

DAFTAR PUSTAKA

- Alfioni, Maya. 2017. Hubungan Adiksi Bermain *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan VSD Negeri 02 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 2 Nomor 3, 7- 14. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/download/6989/3321>
- Arrifin 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, Endang Sri. Resminingsih. 2010. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*. Jakarta : PT Grasindo.
- Djamarah. 2013. *Psikologi Belajar*. Rosdakarya: Bandung.
- Effendi, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fauzi, Ach. 2019. *Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Science Edu, vol 2 nomor 1 Tersedia di <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/Scedu/article/download/11793/6881>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Gramedia: Pustaka Utama
- Hapsari, Sri. 2010. *Bimbingan dan Konseling SMA Untuk Kelas XII*. Jakarta : PT Grasindo.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Januar M. Iwan dan E. F Turmudzi. 2006. *Game Mania*. Jakarta: Game Insani.
- Ma'ruf M, Abdullah, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Ekonomi, Manajemen, Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Maria. 2016. *Hubungan Intensitas Game online dengan Prestasi Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016* <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/1236/1112>

- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*. Rosdakarya: Bandung.
- Nasution. 2010. *Teknologi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Nugroho, Antonim Tri Setio. *Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya*. Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> (13 Agustus 2019).
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John W. 2011. *Adolescence Perkembangan Remaja*; Alih Bahasa Sinto B. Adlar Dkk. Jakarta : Erlangga.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: CV. Rajawali.
- Singgih D Gunarsa, 2010. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Dedi. 2010. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Su, C-H. & Cheng, C-H. 2014. *A Mobile Gamification Learning System For Improving The Learning Motivation and Achievement*. Journal of Computer Assisted Learning, 31. Tersedia di <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/jcal.12088>
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad . 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Syakra, R. (2006). *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. LIPI. Bandung.
- Syah, Muhibin. 2012. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Thomas J. C., Misrt E, V., & Gary B, S. 2007. *Discovering Computers: Fundamentals 3thed.* (terjemahan). Jakarta: Salemba infotek.