

## DAFTAR PUSTAKA

- Achi Rinaldi,dkk, 2020. *Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Bogor: IPB Press.
- Agung Widhi K. dan Zarah Puspitaningsih, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2016. Yogyakarta: PANDIVA BUKU.
- Ali Muhson, 2016. *Pedoman Praktikum Analisis Statistik*, Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UN Yogyakarta.
- Ali Zulfikar dkk, 2019. *Pengaruh dari dampak game online terhadap motivasi belajar pada siswa*. Jurnal Genta Mulia, 2019. Vol 10, No.1.
- Andjarwati, Tri. 2015. “Motivasi dari Sudut pandang Teori hiraraki kebutuhan Maslow, TEORI DUA FAKTOR Hezberg, Teori X Y Mc Gregor, dan Teori Motivasi Prestasi Mc Clelland”, *Jurnal Ekonomi dan Management*. Vol. 1. No.1.
- Angela. 2013. *pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa sdn 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir*, eJournal Ilmu Komunikasi. Vol. 1. No. 2.
- Anwar, Ali. 2009 *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. Kediri: IAIT Press.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan; Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, Ayu Lestari. 2017. *pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap prestasi belajar ekonomi bisnis kelas x peserta didik kelas x di smkn 4 makassar*. Skripsi.
- C. Z. Aji, 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Jakarta: Bounabooks.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anaka Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Dodi, Limas. 2015. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Ilmu.
- Elmirawati, Daharnis, Syahniar, 2013. *hubungan antara aspirasi siswa dan dukungan orangtua dengan motivasi belajar serta implikasinya terhadap bimbingan konseling*, Jurnal ilmiah konseling, Vol 2, No, 1.

- Emda Amna, 2017. *kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran*, *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2
- Fahrul Alam M, 2010. *Pengertian Game online dan Sejarahnya* Bandung: Pustaka Setia
- Farida Nur, 2020 “Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran”, *Education and Learning Journal*, Vol. 2, No. 2,
- Fauzi, Lukman. 2016. *“implentasi program edu-tourism di perpustakaan”*. Universitas Pendidikan Indonesia: repository.upi.edu.
- Hafsah Siti, 2018. *“Pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa”*, Universitas Muhammadiyah : *Skripsi*.
- Hapsari, Sri. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Hariqo Wibawa Satria dan Luqman Hakim Arifin, 2014 *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan Republik Indonesia*, Jakarta: Kemendagri RI.
- Hertanto, Eko. 2017. *Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala*. Metodologi penelitian.
- Ilham Ratih, 2020. *“Pengaruh media sosial dan game Online Terhadap Minat Belajar Biologi siswa di MA Ikhlas Beramal Ani”*, IAIN Ambon: *Skripsi*.
- K, Agung Widhi dan Zarah Puspitaningsih. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: PANDIVA BUKU.
- Larasati Dewi dkk, 2020. “pengaruh media sosial dan status sosial ekonomi terhadap perilaku konsumtif siswa”, *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, Vol, IV No 1.
- Lukman Fauzi, 2016. *“implentasi program edu-tourism di perpustakaan”*, Universitas Pendidikan Indonesia: repository.upi.edu.
- Lutfiwati sri, 2018. *Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatn Neurobiologi”*.jurnal psikologi,2018. Vol 1, No 1.
- Mardalena, Lusi. 2018. *pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar siswa di smks pembina bangsa bukittinggi*. Skripsi: FTIK.
- Martono, Nanang. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta : Raja Drafindo Persada.
- Maurice Andrew Suplig, 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial*, jurnal jaffray, Vol. 15, No. 2.

