

DAFTAR PUSTAKA

- Abid , M. N. (2017). Cara mengukur Prestasi Belajar Lengkap dengan Referensinya.
- Ahmad Fajar Giandi, Rd. Funny Mustikasari E, & A, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online. 2-3.
- Bangun, D. (2008). Hubungan Persepsi Siswa Tentang Perhatian Orang tua, Kelengkapan Fasilitas Belajar dan Penggunaan Waktu Belajar di Rumah dengan Prestasi Belajar Ekonomi. *Journal Ekonomi & Pendidikan*.
- Chyntia, L. C., Martono, T., & Indriayu, M. (2016). *PENGARUH FASILITAS BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IIS DI SMA NEGERI 5 SURAKARTA TAHUN 2015/2016*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. 176.
- Endang, T. W., & Muhiddin. (2016). *Pentingnya Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Fanisa. (2020). Perkembangan Game Mobile di Indonesia dalam Satu Dekade.
- Fathurrahman, M., & Sulistyorini. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hurlock, E. (1997). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Iriani, N. I. (2010). Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik dan Disiplin Kerja Pengaruhnya terhadap Kinerja Pegawai Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Sambas. *Journal Aplikasi Manajemen*, 562.
- Karina, I. O. (2019). *Pengaruh Waktu Belajar terhadap Hasil Belajar Statistika pada Mahasiswa Stikom Tunas Bangsa Pematangsiantar*. Pematangsiantar: STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar.
- Kautsar. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 3 Aceh Besar*. Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Lestari, I. (2017). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal Formatif*, 2.
- Macan. (1994). Time Management: Test Of Proces. *Journal Of Applied Psychology*.

- Nakita. (2001). *Perilaku Agresif Siswa yang Bermain Massively Multiplayer role Playing Games di SMPN 67 Jakarta Selatan*. Jakarta: UNJ.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Noor, J. (2011). *Metode Penelitian : Skripsi*. Doctoral Dissertation.
- Norhidayah, F. (2017). *Pengaruh Penggunaan Handphone dan Keterlibatan Terhadap Prestasi Belajar di MTsN 4 Tobalong*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Novianti, Y. P. (2017). *Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS Mata Pelajaran Ekonomi Man Kota Blitar*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurdiani, Y. S. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Universitas Pasundan Bandung.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Debdikbud.
- Rahardi, N. (2009). *Manajemen Waktu Untuk Siswa*.
- Ridwan, R., Ardi, M., & Rahmansyah. (2018). *PENGARUH WAKTU, MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATA KULIAH KONSTRUKSI BANGUNAN 1 JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN FT-UNM*. Malang: UNM.
- Rinto, A. (2021). *Pengaruh Pemanfaatan Laptop sebagai Media Pendukung Belajar terhadap Prestasi Mahasiswa*. Bali: Universitas Pendidikan Ghanesa.
- Rollings, A. (2006). *Game Artitechture and Design*. New Riding Publishing.
- Rostika, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Buku Paket Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD*. Banten: MENDIDIK.
- Sardirman, A. (2001). *Interakis dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Singarimbun, M. (2006). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta.
- Slameto. (2006). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*.
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukirman. (2016). *Pengaruh Waktu Belajar Terhadap Prestasi Belajar dari Mahasiswa Program Penyetaraan D II Guru SD di Kabupaten Kulon Progo DIY*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Syaiful, B. D. (1994). *Prestasi Belajar dan kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Utami, I. T. (2020). *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akademi Sekertari Budi Luhur Pada Masa Mata Kuliah Korespondensi*. Jakarta: SERASI.
- Wibowo, B. T. (2014). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Bermain Game Online dengan yang Tidak Bermain Game Online pada Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu*. Bengkulu: UNIVERSITAS BENGKULU.
- Wibowo, B. T. (2014). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Bermain Game Online dengan yang tidak Bermain Game Online pada Siswa Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Negeri Bengkulu.
- WJS, P. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zaenal, A. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam.

