

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315-320.
- Dumrique, D. O., & Castillo, J. G. (2018). Online gaming: Impact on the academic performance and social behavior of the students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School. *KnE Social Sciences*, 12051210.
- Fajri, C. (2012). Tantangan industri kreatif-game online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(5), 443-454.
- Handayani, D. (2018). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama.
- Ilham, R. (2020). *Pengaruh Game Online dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XI MA Ikhlas Beramal Ani* (Doctoral dissertation, IAIN Ambon).
- Johan, R. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT UNTUK BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI MA AL HIDAYAH DEPOK. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12-25.
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Musfiroh, T. (2012). Teori dan konsep bermain. *PAUD4201/Modul*, 1, 1-44.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. *Interaksi Online*, 3(3).
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135-142.

- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Putri, D. A., Mursudarinah, M., & Gati, N. W. (2020). *PEMBERIAN EDUKASI BAHAYA GAME ONLINE PADA REMAJA* (Doctoral dissertation, Universitas Aisyiyah Surakarta).
- Pibriana, D., & Ricoida, D. I. (2017). Analisis pengaruh penggunaan internet terhadap minat belajar mahasiswa (studi kasus: perguruan tinggi di Kota Palembang). *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 3(2), 104115.
- Romah, M. M. (2021). *Dampak Game Online Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Ridho, S. (2019). *GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
- Taufik Nugroho, M., Wulandari, M. D., Psi, S., & Psikolog, M. P. (2020). *Analisis Games Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD IT Nur Hidayah Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ulfa, M., & Risdayati, R. (2017). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Usud, M. A., Ike, H., & Ningtyas, R. (2017). Frekuensi Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Smp Kelas Viii (Studi Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang). *Jurnal Borneo Cendekia*, 1(2), 208-214.

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-33.

Yanto, R. (2011). Pengaruh game online terhadap perilaku remaja. *Universitas Andalas*, 1(1), 1-13.

Yulianti, R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprapti, E., & Elburdah, R. P. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62-68.

Zakiyuddin, Z., Reynaldi, F., Luthfi, F., Sriwahyuni, S., & Ilhamsyah, F. (2020). Dampak Gadget pada Anak Usia Remaja di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, 2(1), 161-169.