- McQuail Denis, 1992. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga.
- Muhammad Irfan, Siti Nursiah, dan Andi Nilam Rahayu, 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Publikasi Pendidikan*. Vol, 9 No. 3.
- Muhson, Ali. 2016. *Pedoman Praktikum Analisis Statistik*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UN Yogyakarta.
- Mulawarman, dan Aldila Dyas Nurfitri. 2017. *Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan, Buletin Psikologi*. Vol. 25. No.1.
- Nisa Khairuni, 2016. *Dampak Positif dan Negatif sosial media terhadap Pendidikan Akhlak Anak, Jurnal Edukasi*, Vol, 2 No, 1.
- Nisrinafatini, 2020. *pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa*, Jurnal Edukasi Nonformal.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Nurdiani Yayang Siti, 2016. *“pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa”*, tugas akhir fakultas keguruan dan ilmu pendidikan.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartani. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Nuryadi,dkk, 2017. *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*, Yogyakarta: Gramasurya.
- Ondang, Gilbert Luis Benedicta, J. Moku, Shirley Y. V. I. Goni. 2020. *dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi fispol unsrat*, Jurnal Holistik. Vol. 13. No. 2.
- Padli Zul, 2018. *“Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Aceh”*, Fakultas Ilmu dan Keguruan. Skripsi.
- Pangestuti Nurillita Rizki, 2017. *Pengaruh Game Online terhadap konsentrasi dan Prestasi Belajar siswa kelas V sekolah dasar*. Skripsi.
- Pertiwi, Sinta Ayu Bhakti dan Eni Hidayat. 2018. *kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar pada remaja di sma muhammadiyah 1 semarang kecamatan candisari kota semarang*, CENDEKIA UTAMA Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat. Vol. 7. No. 2.

- Pratama, 2017. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa, Departement Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat*. Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor Vol 1.
- Rahyuni , Muhammad Yunus, Sundari Hamid. 2021. “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*”.
- Ramadhan Iqbal, Indah Nursuprianah , Hendri Raharjo, 2020. *pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar matematika*, Jurnal Al-Khawarizmi, Vol. 4, No. 2.
- Rinaldi Muammar, 2019. *pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar ekonomi*, Jurnal NIAGAWAN, Vol. 8, No 3.
- Rinaldi, Achi dkk. 2020. *Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Bogor: IPB Press.
- Rini A, 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- S Margaretha, 2008. *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online*. Jakarta: Bahana.
- Sagara, Satria dan Achmad Mujab Masykur. 2018. *Gambaran Online Gamer*, Jurnal. Empati, No.2. Vol.7.
- Sandu Siyoto dan Ali Shodik, 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publising.
- Sanjaya Wina, 2010 *Kurikulum Dan Pembelajaran, Teori Dan Praktek Pengembangan Kurikulum* Ktsp. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, 2007 *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari Indah, 2018. “*motivasi belajar mahasiswa program studi manajemen dalam penguasaan keterampilan berbicara (speaking) bahasa inggris*”, Jurnal Manajemen Tools, Vol. 9 No. 1.
- Sari, Ela Permata. 2021. “*pengaruh penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas vii di smp n 02 tebat karai kepahiang*”. Skripsi: FTIK.
- Sisrazeni, 2017. “*hubungan penggunaan media sosial dengan interaksi sosial mahasiswa jurusan bimbingan konseling*”, International Seminar on Education.

- Sri Hartani, dan Ismail Nurdin, 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Sudarmodjo Yohanes, Sugiaryo, Anita Trisiana, 2018 “*pengaruh media sosial dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan siswa*”, *Skripsi*. Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Sudaryono, dkk, 2013. *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Graha Buku.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukardi. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sundara, Komang Hafisah. 2020. Muhamad Ahlun Nasa, *Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada*, CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan. Vol. 8. No.2.
- Supandi. 2011. *Menyiapkan Kesuksesan Anak Anda*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka.
- Supriyadi. 2022. Pengaruh Media Sosial, Kecerdasan Emosional Dan Dukungan Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*. Vol. 6. No. 1.
- Suryaningsih, Anik. 2020. *dampak media sosial terhadap prestasi belajar peserta didik*, *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, Vol. 7. No. 1.
- Syardiansyah, 2016. “Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar”, *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol, 5, No, 1
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Yandria Elmasari , Ahmad Syaifudin, 2020. “pengaruh penggunaan media sosial terhadap motivasi dan kedisiplinan belajar”, *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, Vol, 4, No 2.