

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Husnul. (9 Juni 2023). *6 Jenis Game Online Seru dan Terpopuler yang Harus Diketahui*. diakses pada tanggal 27 Maret 2024 diperoleh melalui <https://www.liputan6.com/hot/read/5307391/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuler-yang-harus-diketahui?page=8>
- Amando, Imandestario, Dwi. (2021). “Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022”. Diakses pada tanggal 5 Juni 2024 diperoleh melalui <http://repository.unbari.ac.id/1093/1/SKRIPSI%20IMANDESTARIO.pdf>.
- Agustian, Mario. (2023). “Analisis Aktivitas Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Upt Spf Sd Inpres Lae-Lae”. Diakses pada tanggal 5 Juni 2024 diperoleh melalui <https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/8024/2023%20MARIO%20AGUSTIAN%204519103027.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Chairunisa. (2022). “*Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*”. Diakses pada tanggal 15 April 2024 diperoleh melalui <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>.
- Dwi, Anugrah. (11 Juli 2023). *Sistem pendidikan di indonesia*. Diakses pada tanggal 21 Maret 2024 diperoleh melalui [https://fkip.umsu.ac.id/sistem-pendidikan-diindonesia/#:~:text=Sistem%20pendidikan%20di%20Indonesia%20mencakup,\(SMK\)%20selama%203%20tahun](https://fkip.umsu.ac.id/sistem-pendidikan-diindonesia/#:~:text=Sistem%20pendidikan%20di%20Indonesia%20mencakup,(SMK)%20selama%203%20tahun)
- Dr. Dra. Ruliana, Poppy, M.Si dan Dr. Lestari, Puji, S.IP., M. Si. (2019). “*Teori Komunikasi*”. Depok:PT RajaGrando Persada.
- Dr. Surhayat, Yayat, M. Pd. (2009). “*Hubungan Antara Sikap, Minat, dan Perilaku Manusia*”. Jurnal region 1 (3). Diakses pada tanggal 5 Juni 2024 diperoleh melalui https://sg.docworkspace.com/d/sILjpy6An_J2BswY.
- Harry. “*SDIT Ar-Rahman Ciater*”. diakses pada tanggal 2 Juni 2024, diperoleh melalui <https://sditarrahan-ciater.sch.id/>.
- Hendri, Rifqi. (2020). “*Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa*”. diakses pada tanggal 17 Mei 2024 di peroleh melalui <https://repository.umj.ac.id/4408/1/SKRIPSI.pdf>.

- Kurnada, Nada dan Iskandar, Rossi. (2021). “*Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar*”. Diakses pada tanggal 5 Juni 2024 di peroleh melalui <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1738/pdf>.
- M. Alam, Fahrul. (2011). “*Makalah Game Online*”. diakses pada 27 Mei 2024 diperoleh melalui <https://id.scribd.com/doc/52020054/Makalah-Game-Online>.
- M. Amin, dan Riski, Fathul. (2023). “*Analisis Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Daerah Hu’u Dompu*”. diakses pada tanggal 17 Mei 2024 diperoleh melalui <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/1337>.
- Nurhakim, Ahmad. (13 Januari 2023). *Apa itu minat belajar siswa dan bagaimana cara meningkatkannya*. Diakses pada tanggal 29 maret 2024 diperoleh melalui <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/minat-belajar-siswa/>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta. .
- Ramdhani, Ganang. F. S. (2020). “*Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Anak di SD Mintragen Tegal 03*”. Diakses pada tanggal 17 Mei 2024 diperoleh melalui <https://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.pdf>.
- Santoso, Ribka Vella. (2021). *Efektivitas Peran Media Aplikasi Digital Weverse Boyband Bangtan Sonyeondan (BTS) Terhadap Literasi Digital Pada Sistem Sosial Para ARMY(Penggemar)*. Diakses pada tanggal 14 Juni 2024 diperoleh melalui <http://eprints.kwikkiangie.ac.id/2045/>.