

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Adam, E. (2019). *Fundamentals Of Game Design,2nd Edition,.* Barkeley:New Riders,2019, Hal 591.
- Angela. (2013 Hal 44). *Pengaruh Game Online*. Malang : Unmal.
- Angela. (Tahun 2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar siswa SDN Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda,Iilir*. UMY:Repository.Umy.ac.id.
- Anggainsi, R. (Tahun 2018). *Dampak Pengasuhan Orangtua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak*. Welfare,Volume 1 nomor 2 Depok: UIN Sunan Kalijaga.
- Anggito, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukabumi, CV Jejak.
- Arikunto. (hlm 102). *Prosedur Penelitian*.
- Arikuntoro, S. (2019 hal 109). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bainbridge. (2017). *Online Multiplayers games,.* chapel Hill: Morgan & claypool.
- Dalimunthe, C. E. (2019). *pendekatan Teknik konseling self dalam mengatasi kecanduan game online melalui layanan konseling individual di SMP Al-hidayah Medan.Diss*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Darmawan, D. (2014). *metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya, hal.37.
- Dewangga Lanang. (2015). *Kebiasaan Bermain Gmae Online Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SDN Pacar Kembang 1 Surabaya*. Surabaya: Stikosa

- Elizabeth, T. (Agustus 2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada siswa SMP Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung, Vol. 1 No 2*
- Fadhilah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*,. Jakarta: Prenada Media.
- Farzana. (2017). *Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Jakarta: Edukasia
- Hamalik, o. (2012). *Proses Belajar Mengajar*, . Jakarta:Pt Bumi Aksara
- Hamzah. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haryu Islamuddin. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jember: Stain Jember Press.
- Hasan, I. (2004). *Analisis data penelitian statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN CILEUNGSI . *Vol 2 No 1*
- Islamuddin, H. (n.d.). *Psikologi Pendidikan* .
- Kamus, T. P. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.
- Kurniawan, D. (2008). “Uji t 2-Sampel Independen.” . *Jurnal Statistik*
- Lee, I. C. (2017). Leaving A Never-Ending Game : Quitting MMORPGS And Online Addiction”. *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung,PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya.

- Mappeasse, M. Y. (tahun 2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Prmogrammable Logic Controller (PLC Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassa. *Jurnal Medtek, Vol 1 No 2*.
- Margaretha, S. (2008). *Dampak Buruk Kecanduan Game Online*. Jakarta: Bahana.
- Megonigal. (2019). *Really is Broken: why games makeus better and how they can change the world*. New york : Penguin Press
- Mudjiono, D. d. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, Hal 89.
- Mulyasa. (2001). *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nasrum, A. (tahun 2017 Hal 38). *"Uji Normalitas Data untuk Penelitian."* . Jayapangus Press Books.
- Nurbaiti. (tahun 2020). kecanduan bermain game online dan hubungannya dengan pendidikan karakter islami siswa (studi di SD Azhari Cilandak Jakarta. *jurnal kajian ilmu dan budaya islam vol. 3 No 1*.
- Observasi pada tanggal 13 Desember 2023 di Mts Ma'arif Bakung
- Purwanto, N. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung, Remaja Rosdakarya
- Putina, A. R. (2018). Aplikasi Teori Gesalt dalam Mengatasi Kesulitan Belajar pada Anak. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Vol 6 No 1*.
- Putra, K. P. (2017). Pengaruh Intensitas Game Terhadap Tingkat Kognitif Kecerdasan Logika-Matematika Usia 8-9. *Vol 33 No 2*
- Ridwan, S. (juni 2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Vol 1 No 1*
- Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo

- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi anak kecanduan game*. Jogjakarta: A'Plus Books.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindi
- Sudjana, N. (2013). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindi.
- Sudjana, P. D. (2017). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. (2010 hlm 135). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, kuantitatif dan R& D*. Bandung,: Alfabeda.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kulitatif, Dan R&D)*. Bandung hal 102: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sugiyono. (hlm 38). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sulaiman. (n.d.). Pemanfaatan Perpustakaan dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Sulastri. (n.d.). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada mata pelajaran IPSdi kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya,. *Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol 3 No. 1*
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran:Teori dan praktik ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : Rajawali Pres.
- Syofian Siregar. (2014 hlm 25). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.

- Tanzeh, A. (2017). *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Sukses Offset
- Tridonanto. (2018). *Optimalkan potensi anak dengan game online*. Jakarta: PT Elek Media
- Undang undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. (diakses pada 29 November 2022 pukul 12:20,). <https://pusdiklat.perpusnas.go.id.pdf>.
- Uno, H. (2014 halm 23). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamlean, y. (2019). *Clickbait journalism dan pelanggaran etika Jurnalistik Diss*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta
- Yonanda, R. (tahun 2020). kecanduan game online (profil pecandu, faktor penyebab dan penanganannya). Surabaya: *Jurnal BK UNESA Vol 11 No 5*
- Young, K. (tahun 2013). Internet Addiction: Cyber-Discoder, Cyber Psikologi dan Behavior,. *Volume 3 Nomor 5*
- Young, K. (2013). Internet Addiction: Cyber-Discoder, Cyber Psikologi dan Behavior. *Volume 3 tahun*