 2016. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja rosdakarya.
- Farzana. 2017. *Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Jakarta:Edukasia.
- Gee. 2017. *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy (Edisi Revisi)*. New York:Palgrave Macmillan.
- Gunarsa, Singgih . 2018. *Psikologi Anak : Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

- H, Nawawi. 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Gadjah Mada University Press.
- H. Djali. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- H.K, Tjahjono. 2013. *The Motivation To Work (Hezberg)*, Telaah Buku Nomor 11 Vol 1. (Hlm 55). Jakarta : Jurnal Utilitas Manajemen Dan Bisnis.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Hamzah,. 2020. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Hapsari, Sri . 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta:PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Islammuddin, Haryu. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jember : Stain Jember Press
- Istarani. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan Jilid 1*. Medan:PT Media Persada.
- Lanang, Dewangga. 2015. *Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SDN Pacar Kembang 1 Surabaya*. Surabaya:STIKOSA
- Lee, I, Chen, Y, & Holim. 2007. “*Leaving A Never-Ending Game : Quitting MMORPGS And Online Gaming Addiction*”. English: Authors & Digital Games Research Association (DIGRA).
- Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

- Majid, Abdul. 2016. *Strategi Pembelajaran jilid 2*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Mcgonigal. 2010. *Really Is Broken:Why Games Makeus Better And How They Can Change The World*,. New York:Penguin Press.
- Mudjiono, Dimiyati. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2011. *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta:Pt Bumi Aksara
- Purwanto, Ngalim . 2006. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman. 2013. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Siagan, S.P, 2014. *Teori Motivasi Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sijiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks.
- Siregar, Syofian . 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta:Kencana.
- STAIN JEMBER . 2014. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Stain Jember*. (Jember:Stain Jember Press.
- Subana. 2020. *Statistik Pendidikan*. Bandung:Cv Pustaka Setia.
- Sudaryono. 2014. *Teori dan Aplikasi Dalam Statistik*. Yogyakarta:Andi.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta Cv

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeda.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*., Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sujadna, Nana. 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukandarrumidi. 2012. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumasi Suryabrata. 2016. *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supandi. 2017. *Menyiapkan Kesuksesan Anak Anda*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka.
- Tanzeh, Ahmad . 2017. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Tanzeh, Ahmad. 2016. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras..
- Tridhonanto. 2018. *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game Online*. Jakarta: PT Elek Media.
- Uno, Hamzah. 2014. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wahyuni, Indah. 2015. *Statistik Pendidikan*. Jember: Stain Jember Press.
- Afniz, Muhammad. 2017. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Ceenter X Kota Semarang*, Volume 1 Nomor 1 Mei 2017. (Hlm 3). Semarang : Jurnal Psikologi.
- Angela. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Sdn Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda, Iilir*. (hlm 23). UMY:Repositoy.Umy.ac.id.
- Anggraini, Rizky. 2018. *Dampak Pengasuhan Orangtua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Ana*. Welfare, Volume 1 Nomor 2 (hlm 2). Depok: UIN Sunan Kalijaga.
- Cahaya Elyza, dan Dalimunthe2019. *Pendekatan Teknik Konseling Self dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Individual Di SMP Al-Hidayah Medan*. (hlm 2). Diss. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ibrena, Regyna Eninta, and Ratih Hasanah Sudrajat. 2019. "*Pengaruh Kecanduan Game Playerunknown's Battleground (Pulg) Terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja Di Kota Jakarta*." vol 6 no.(hlm 6448). Jakarta: eProceedings of Management
- K, Young. 2013. *Internet Addiction: Cyber-Discoder*. Volume 3 Nomor 5 (hlm 475). Denpasar : Cyber Psikologi Dan Behavior

- Maddarangan, 2018. *Analisis Deskriptif Pemain Game Online Pada Game Defense Of The Ancients 2 (Dota 2)*, Jurnal Teknik ITS Volume 7 Nomor 1 (hlm 44). (Bandung: Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)).
- Marlina. 2016. *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Saraswati Denpasar Tahun 2016*, Volume 3 Nomor 5 (hlm 117). Denpasar: . Cyber Psikologi Dan Behavior
- Nanda. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Samarinda :
- Nasrinafatin. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Edukasi Nonformal E-ISSN 2715-2634: [Http://Ejournal.Stkipbbm.Ac.Id](http://Ejournal.Stkipbbm.Ac.Id) .
- Novrialdy, Eryzal. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*, Surabaya : Jurnal Buletin Psikologi Volume 27 Nomor 2
- Prasetyo Eko, Rizki. 2019. *Hubungan Intensitas Game Online Kekerasan dengan Prilaku Agresi pada Pelajar Di Wonosobo*. Vol 3 No.2, Hml 51. Wonosobo : Jurnal Sprits.
- Pratama. 2017. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa*, Vol 1. (hlm 5). Bogor: Departement Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor.

- Rizki, yonanda. 2020. *Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Pnanganannya)*. Surabaya: : Jurnal BK UNESA Vol 11 No 5
- Sulaiman. 2020. *Pemanfaatan Perpustakaan dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Prosding [Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Idindex.Phpsspmarticleview2438](http://Ejournal.Radenintan.Ac.Idindex.Phpsspmarticleview2438) . Jakarta : Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika.
- Syahrhan, Ridwan . 2015. *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. Volume 1 Nomor . (hlm 15). FKIP Universitas Tadulako: Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling.
- Theresia, Elizabeth. 2019. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*. Vol. 1 No. 2 (hlm 98). Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung.
- Ulfi Khilidiyah. 2020. *Hubungan Intesistas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi* .([Http://Eprints.Ums.Ac.Id/27192/24/02.Naskah Publikasi Ulfi Kholiduya h. Pdf](http://Eprints.Ums.Ac.Id/27192/24/02.Naskah_Publikasi_Ulfi_Kholiduya_h.Pdf) . (Hal 2). Yogyakarta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. ([Http://sindiker.dikti.go.id/dok/uu/uu20-2003-sisdiknas.pdf](http://sindiker.dikti.go.id/dok/uu/uu20-2003-sisdiknas.pdf)) , diakses pada 29 Desember 2019 pukul 11:00.

Yoseva, Yamlean. 2019. *Clickbait Journalism Dan Pelanggaran Etika Jurnalistik*. Yogyakarta : Diss. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Zaluchu. 2020. *Strategi Penelian Kualitatif Dan Kuantitatif Didalam Penelitian Agama*, Semarang: Evangelikal Jurnal Teologi Injil Dan Pembinaan Warga Jemaat Volume 4 Nomor 1