

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani; Afrizawati. (2022). "Pengaruh *Game Online* Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa". no 16
- Al Hakim, Riko, Ika Mustika, and Wiwin Yuliani. (2021). "Validitas dan Reabilitas Angket Motivasi Berprestasi," *FOKUS (Kajian Bimbingan & kOnseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 4: 263, <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>.
- Ali Dwi kurnianingsih, dan Setyorini. (2019). "*Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII Smp Kristen Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019*". Jurnal : Genta Mulia vol.10
- Ali Zulfikar. (2018). "Pengaruh dari Dampak *Game Onlinet* erhadap Konsentrasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga tahun ajaran 2018/2019" *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Amalatus, Retno Bulan et al. (2021). "Analisis Studi Kelayakan Laboratorium Ilmu Pengetahuan Alam Di SMPN 2 Tempurejo". *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 2, no. 1: 49-55, <https://doi.org/10.35719/vektor.v2i1.25>.
- Anita, Anita, dkk. (2009). "*Statégi Pembelajaran di SD*". Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggela. (2013). "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Ejurnal Ilmu Komunikasi*. Samarinda.Universitas Mulawarman. no 1.
- Anwar Khairul. (2019). "Pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi belajar siswa" *Jurnal Ilmiah Risert Madrasah: Education Research, No. 1 Vol 4*.
- Antoro Tri Rizqi. (2021). "Dampak *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Pelajar", *Jurnal Mahasiswa: No. 3 Vol.5*.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrulla, dkk. (2023). "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis". *Jurnal Pendidikan Tambusari* 7, no. 3 (2023): 26320-32.
- Astuti Astuti et al. (2023). "INSTRUMEN GAYA BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 1 : 1–6.

- Beydha Inon . (2014). “Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2013/2014” *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, No. 2 Vol. 1, April.
- Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (1978). L.S. Vygotsky: Mind in Society. Harvard University Press.
- Eriska Siburian and others. (2022). “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd”, *JURNAL PAJAR* (Pendidikan Dan Pengajaran), no. 65.
- Fauzi, Moch Prima. (2017) “Tips dan Trik bermain “*Mobile Legends: Bang-bang*”. okezone.com. diakses tgl 15 april 2025.
- https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/As_Sibyan/article/view/401.
- Putra, Y. D & Utami, S. N. (2021) “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja” Jakarta : Prenada Media.
- Saadah, Muftahatus, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati. (2022). “Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif”. *Al-A'dad : Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2, <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>.
- Hasan, Andriyanto, Abdul Rahmat, and Yakob Napu. (2021). “Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Sosial Remaja”. *Student Journal of Community Education*.
- Hasrudin Nur dan Muhammad Ferdhy Asdana. (2020). “*Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar*”. *Jurnal* Vol. 3 no. 1: 18.
- Harsan Alif. (2011). “*Jago Bikin Game Online*”. Jakarta: Media Kita.
- Hendriana Sri Rejeki dan Andi Ardiansyah. (2018). “*Pengaruh Tradisional Kadende Sorong Dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar*,” 6, no 1
- Hidayat. D, Chiquitita, T., & Winardi, Y. (2018). “Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IX IPA dalam pembelajaran Matematika di SMA XYZ Tangerang”. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*.
- Mubarok Nur Fadli. (2020). “Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, No. 5 Vol 8.

- Muftahatus Saadah, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati. (2022). "Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif," *Al-A'dad : Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2.
- Ndiung Abina and Mariana Jediut. (2020). "Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi," *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 10, no. 1 : 94.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus. (2018). "Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang terhadap Mahasiswa." *Perspektif*.
- Retnawati Heri. (2025). "Teknik Pengambilan Sampel," *Ekp* 13, no. 3.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). "*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saddhono, Kundaruand St Y, Slamet. (2012). "*Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*". Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sati, A., & Sunarti. (2021). "*Psikologis Pendidikan: Fokus pada Konsentrasi Belajar*". Bandung: Penerbit Edu Media.
- Saputra, R Chyquitita, N., Rahmawati.. (2018). "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan* no.6.
- Silalahi, Ulber. (2018). "Metodologi Analisis Data Dan Interpretasi Hasil Untuk Penelitian Sosial Kuantitatif". *Journal Manajemen*.
- Slameto. (2010). "Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya". Jakarta. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana and Ahmad Rivai. (2010). "*Media Pengajaran*". Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). "*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D". Bandung: Alfabeta CV.
- Sukriantana. (2014). "*Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Di SMP Waru Sidoarjo*". *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 1.
- Supriyadi. (2015). "*Psikologi Game dan Permainan Digital*" Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Susanto Rieka Ellyasari. (2010). “Dampak Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)” Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Syah Raihan Mullatifa, Akmal Sutja, and Fellicia Ayu Sekonda.(2023) “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi”.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). “*Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa*”.Bandung: CV. Angkasa.
- Taufina. (2016). “*Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*”. Bandung: CV. Angkasa.
- Tim Ratnasari Dwi Ade Chandra. (2017). “Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember”. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)* 2, no. 1: 62-71, <https://doi.org/10.24269/jin.v2nl.2017.pp62-71>.
- Tim Redalso BIP. (2020). “*Pedoman Umum Ejaan Yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah*”. Jakarta: Penerbit Bhuana Ilmu Populer.
- Tulus Winarsunu. 2015. “*Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*”. Malang: UMM Press.
- Ummah, Masfi Sya’fiatul. (2019). “*Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga, Sustainability (Switzerland)*, vol. 11, 2019, http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Utami, Yuliza Putri and Daerius Alan Dheri Cahyono. (2020). “Study at Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1, no. 1: 20-26.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Waruwu, Marinu. (2023). “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 2896-2910.

Widyastuti, R. (2013). "*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Remaja*". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yulianti Wiwin, Riko Al Hakim and Ika Mustika.. (2021). "Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 4 : 263-268.

