

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigm Baru*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2013.
- Jenab dan Adeng Hudaya, “Pengaruh *Adiktif Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi.” *Research and Development Journal of Education*, Vol. 2, No. 1, (Oktober, 2015).
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) *Online*. <https://kbbi.web.id/hasil.html>.
- Majid, Abdul. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015.
- Maulida, Lely. 2018. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>.
- N., Sora. 2015. <http://www.pengertianku.net/2015/01/pengertian-online-dan-offline-secara-lebih-jelas.html>.
- Pratiwi, Noor Komari. “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang.” *Jurnal Pujangga*, Vol. 1, No. 2, (Desember, 2015).
- Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Santjaka, Aris. *Aplikasi SPSS ubtuj Analisis Data Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika, 2015.

- Santoso, Yohanes Rikky Dwi dan Jusuf Tjahjo Pirnomo. "Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja." *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, Vol. IV, No. 1, (Januari-Juni, 2017).
- Santrock, John W. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Siswanto, Budi Tri. "Factor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta." *ADGVI: Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 6, No. 1, (Februari, 2016).
- Solichin, Muchlis. *Psikologi Belajar dengan Pendekatan Baru*. Surabaya: Pena Salsabila, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2009.
- Supardan, Dadang. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social: Perspektif Filosofi Dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01, (April, 2017).
- Tashia, 2017. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.

Wahidmurni. *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.

Widoyoko, Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah Edisi Revisi*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2016.

Winarsunu, Tulus. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2015.