

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, S. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Anhar. 2010. *Panduan Menggunakan PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita.
- Anitah, S. 2007. *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Annes, A. (2013). A Study Of Academic Achievement In Relation To Intelligence Of Class VII Students. *Excellence International Journal of Education and Research*. 1(3), 239-248.
- Ariantoro, T.R. 2016. Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*. 1 (1): 45-50.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eeliana., Yunita., & Andarini (2019). Pengaruh *Model Numbered Head Together (NHT)* Berbantu Media Roda Putar Terhadap Prestasi Belajar Dan Sikap Kerja Sama Siswa Kelas IV SDN 2 Ngampel Kulon. *Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa UNISSULA (KIMU)* 2: 295-303.
- Ismiyanti, Y. 2018. Pengaruh Minat Dan Kedisiplinan Terhadap Nilai UAS IPS Di SDV 02 Temulus. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"*, 5(1): 34-43.
- Jannah. 2015. Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsui. *Research and Development Journal of Education*. 2 (1): 41-52.
- Johan, R.S. 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.
- Khairul. 2011. Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 (2): 34-41.
- Kusumadewi, R, F., Andriani, P, C., & Candra, D.I. 2019. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*. 11 (1): 33-42.
- Lawrence, A. S. A., & Vimala, A. (2012). School Environment And Academic Achievement Of Standard IX Students. *Journal of Educational and Instructional Studies in the World*, 2(3), 210-215.

- Lee, E. 2011. A Case Study Of Internet Game Addictions. *Journal of Addiction Nursing*. 22 (1): 208.
- Maola., Rida., & Andarini. 2019. Hubungan Minat Baca Dengan Prestasi Belajar Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Proseding Konferensi Ilmiah Mahasiswa UNISSULA (KIMU)* 2: 1391-1397.
- Meutia, P. 2020. Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*. 11 (1): 22-32.
- Murtono. 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model- Model Pembelajaran Inovatif. (Student Center Learning)*. Jawa Timur: Wade Group.
- Noer, R. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Olivia, F. (2011). *Teknik Ujian Efektif*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pratiwi I A, dkk. 2020. Identification of Nomophobia in Primary School Age Children and its Consequences for Friendly Character Behavior. *ICONECT*, 2 (22): 1-11.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. 2012. Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 1(2): 32-43.
- Rahmah, N. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Retnowati, d, A, & Afandi, M. 2016. Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar PKN Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Metode *Talking Stick* Di Kelas V SDN Balerejo 01. *Jurnal Ilmiah "PENDIDIKAN DASAR"*, 3(1): 20-28.
- Sari, Y & Nuhyal U. (2018). Efektivitas Bahan Ajar Komik IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (2): 231-244.
- Siagian, R.F. 2018. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Formatif*. 2 (2): 122-131.
- Simbolon. 2013. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 2 (3): 34-42.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suardika, I.G. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Game Online terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Informatika*. 12 (1): 86-93.

- Sudaryono. 2012. *Darar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal curere*. 1 (1): e- ISSN: 2597-9515.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Totok, S. 2015. Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Edukatif*. 3 (1): 45-52.
- Yulianti. 2020. Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian*. 3 (1): 62-71.