

DAFTAR PUSTAKA

- Adamns dan Rollings, 2007. *Game online*. Diakses 27 Maret 2017 dari http://WWW.Designersnotebook.com/Books/Fundamental_of_game_Design/Fundamentals_ch12.pdf
- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2): 532-544. <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=853>
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arikunto Suharsimi 2002. *Metodologi Penelitian suatu pendekatan proposal*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*, Jakarta: Rineka Cipta.
- 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- B Hurlock, Elizabeth, 2013, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Febriana S, Widyastuti. 2012. *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online (skripsi-dipublikasikan)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/8590/>
- Fahira, A. N. 2022. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda. *Skripsi* (tidak diterbitkan). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60352/1/SKRIPSI%20AMALIA%20NUR%20FARIHA.pdf>
- Gaol, T. L. 2012. *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia*.
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., Simanungkalit, E. F. Br. 2022. pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. *Journal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, Vol. 1 (1). <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/JEEBA/article/view/6412/3597>
- Hakim, T. 2000 *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hamalik, Oemar. 2006 *Manajemen Pembangunan Kurikulum*. Bandung: Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia.

- Hilmuniati, Fina. 2011. Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan, Universitas Negeri Indonesia. Tangerang selatan
- Hendry, S. 2012 *Cerdas dengan game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Iaromenko, N. V. 2017. Enhancing English language learners' motivation through online games. *Information Technologies and Learning Tools*. Vol.59 (3): 126-133. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v59i3.1606>
- Januar, Iwan. Turmuzi. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani, 2006.
- Kurniawan, D, E. 2017 Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta.
- Kristanti, E., Kharisma, G. I., Sari, N. P. 2021. Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis Mobile Learning Sebagai Upaya Menghadapi Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Widya Laksana*, Vol. 10(1): 59-65. DOI: <https://doi.org/10.23887/jwl.v10i1.28915>
- Marheni, A. 2015 Hubungan Kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2 (2), 163-171.
- Musikah, 2009. *Cerdas dengan game online*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ondang, G. L. 2020. Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*. Vol, 13 (2): 1 – 15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- Padli, Z. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil tahun Pembelajaran 2017/2018. *Skripsi* (tidak diterbitkan). <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/2407/Pengaruh%20game%20online%20terhadap%20motivasi%20belajar%20siswa%20di%20SMK%20Negeri%201%20Simpang%20Kanan>
- Purba, L. S. L., Sormin, E., Harefa, N., & Sumiyati, S. 2019. Effectiveness of use of online games kahoot! chemical to improve student learning motivation. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 11(2): 57 – 66. DOI: <https://doi.org/10.24114/jpkim.v11i2.14463>
- Pratama, 2007. Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa.
- Rollings, Andrew dan Ernest Adams. 2006. *Game Artitechure Design*. New Ridings publishing

- Santoso, 2013. Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi Edisi Revisi 3. Surakarta. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sardiman, 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 2018. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: PT.Rajagrafindo Persada
- Slameto.2010. Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh *game online* Terhadap Remaja Medan.J
- Suryabrata.2015. Konsep diri dan prsetasi belajar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(2), 21-30.
- Soebastian,2010. Dampak Psikologi Negatif Permainan *Online* Pada Mahasiswa .UnoHamzah B. 2013. Teori Motivasi dan Pengukuranya, (Jakarta:PT. Bumi Aksara).
- Winkel, W. S. 2004. Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar.Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- YaminMartins, 2007. Kita membelajarkan siswa. Jakarta: Gaung Persada *Press Center For Learning Innovation (CLI)*.

LAMPIRAN

