

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 122–133.
- Ananda, R., Fadhilaturrahmi, & Hanafi, I. (2021). Dampak Pandemi Covid Terhadap Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1–9.
- Anhar, R. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang. *Skripsi Psikologi*, 1–133. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>
- Asti Yuliana Dewi. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 10–35.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 2355–6358.
- Indahriani, A. (2019). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii di SMP Muhamadiyah Pontianak*. 2, 22. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i9.27680>
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2017). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200. <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa SMP. *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan*

- Konseling*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4474>
- Lerianza, B., Utami, D., & Farich, A. (2020). *Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran*. 9(1), 96–102. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.222>
- Notoatmodjo, S. (2018). *Etika Hukum dan Kesehatan II*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nuraeni, E., Latipah, S., Azizah Ahmad, S. N., WIBisana, E., & Nisa, S. A. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Tangerangang. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*, 5(1), 29–44.
- Rahma, N. A., & Pujiastuti, H. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Cilegon [The Effectiveness Of Mathematics Online Learning During The Covid-19 Pandemic In Cilegon City]*. 5(1), 1–12.
- Ramadhan, I., Manisah, A., Angraini, D. A., Maulida, D., Sana, S., & Hafiza, N. (2022). Proses Perubahan Pembelajaran Siswa dari Daring ke Luring pada Saat Pandemi Covid-19 di Madrasah Tsanawiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1783–1792. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2200>
- Rizki Arianoro, T. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 1(1), 31–48.
- Rosleny, B., & Madani, M. (2021). *Implementasi Game Online Terhadap Motivasi Belajar*. 04, 7–10.
- Sadirman. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-13 Tahun*. 1(2).

- Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R., & Mardhiyah, A. (2012). Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang [Online gaming addiction on school age children in online gaming café in Jatinangor Sumedang]. *Students E-Journal*, 1(1), 1–15.
- Santrock, J. (2017). *Adolescence: Perkembangan Remaja A. ; S. S. Shinto B, ed., Jakarta: Erlangga.*
- Sifa, K. (2021). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul.* 1–5.
- Sudrajat, T. (2020). *Save The Children Indonesia.* 2.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kualitatif, kuantitatif, kombinasi R&D dan Penelitian Pendidikan).*
- Suryanto, R. N. (2016). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar.* 2(2), 15. https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://hink-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Susanti, R. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Dengan Tingkat Konsentrasi Siswa Kelas XII SMA Al-Kautsar Kota Batam Tahun 2108. *Zona Psikolog*, 1(1), 15. <https://doi.org/https://doi.org/10.37776/jizp.v1i1.24>
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104.

<https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>

Titi Hamranani, S. S., Risti Kusumaningrum, P., Permatasari, D., & Agus Setyawan, E. (2021). *Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja*. 4, 1570–1579.

Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13. <https://www.neliti.com/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-mabes-game-center-jal>

Ulfia, N. (2019). *Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 : Refleksi Para Siswa*. 9–25.

Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>