

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Ahyani Radhiani Fitri dan Yuli Widiningsih. *Psikologi Adiktif*. Riau: Al-Mujtahadah Press, t.t.
- Ali Anwar. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan: Dan Aplikasinya Dengan SPSS dan Excel (Kediri: IAIT Press, 2009)*, 29. Kediri: IAIT Press, 2009.
- Angky Febriansyah, Vina Herviani. "Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung." *Jurnal Riset Akutansi* Vol. 8, no. 2 (2016).
- Annisa Nur R. "Hubungan Kontrol Diri Dengan Adiksi Game Online Pada Siswa Kelas X MA N 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2019/2020." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 18, no. No. 1 (t.t.).
- Astuti, Budi. "Dokumentasi Tari Tradisional." *Jurnal Resital* Vol. 9, no. 1 (2010).
- Ayu Hidayatul M, Fuji. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari." Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018.
- Budi Darma. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Delaniken Sujak, Tissa. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Pada Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa SD Negeri Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal." Skripsi, UNiversitas Negeri Semarang, 2016.
- Deni Darmawan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- dkk, Emria Fitri. "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling." *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 4, no. 3 (2018).
- dkk, Ika Widhiasih. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPS." *Jurnal Kreatif Universitas Negeri Semarang* Vol. 7, no. 2 (2017).
- dkk, Muhammad Darwin. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitaif*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- dkk, Syafaruddin. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.

- dkk, Winda. "Faktor Internal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang." *Cived Jurusan Teknik Sipil* Vol. 05, no. No. 01 (2018).
- Dyah Ratih S, Erwan Agus Purwanto. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Gava Media, 2017.
- Eko Putra. "Pengaruh Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Citra Swalayan Dengan Variabel Intervening Service Quality." *E-Jurnal Apresiasi Ekonom* Vol. 2, no. No. 2 (2014).
- Eryzal Novrialdy. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* Vol. 27, no. No. 2 (t.t.).
- Henra Saputra Tanjung dan Siti Aminah Nababan. "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pemecahan Di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang." *Jurnal Bina Gogik* Vol. 3, no. No. 1 (2016).
- Iman Firmansyah. "Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam - Ta'lim* Vol. 17, no. No. 2 (2019).
- Isni Agustiwati. "Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 26 Bandung." Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.
- Jumaedah. "Hubungan Antara Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Perilaku Siswa Di SMP Negeri 4 Bajo Kabupaten Luwu." Skripsi, IAIN Palopo, 2015.
- Khairani Harahap. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan kecamatan Medan baru di Kota Medan." Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2013.
- Lilis Madyawati. *Strategin Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana, t.t.
- Mulyasanti Pandedan dan Adijanti Marheni,. "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta." *Jurnal Psikologi Udayana* Vol. 2, no. 1 (2015).
- Nanang Martono. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni. "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kuta." *Jurnal Psikologi Udayana : Universitas Udayana* Vol. 2, no. No. 2 (2015).

- Nur Nabila, Mahda. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Kesadaran Beribadah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Balerejo Madiun." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020.
- Riyanto, Yatim. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC, 2009.
- Saifuddin Azwar. *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Sapto Irawan dan Dina Siska W. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 07, no. 01 (2021).
- Sari Ananda Matondang. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN Di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020" Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019.
- Siregar S. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama, 2012.
- Tri Nugraha, Joko. *Modul Pembelajaran Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*. Magelang: Universitas Tidar, 2017.
- Zulfitria. "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar." *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD* 2, no. 1 (2017): 101.