

## DAFTAR PUSTAKA

- C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features* (2008), hal. 45.
- Rollings, Andrew; Ernest Adams.(2006) *Dasar-dasar desain game* Prentice Hall.
- A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 47. <sup>3</sup> J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, J. Peter, Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), hal 77-95, diakses pada tanggal 12 Oktober 2022.
- SutrisnoHadi, *Metodologi Researsch*, Jilid 2 (2000) Yogyakarta: ANDI Press.
- H.M,Burhan Bungijn, (2011) *Metodologi Penelitian Kuantitatif* , Jakarta: Kencana.
- HuseiniUsman, danPurnomo Setiady Akbar, (2003) *Metodologi Penelitian Sosial*, BumiAksara, Cetakan ke-4 April.
- Adams dan Rollings. (2017), *Jurnal Edukasi Nonformal Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- Adams dan Rollings, (2017), *Jurnal Edukasi Nonformal Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- King, D. L., dan Delfabbro, *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press. 2018
- Erwin Widiaworo. (2016) *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar*
- Erwin Widiaworo, S,Pd. (2016) *Kiat Sukses Membangkitkan*
- Erwin Widiaworo, S,Pd. (2016) *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik* . Yogyakarta: Perpustakaan Nasional),
- Siregar, sofian, (2014), *statistika deskripsif untuk penelitian*, jakarta: PT raja grafindo persada. Sudaryono, (2016), *metode penelitian pendidikan*, jakarta: renada media group.
- Umar, (2013), *perilaku anak dalam memanfaatkan teknologi game*, Makasar

Young, K.(1999), *Gangguan dunia maya: masalah kesehatan mental untuk milenium baru*, Amerika Serikat, Ceyber Psychol

Andri Arif dan Andy Widhiya,(2018), *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Magetan Jawa Timur: CV. AE Medika Grafika

Wahdan Najib H, (2017), *Statistika Pendidikan*, Surakarta: Muhammadiyah University Press.

Skripsi Asrori Khilmi, (2020), *kecanduan Game Online dampaknya kepada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 4 Bojonegoro.*

Skripsi Rike Mahfudhoh Indasari, (2021) *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.*

Skripsi Rahyuni, Muhammad Yunus dan Sundari Hamid, (2021), *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.*

Suharsimi Arikunto, *Preosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 129.

Djamarah Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta Gunarsa :Jakarta 2011, hal.54-55

Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, Rajawali Pers: Jakarta, 2016, hal.152-153

Riyanto, *Validasi dan Verifikasi Metode Uji*, Deepublish Publisher, Yogyakarta 2019, hal. 52.

<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>

UNUGIRI