

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality & Behavior* (2nd ed.). England: Open University Press.
- Alperi, M. (2017). Statistika Pendidikan Lanjutan Dilengkapi dengan Prosedur Penggunaan SPSS 16 dan Lisrel 8.8. In *PhD Proposal* (Vol. 1).
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 291–304.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed., Vol. 53). Los Angeles: SAGE.
- Endra, F. (2017). *pedoman metodologi penelitian (Statistika Praktis)*. Taman Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *EJournal Lmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.
- Juariyah, Lohana, and Sunu Satriya Adi. "Dampak Motivasi Dan Kepuasan Terhadap Prestasi: Pengujian Teori Motivasi Determinasi Diri (Self Determination Theory)." *Ekonomi Bisnis* 22.2 (2017): 143-150.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- MANIK, P. W. (2022). *Pengaruh Self-Determination, Self-Regulation, Self-Efficacy Dalam Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 TA 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Mujianto, S. F. R. B. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 30(2), 25–33.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115–122. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Nizamuddin. (2020). *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi: disertai aplikasi dan pendekatan analisis jalur*. Bandung: Panca Terra Firma.
- Nur Rochimah, T. H. (2009). Evaluasi Pelaksanaan Kampanye Sosial Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Menurunkan Angka Diare di Kabupaten Kulonprogo. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 6(1), 65–85. <https://doi.org/10.24002/jik.v6i1.207>

- Priyono. (2008). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Purwanto, E. (2020). Technology Adoption: A Conceptual Framework. In E. Purwanto (Ed.), *Advances in Science, Technology and Innovation*. Tangerang: Yayasan Pendidikan Philadelphia. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-50112-9\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-50112-9_2)
- Qomusuddin, I. F. (2019). *Statistik Pendidikan (Lengkap Dengan Aplikasi IBM SPSS STATISTIC 20.0)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.
- Samsu. (2017). *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Psikologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Syahrum, & Salim. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Ciptastaka Media.
- Ulfa, M. (2017). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI MABES GAME CENTER JALAN HR.SUBRANTAS KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Ekonomi Syariah*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Widiyanto, M. A. (2013). *STATISTIKA TERAPAN: Konsep & Aplikasi SPSS dalam penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi & Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Yusuf, Muhammad, & Daris, L. (2018). *Analisis Data Penelitian: Teori & Aplikasi dalam Bidang Pereikanan*. PT. Penerbit IPB Press.
- Yusuf, Muri. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.