

DAFTAR REFERENSI

- AS Manurung. KONTRIBUSI MODEL PEMBELAJARAN PAKEM TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 31 JAKARTA. *scholar.google.co.id*. 2018;SEJ VOLUME:p-ISSN : 2355-1720. file:///C:/Users/nurlaila/Documents/semester 8/jurnal game edukasi/jurnal pak albert.pdf.
- Susanto R. PROSES PENERAPAN KETERAMPILAN MANAJEMEN KELAS DENGAN SENAM OTAK DAN PENGARUHNYA TERHADAP KESIAPAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATA KULIAH METODE PENELITIAN MAHASISWA PGSD, FKIP UNIVERSITAS ESA UNGGUL, JAKARTA. 2018;(1):821-829.
- Teuku Romy Syahputra. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syah Kuala Banda Aceh). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syah Kuala Banda Aceh).
- Ridoi,2008,Cara mudah membuat *game* edukasi:maskah
- Dali,2008,Psikologi Pendidikan.Jakarta:PT Bumi Antariksa
- Darmadi,2017,pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa.Yogyakarta:CV Budi Utama
- Slameto,2015,Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhi.Jakarta:PT Rineka Cipta
- Evelin,2014,Teori belajar dan pembelajaran.Bogor:Ghalia Indonesia
- Sudirman,2015,Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,Jakarta:PT Rieneka Cipta
- Olivia,2007,Membantu anak punya ingatan super,Jakarta:PT Elex Media
- Hartoko,dkk,2010,*You Won!*,Yogyakarta:Pustaka Grahatama
- Techno,dkk,2010,Membuat *Game Online* dan *Game HP*,Jakarta:PT Elex Media
- Komputinjo,
- Astuti,2016,Pengetahuan dan Teknik Menata Tari Untuk Anak Usia Dini,Jakarta:Kencana
- Sugiyono,2012,Metode Penelitan Kuantitatif,Kualitatif&R&D.Bandung:ALFABETA
- Ridwan dkk,2018,Penelitian Pendidikan.Tangerang:Tira Smart
- Gulo,2010,Metodologi penelitian:Jakarta,PT.Grasindo
- Riwahyudin,2015,Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau, *Jurnal Pendidikan Dasar*,Vol.6
- Kurniawan,2017,Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta,*Jurnal Konseling GUSJIGANG*,Vol.3,No.1

- Flageo,2015,Profil Para *Gamers* di Kota Pekanbaru (Studi Peubahan Sosial Pengemar *Game Online* di Warnet Markas Net Jl. Durian Pekanbaru, *Jom FISIP Vol. 2 No.2*)
- Dyanti,dkk,2017,Pengaruh *Game Playstation* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah,Vol.2,No.1*
- Angela,2013,Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir,*Ejournal Komunikasi,Vol.1,No.2*
- Ulfa,2017,Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru,*JOM. FISI,Vol. 4 No. 1*
- Pratiwi,2015,Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang,*Jurnal Pujangga Vol.1, No.2*
- Syahputra&Amri,2018,Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi pada Mahasiswa Pemain *Game Online* di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syah Kuala Banda Aceh,*Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah,Vol.3,No.1*
- Wasgito,2014, Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (Tts) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kalianget