

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Qur'an Terjemah, Kementrian Agama Republik Indonesia, (Jakarta:2010), QS. Al-Imron:139,
- Amirudin, Zen, 2010 Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, Yogyakarta: Teras
- Arifin, Zaenal, 2011, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Bahrudin dan Esa Nur Wahyuni, 2010, *Teori Belajar dan Pembelajaran* Yogyakarta:Ar Ruzz Media,
- Darma, Dkk.2009, *Buku Pintar Menguasai Internet*, (Jakarta:Mediakita),
- Gunawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Purwokerto*.
- Hidayat,Anwar,\_\_\_\_\_ *Multivariate Analysis of Variance (MANOVA)*, dalam [Www.Statistikian.Com](http://www.statistikian.com) yang dikases pada 16 Januari 2020 Pukul 14.11
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005.
- Kasiram, Moh., 2010, *Metodologi Penelitian :Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian*, Malang:UIN Maliki Press
- Kurniawan, Edi Kurniawan. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastiasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1 <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>. diakses 30 Oktober 2019 03:27
- Laili, Fitri Makrifatul, Wiryo Nuryono, 2015, *Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas Viii SMPN 21 Surabaya*, Jurnal Bk Vol. 05 No. 01 Tahun <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/10396/10144> diakses 31 Okt. 19 04:03
- Majid, Abdul, 2014, *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Maryam Muhammad, *Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran*, Lantanida Jurnal, Vol.4, No.2 <http://jurnal.ar-raniry.ac.id> diakses pada 20 November 2019, 10:44
- Masya, Hardiansyah, Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal



- Sudaryono, 2014, *Teori dan Aplikasi dalam Statistik*, Yogyakarta: Andi.
- Sugiono, 2012, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* Cet. Xiii; Jakarta: Rineka Cipta,
- Sulaiman, *Pemanfaatan Perpustakaan dan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar Matematika siswa*. Prosding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika  
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/pspmarticleview2438> diakses pada 29 November 2019 14:42
- Sumantri, Mohammad Syarif , 2015, *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik ditingkat Pendidikan Dasar*, jakarta: Rajawali Pres
- Tanzeh, Ahmad, 2009, *Pengantar Metode Penelitian*, yogyakarta: teras.
- \_\_\_\_\_, 2011, *Metode Penelitian Praktis*, Yogyakarta: Teras.
- Tiro, Muhammad Arif , 2008 *Dasar-Dasar Statistika*, Makassar: Unm
- Trisnani, Risca Pramudia, 2018, *Peran Konselor Sebaya untuk Mereduksi Kecanduan Game Online pada Anak*, Jurnal Sosialog Vol. 2 No. 2  
<https://jurnal.uns.ac.id/dmjs/article/view/27928> diakses pada 05 November 2019 06:37
- Usman, Akbar, 2011, *Pengantar Statistika* Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wadharih, titik, 2001 *analisis ragam multivariat untuk rancangan acak lengkap dengan pengamatan berulang*, e-jurnal jurnal matematika dan komputer vol.4 no.3
- Widarto, 2013, *Penelitian Ex Post Facto*, yogyakarta: UNYPEERS
- Winarsunu, Tulus, 2006, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang