

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. (2013). "Pengaruh *Game* Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". *Ejournal Ilmu Komunikasi*. 1, (2), 532-544.
- Armista, A. Y. (2017). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung: Diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elis, Mediawati. (2010). "Pengaruh Motivasi Belajar Mahasiswa dan Kompetensi Dosen Terhadap Prestasi Belajar". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 2, (5), 134-146.
- Elpira, N dan Ghufro, A. (2015). "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2, (1), 94-104.
- Hamdu, Ghullam dan Agustina, Lisa. (2011). "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPAdi Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12, (1), 90-96.
- Harahap, K dan Beydha, I. (2013). *Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan)* : diterbitkan.
- Hasan, Iqbal. (2008). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Irianti, Safitri. (2014). *Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X IPS Sma Negeri 5 Tegal Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Ilmu |Sosial Universitas Negeri Semarang: diterbitkan.
- Jeffrey, Ignatius and Zein, Ade. (2017). "The Effects of Achievement Motivation, Learning Discipline and learning Facilities on Student Learning Outcomes". *International Journal of Development Research*. 7, (9), 154771-154778.

- Khafid, Muhammad and Suroso. (2007). "Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Ekonomi". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 2, (2), 185-283.
- Khafid, M dan Suroso.(2007). "Pengaruh Disiplin Belajar Dan Lingkungan. Keluarga Terhadap Hasil Belajar Ekonomi". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 2, (2), 185-204.
- Kurniawan, D. E. (2017). "Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRIYogyakarta". *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. 3, (1), 97-103
- Lestari,K.E dan Yudhanegara. M.R (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Megawati, A. D. (2015). *Pengaruh Minat Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mengetik Manual Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Prambanan-Klaten*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta: diterbitkan.
- Mitra, M.N. (2016). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Pendidikan Universitas Jambi: Diterbitkan.
- Nasir, Moh.(2013). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Novalinda, E.,Kantun, S., dan Widodo, J. (2017). "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Semester Ganjil SMK PGRI 5 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. 11, (2), 115-119.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., dan Suharsono, N. (2013). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNDIKSHA: diterbitkan
- Sagulu, Katarina Y. (2017). *Pengaruh Disiplin Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMA N 1 Kasihan Bantul Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta: diterbitkan.
- Siregar, Syofian. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Kencana.

- Sobandi, Rizki. (2017). "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Pangandaran". *Jurnal DIKSA TRASIA*. 1, (2), 206-310.
- Suliyanto. (2006). *Metode Riset Bisnis*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Suliyanto. (2011). *Ekonometrika Terapan : Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Sumantri, Bambang. (2010). "Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Ngawi Tahun Pelajaran 2009/2010". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 4, (3), 117-131.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, U.S. (2012). "Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar". *Cakrawala Pendidikan*. 31, (2), 244-255.
- Suprihatin, Siti. (2015). "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 3, (1), 73-85.
- Thoha, A. (2012). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Miftahul 'Ulum Matesih Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*. Tesis Magister pada Fakultas Manajemen Institut Agama Islam Negeri Surakarta: diterbitkan.
- Triyas, Bayu S.W. (2014). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Yang Tidak Bermain Game Online Pada Kelas V SD Negeri 60 kota Bengkulu*. Skripsi Sarjana pada Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu: diterbitkan.
- Winarsih, W., Asriati, N., dan Rustiyarso. (2012). *Pengaruh Disiplin Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Pendidikan UNTAN: diterbitkan.
- Yahya, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang
- Zulkiram. (2016). *Pengaruh Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Fiqh Siswa Man Sibreh Aceh Besar*. Skripsi Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh: diterbitkan.