

DAFTAR PUSTAKA

A. Jurnal

- Angela. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir*.eJournal Ilmu Komunikasi.Volume.1. No. 2. 2013
- Bidjuni, Hendro. *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado*. E-Jurnal Keperawatan. Volume.02. No. 02. Tahun 2017.
- Emda, Amna.*Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran, Lantanida Journal*.Vol. 5. No.2. 2017
- Harahap, Khairini. *Game Online dan Prestasi Belajar*. Volume. 02. No. 03. Tahun 2013.
- K,Young. *Cyber-Disorders : The mental Health Concern for the New Mellanium, cyberPsychology &Behaviour*. Volume 3.No.5.
- Novrialdy, Eryzal. *Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Pencegahannya*. Buletin Psikologi. Volume.27. No.2.
- Suprihatin, Siti. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*.*Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*.Volume.3.No. 1, Tahun 2015.diakses pada tanggal 03 juli 2022.
- Wahyuni Adiningtiyas, Sri.*Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. *Jurnal KOPASTA*. Volume.4. No.1.Tahun 2017.

B. Buku

- Abdullah, M. Ma'ruf . 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
Yogyakarta: AswajaPresido
- Alimul hidayat, Azis. 2021. *menyusun instrumen peneklitin dan uji validitas reliabilitas*. Surabaya : Health books pubhling.
- Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi kecanduan gadget pada anak*.Serayu
Pubhling.
- Antoni. 2020. *Penelitian Terapan Bidang Pelayaran Dengan Metode Gas Analysis*. Semarang: CV> Oxy Consultant
- Arif kustiawan, Andri, dan Andi Widhiya Bayu Utomo. 2018 *Jangan suka game online pengaruh game online dan tindakan pencegahan*.
Jawa timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Danim , Sudarwan. 2003. *Riset keperawatan: sejarah & metodologi*.
Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Gunawan, M.Ali. 2015 *Statistic Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi Dan Social*. Yogyakarta: Pratama Publishing.
- Harsan, Alif. 2011. *Jago bikin: game online*. Jakarta selatan: MediaKita.
- Rodik ,M. Ali. Dan Sandu Siyot. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*.
Yogyakarta:Literasi Media Publishing.
- Salim, Moh. Dan Rasidi. 2021.*Pola asuh anak dalam meningkatkan motivasi belajar*.Jawa Timur: Academia publication
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet.

Uzer Usman, Moh. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

c. Skripsi.

Buranda, Marianti. Hubungan Variabel Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Palopo. *Skripsi*. Universitas Cokroaminoto Palopo

Erfan Mustafa, Ananda. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Skripsi*. Universitas Diponegoro.

Malahyani, Dara. Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi*. Universitas Indonesia.

Malahyani, Dara. Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi*. Universitas Indonesia.

Nur Fariyah, Amalia. Penelitian ini dilakukan Amalia Nur Fariha, yang berjudul Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda. *skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Padli, Zul. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun

Pembelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Sifa, Khuzematus. Hubungan Intensitas Bermain Gme Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Massa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidayah Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggarahan Kretek Kecamatan Paguyangan. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

D. Internet

Antara. *Kecanduan Game Online Bisa Mempengaruhi Psikis Anak*.

(Online): https://m-antaranews-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.antaranews.com/amp/berita/988050/kecanduan-game-online-bisa-mempengaruhi-psikis-anak?amp_gsa=1&_js_v=a9&usqp=mq331AQIUAKwASCAAgM%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16805896021176&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.antaraneews.com%2Fberita%2F988050%2Fkecanduan-game-online-bisa-mempengaruhi-psikis-anak

Carisinyal. *10 Cara Mengatasi Kecanduan Game Online yang Patut*

Dicoba.(online) Available <https://carisinyal.com/cara-mengatasi-kecanduan-game-online/>

Deepublish. *Instrumen Penelitian; Pengertian, Jenis-Jenis, dan Contoh*

Lengkap. (Online)

Available: <https://penerbitdeepublishcom.cdn.ampproject.org/v/s>

[/penerbitdeepublish.com/instrumenpenelitian/amp/?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFQArABIACAw%3D%3D#aoh=16568633705177&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari%20%251%24s&_ampshare=https%3A%2F%2Fpenerbitdeepublish.com%2Finstrumen-penelitian%2F](https://penerbitdeepublish.com/instrumenpenelitian/amp/?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFQArABIACAw%3D%3D#aoh=16568633705177&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari%20%251%24s&_ampshare=https%3A%2F%2Fpenerbitdeepublish.com%2Finstrumen-penelitian%2F)

KBBI.2 *arti kebiasaan di kamus besar bahasa Indonesia*. (Online)

Available: <https://kbbi.lektur.id/kebiasaan>.

Sekolah Kita. *SDN 40 Pangkalpinang*. (Online) [https://data.sekolah-](https://data.sekolah-kita.net/sekolah/SD%20NEGERI%2040%20PANGKALPINANG_148621)

[kita.net/sekolah/SD%20NEGERI%2040%20PANGKALPINANG_148621,](https://data.sekolah-kita.net/sekolah/SD%20NEGERI%2040%20PANGKALPINANG_148621)