

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.
- Basri, B., & Andriani, R. (2022). *Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Subangjaya 2 Kota Sukabumi Socializing the Impact of Online Game Addiction on Learning Motivation in Students at SDN Subangjaya 2 Sukabumi City d.* 4(2), 291–302.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Carey, P. A. K., Delfabbro, P., & King, D. (2022). An Evaluation of Gaming-Related Harms in Relation to Gaming Disorder and Loot Box Involvement. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(5), 2906–2921. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00556-5>
- Goleman, D., Hartel, C., Boyatzis, R., & Mckee, A. (2002). the Emotionally Intelligent Workplace:Howto Select for, Measure, and Improve Emotional Intelligence in Individuals, Groups, and Organizations. *Administration In Social Work*, 27(3), 107–114.
- Ika Merdekawati. (2016). Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Sma Negeri 5 Makassar. *Repository Universitas Hasanuddin*, 4(1), 1–23.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game

- dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200. <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- 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*, XI(1), 22–32. <file:///C:/Users/HP/Downloads/388-680-1-SM.pdf>
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi NonFormal*, 1(2), 115–122. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Rachmatia, A. N., & Rcl, K. (2019). Hubungan Antara Pemanfaatan E-Journal Dan Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Pengetahuan Kepustakaan. *Akademika*, 8(02), 84–104. <https://doi.org/10.34005/akademika.v8i02.545>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. In *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* (Vol. 17, Issue 33). <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Riswanto, A., & Aryani, S. (2017). Learning motivation and student achievement : description analysis and relationships both. *COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.23916/002017026010>
- Romadhoni, E., Wiharna, O., & Mubarak, I. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 228–234.

- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Edisi 1, c). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Syah, M. E., Bantam, D. juliarti, & Jayanti, A. M. (2022). Pelatihan Goal Setting Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Remaja Saat Pembelajaran Jarak Jauh. *Gotong Royong: Jurnal Pengabdian, Pemberdayaan Dan Penyuluhan Kepada Masyarakat (J-P3KM)*, 1(2), 58–67.
- Syah, M. E., Wahyuningsih, H., & Rachmahana, R. S. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Pelatihan Goal Setting. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 8(2), 202–216. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol8.iss2.art4>
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Yogatama, R. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan* (Vol. 4, Issue 1).
- Yulika, R. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosi Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Sengkang. *Journal Uin Aluddin Makassar*, 8(2), 252–270.
- Yusril, A., & Firdiyansyah, I. (2021). Analisis Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa SLTA di Kota Batam.

Rekaman: Riset Ekonomi Bidang Akuntansi Dan Manajemen, 5(3), 343–351.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA