

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan *Game Online*: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Amalia, N., & Yulianingsih, S. (2020). Kajian Psikologis Humanistik Abraham Maslow Pada Tokoh Utama Dalam Novel Surat Dahlan Karya Khrisna Pabichara. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 149–156. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v2i2.5092>
- Basri, B., Muhammadiyah, U., Jl, S., No, S. H., Cikole, K., Sukabumi, K., & Barat, J. (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.
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Farid, A. M., & S, M. F. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734.
- Dwi, I., Ramadhan, W., Ronggo Waluyo, J. H., Karawang, K., & Barat, J. (2021). Peran Tutor Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Jalanan Pada Lembaga Cahaya Anak Negeri Kota Bekasi. *Journal of Community Education*, 2(2), 32–35.
- Febriyana Ananda, B., Abidin Achmad, Z., Syarifah Alamiyah, S., Adi Wibowo, A., & Ahmad Fauzan, L. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 2723–2557.
- Husain, B., & Basri, M. (n.d.). Pembelajaran e-learning di masa pandemi.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Lebho. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212.
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). *The relations between the ego and the unconscious. The Jung Reader*, 6(10), 98–139. <https://doi.org/10.4324/9780203721049-12>

- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena penyebab kecanduan *game online* pada Siswa. *Jurnal BK Unesa*, 12(3), 983–989.
- Setyawati, N. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pai Di Sma N 3 Dumai. *Jurnal Tafidu*, 1(1), 219–228. <https://doi.org/10.57113/jtf.v1i1.198>
- Yanuarti, A. (n.d.). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Smk Prakarya.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>