

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., & Siregar, S. U. (2022). Efektivitas Manajemen Kelas untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2361-2369.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan: Teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Andhika, S., Alawiyah, T., & Floristia, S. (2020). Pengaruh Jarak Tempat Tinggal dengan Kampus terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa di Kelas. *Natural Science Jurnal Pendidikan Bidang IPA dan Pendidikan*, 22-28.
- Andika, C. (2019). *Pengaruh Game Online terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK Unesa*, 559-571.
- Ardilla, a., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *Phytagoras : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 175-186.
- Arirahmanto, S. B. (2021). Pengembangan Aplikasi Penurunan Kejenuhan Belajar Berbasis Android untuk Siswa SMP 3 Babat. *Journal of Science and Education (JSE)*.
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azmi, I. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTS Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reabilitas Penelitian : Dilengkapi Analisis dengan NVIVO, SPSS, dan AMOS*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Dahliah. (2017). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) di Kelas VII.2 SMP Negeri 1 Barru . *Jurnal Saintifik*, 1-6.
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau). *Jom FISIP*, 7.
- Dores, O. J., Lisa, Y., & Vorina, O. (2019). Analisis Konsentrasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 20 SKPH Manis Raya. *J-PiMat*, 57-68.
- Fahmi, A., Pasaribu, K., Putri, N. A., Khairuni, T. L., Amelia, Y., & Nasution, I. (2022). Managemen Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 1 Kualah Selatan. *Jurnal Pendidikan: EDUMASPUL*.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Science Edu*.
- Febriani, N. (2021). *Dampak Game Online terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi*. Jambi: Skripsi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Halijah, Satnawati, & Ulfa, A. Y. (2023). Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 97-98.
- Hamzah, M. A., & Muhlisrarini. (2016). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hanisa, Muklis, Gaffar, Z. H., Marini, Musa, P., & Nurwijayanto. (2024). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Konsentrasi Perilaku Remaja Usia

- 17-21 Tahun di Desa Kabupaten Sambas. *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 109-122.
- Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *Cendekia : Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 132.
- Hasanah, U., Ahmad, R., & Karneli, Y. (2017). Efektivitas Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *PROCEEDINGS ICES International Counseling and Education Seminar*, 143-148.
- Huda, N., & Kencana, A. G. (2013). Analisis Kesulitan Siswa Berdasarkan Kemampuan Pemahaman dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Kubus dan Balok di Kelas VIII SMP Negeri 30 Muaro Jambi. *Prosiding Semirata FMIPA Universitas Lampung* (hal. 595). Pendidikan Matematika PMIPA FKIP Universitas Jambi.
- Irawan, S., & Siska, D. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*.
- Isnawati. (2020). *Cara Kreatif dalam Proses Belajar Konsentrasi Belajar pada Anak Pemusatan Perhatian*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Isrok, A. (2020). *Pembelajaran Matematik dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Kumaidi, & Manfaat, B. (2013). *Pengantar Metode Statistika*. Cirebon: Eduvision.
- Lanani, K. (2013). Belajar Berkomunikasi dan Komunikasi untuk Belajar dalam Pembelajaran Matematika. *Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 13-25.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Anfusina : Journal of Psychology*, 1-16.
- Maharaja, A. R. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Konsentrasi Belajar dari Rumah pada Anak Usia 9-12 Tahun di Masa Pandemi Covid-19. *Skripsi Universitas Hasanuddin Makassar*, 21-22.

- Mailsa Bety, M. S., Folamauk, C. L., & Trisno, I. (2022). Kejadian Depresi pada Remaja Akibat Perilaku Kecanduan Bermain Game Online. *Cendana Medical Journal*, 139.
- Martono, K. (2007). *Matematika dan Kecakapan Hidupan untuk SMA Kelas XI untuk Program IPA*. Jakarta: Ganeca Exact.
- Martono, K. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Marker. *Jurnal Sistem Komputer*, 23-30.
- Martono, N. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif : Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (Revisi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mujazi, M. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*.
- Najichun, M., & Winarso, W. (2017). Hubungan Persepsi Siswa tentang Guru Matematika dengan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Psikologi Undip*, 139-146.
- Noor, Z. Z. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif : Petunjuk Praktis untuk Penyusunan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nurajizah, N., Amalia, A. A., & Hasanah, P. N. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Regulasi Emosi pada Remaja. *Jurna Ilmu Keperawatan Sebelas April*, 108.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pande, N. A., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 163-164.
- Pratama, R. A., Widiarti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online di Universitas Keperawatan. *JNC*.

- Prayitno, A. T., Rochmad, & Mulyono. (2012). Pembelajaran Kooperatif Tipe Formulate Shere Listen and Create Bernuansa Konstruktivisme untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 34.
- Priyatno, D. (2011). *Buku Suku Analisis Statistik Data SPSS*. Jakarta: Media Kom.
- Putra, H. R., & Ratnawati, D. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Carpal Tunnel Syndrome pada Remaja. *Indonesian Jurnal of Health Development*.
- Rahman Bp, a., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wusqa : Kajian Pendidikan Islam*, 2.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfah, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 85-90.
- Ramadhan, I., Nursuprianah, I., & raharjo, H. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi*, 155.
- Ramadhini, F. I. (2022). Hubungan Internet Gaming Addiction dan Kualitas Tidur pada Komunitas Game Online Mobile Legend Bng-bang. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 24.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Istrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Riduwan. (2009). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2010). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, A. (2013). *Statistik Deskriptif untuk Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sardiman, A. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2018*, 73-84.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Motode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2012). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syafei, A., Afriyani, R., Pahrul, D., & Firmansyah, M. R. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Insomnia pada Remaja. 66.
- Syafi, N., Fathurohim, & Muliya, P. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 144.
- Syahrur, & Salim. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Ulya, L., Sucipto, & Fatuhrohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 1112-1119.
- Wicaksono, J. E. (2021). *Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Konsentrasi Belajar pada Siswa SMA di Kota Surakarta*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yogatama, K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus

Mobile legends Bang-bang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.

Yulia, P., & Navia, Y. (2017). *Hubungan Disiplin Belajar dan Konsentrasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Batam: Pythagoras.

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. (2022). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo : Jurnal Pendidikan*, 144.

