

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New Riders Publishing.
- Ahmadi, A., Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Cetakan ke-2. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aji, Chandra Zebeh. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta : BounaBooks.
- Akbar, R.E., Az-zahra, H.M., Brata, K.C. (2019). *Evaluasi User Experience pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol 3 No. 2 Tahun 2019.
- Andari, N., Nugraheni, R. (2016). *Analisis Pengaruh Manajemen Waktu, Motivasi Kuliah, dan Aktualisasi Diri Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa yang Bekerja (Studi pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang)*. *Diponegoro Journal Of Management*. Vol 5, No. 2 Tahun 2016.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Bodenheimer, B. (1999). *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.
- Christiani, Paulina. (2016). *Pengaruh Budaya Sekolah dan Dukungan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Kota Probolinggo*. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*. Vol 10 No. 1 Tahun 2016.
- Efendi, Novian Azis. (2014). *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabean Kecamatan Kartasura Kabupaten*

Sukoarjo). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Ekasari, Aldila Kurnia. (2014). *Pengaruh Dukungan Orangtua dan Kemampuan Membangun Relasi terhadap Motivasi Berwirausaha pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*. Vol 2 No. 2 Tahun 2014.

Fauzi, ach. (2019). *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Vol II No. 1 Tahun 2019.

Fitriani. (2018). *Pengaruh Manajemen Waktu dan Self Efficacy terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*. Vol 6 No. 2 Tahun 2018

Ghozali, I., Dwi, R. (2013). *Analisis Multivariat dan ekonometrika (Teori, konsep, dan aplikasi dengan Eviews8)*. Semarang : Undip

Harlina, A.P., Suharno, Hartati, M.T.S. (2014). *Mengembangkan Kemampuan Manajemen Waktu melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknikkontrak Perilaku. Indonesian Journal of Guidance and Counseling:Theory and Application*. Vol 3 No. 1 Tahun 2014.

Jamil, Sya'ban. (2010). *99 Games untuk Anak dan Remaja Muslim*. Jakarta : Republika.

Jenab., Hudaya. A., (2015). *Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. Research ang Development Journal Of Education*. Vol 2 No. 1 Tahun 2015.

Jong, Willem de. (2017). *Pendekatan Pedagogik dan Didaktik pada Siswa dengan Masalah dan Gangguan Perilaku*. Depok : Prenada.

Karwati, E., Priansa, D.J. (2014). *Manajemen Kelas*. Bandung : Alfabeta.

Kuncoro. (2002). *Dukungan sosial pada remaja*. Bandung: Rajawali Press Kuntjoro, Zainuddin.

- Maulidar., Hambali., Aklima, F.N. (2019). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh*. Vol 6 No. 2 Tahun 2019.
- Mayang, Yesika. (2018). *Hubungan Dukungan Orang tua dan Motivasi Belajar dengan Minat Melanjutkan Studi ke Perguruan Tinggi di SMA Negeri 1 Long Bagun*. *Jurnal Psikologi Fisip Unmul*. Vol. 6 No. 3.
- Mayke S. Tedjasapuyra. (2010). *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarna Indonesia.
- Motoh, T.C., Faisal, J., Andi, F. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Tolitoli*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 1, No. 1 Tahun 2020.
- Nuhan, Maria Y.G. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 6 Tahun 2016.
- Rahmawati, M.I. (2016). *Pengaruh Tingkat Pendapatan Orang Tua, Manajemen Waktu, Self-Efficacy terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa XI IIS SMA Negeri 1 Karanganom*. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*. Vol 5 No. 1 Tahun 2016.
- Pratiwi, Rita Dwi. (2018). *Hubungan dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SLTP Negeri 6 Yogyakarta*. *Jurnal edudharma*. Vol 2 No. 1. Tahun 2018
- Putri, S.D., Neviyarni. (2013). *Fakto-faktor Penyebab Rendahnya Prestasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Terhadap Siswa SMP N 12 Padang)*. *Jurnal Ilmiah konseling*. Vol 2 No. 1 Tahun 2013.
- Sara, M.P., Sugandi., Johantan, A.WS. (2019). *Pengaruh terpaan game online terhadap perilaku belajar siswa SDN 006 kelurahan Selili*. *Ejournal Ilkom Fisip unmul*. 7 (3): 196-210
- Santo, Z., Kimbay, M.M., Werang, B.R. (2018). *Pengaruh Dukungan Orang Tua dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa*

SD YPPK Maria Fatimah Merauke. Jurnal Magistra. Vol 5 No. 2 Tahun 2018.

Santrock, John W. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Salemba Humanika.

Setyaningrum, Mirwa Yudha. 2019. *Hubungan antara frekuensi bermain game online dan dukungan orangtua dengan prestasi belajar siswa SD*. Magister Psikologi Sekolah Universitas Ahmad Dahlan.

Silaban, Saban. (2005). *12 Kunci Menjadi Pelajar Efektif*. Jakarta: QSEE

Siswanto, I., Lestari, S. (2012). *Panduan bagi Guru dan Orang tua : Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD*. Yogyakarta : Andi.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

_____. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Slavin. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Indeks.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

_____.(2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____.(2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Suliyanto. (2011). *“Ekonometrika Terapan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS”*. Edisi 1. Yogyakarta: Andi.

Suryabrata, Sumadi. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Syah, Muhibbin. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Triansyah, O., Ramandhana, M.F. (2018). “*Pengaruh Manajemen Waktu dan Aktivitas Ekstrakurikuler terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan tahun Pelajaran 2015/2016*”. Vol 6 No. 4 Tahun 2018.

Utomo, A.I., Wibowo, S.C. (2019). “*Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Katolik ST. Louis Surabaya*”. *Jurnal IT.EDU*. Vol 04 Tahun 2019.

Yee, Nick. (2007). *Motivations Of Play In Online Games*. *Journal Of Cyber Psychology and Behavior*. Vol 9. No 772-775.

Zakariah, Puteri Laila. (2022). “*Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Siswa Kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin*”. Skripsi, Tarbiah dan Keguruan

