

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 80-86.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arimin, F. R. (2022). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII Mata Pwlajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Mappakasunggu Kabupaten Takalar. (Skripsi Sarjana, UIN Allaudin Makassar).
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak dari Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 228-233.
- Efendi, N. A. (2014). *Faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar (studi kasus pada warung internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)*.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Firdaus, C. C., Mauludyana, B. G., & Purwanti, K. N. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *PENSA*, 2(1), 43-52.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana dan prasarana pembelajaran sebagai faktor determinan terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 210.
- Masifah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(1), 1-8.
- Nisrinafatn, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.

- Pachlevi, M. R., & Raymond, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa-Siswi di SMK Bina Putra Jakarta Selatan. *Prosiding Jurnalistik*, 8(1), 94-99.
- Persada, G.A., Hafina, A., & Nurhudaya, N. (2017). Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 79-92.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Ramadhan, I. (2020). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 153-170.
- Saleh, M. S., & Malinta, S. S. (2020). Survei Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Smpn 30 Makassar. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 55-62.
- Sanusi, A. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Salemba Empat.
- Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(2), 92-101.
- Syachtiyani, W.R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penangannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Transmawati, M., & Sartika, W. (2019, July). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *AL-Fathonah*, 1(1), 342-351.
- Uno, H.B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Yusup, I. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., Rahayu, D., & Fuziawati, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 36-39.

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.