

Daftar Pustaka

- Abubakar, H. R. (2021). *Metodologi Penelitian* (1st ed.). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Arsyad, M., Muhamad Nanang Suprayogi, Mp., Restati Siregar, N., Psi, S., & Si, M. (2025). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Barus, R. A. (2024). Exploratory Dynamic Problems. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(2).
- Berliana, S. R., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 39–48. <https://doi.org/10.56393/melior.v3i2.1720>
- Damanik, O., Mediatati, N., & Nusarastraya, Y. H. (2024). Pengaruh Frekuensi Waktu Bermain *Game Online* Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 462–469. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.80986>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. In *Prosiding E: Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi* (Vol. 1, Number 1). Prosiding E: Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe/article/view/28>
- Daniati, N., Darliana, E., & Alwina, S. (2022). Korelasi Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ips Semester V STKIP Al-Maksum Langkat. *JBS (Jurnal Berbasis Sosial)*, 3(1).
- Daulae, T. H. (2019). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2). <https://doi.org/10.24952/di.v7i2.2245>
- Deci, E., & Ryan, R. (2025). *Teori Motivasi: Self-Determination Theory (SDT)*.
- Efendi, M., Karim, S. A., & Abdal, N. M. (2025). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Pemrograman PTIK UNM. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 03, 3031–9498.

- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share: Social Work Journal*, 10(2), 199.
<https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Halijah, Satnawati, & Ulfa, A. Y. (2023). Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi) Dampak *Game Online* Terhadap Pembelajaran. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 10(2), 93–99.
<https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.165>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis permainan *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A. F., Ustawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi, Ed.). CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
<https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Juliati, Yusuf, & SAndi. (2024). Begibung: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Informasi Artikel. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 277–283.
<https://berugakbaca.org/index.php/begibung>
- Kemp, S. (2025, March 12). *Pengguna TikTok, Statistik, Data & Tren untuk Tahun 2025*. Data Reportal.
<https://doi.org/https://datareportal.com/essential-tiktok-stats>
- Khoiriyah, D., & Thohir, M. (2023). Aspek sosial kognitif siswa dalam mengadaptasikan teknologi di era society 5.0. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 5(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.35905/almaarief.v5i2.5890>
- La Muhamad, H., Asbirayani Limatahu, N., & Sriwahyuni, E. (2024). Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sanana Pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Pendidikan Kimia Unkhair (JPKU)*, 4(2).
- Makwana, D., Engineer, P., Dabhi, A., & Chudasama, H. (2023). Sampling Methods in Research A Review. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development (IJTSRD)*, 7, 762–768.
- Muzdalifa, E. S., Muliadi, Annisa, D. A., Sugrah, N., & Baturante, N. J. (2024). Analisis Kemampuan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kepulauan Sula Pada Materi Ikatan Kimia Informasi Jurnal. *Jurnal Pendidikan Kimia Unkhair (JPKU)*, 4(2), 5.

- Nabila, R. A., Setiawati, & Nurdiana. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Media Sosial Tiktok Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Civics and Education Studies*, 9(2). <https://doi.org/10.32493/jpkn.v9i2.y2022.p82-90>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, N. M. T., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Pantas, H. (2025). *Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa (Kajian Literatur)*. 9.
- Prabowo, R. I. (2020). Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online* (MLBB) Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kimia Kelas X MIA Di SMA Negeri 1 Prati Manokwari. *Chemistry Education Journal Arfak Chem*, 3(2), 248–252. <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/accej>
- Prajayanti, H., & Setyowati, A. (2023). Pengaruh Media Sosial Tik Tok terhadap Perkembangan Belajar Siswa di SMA Kota Pekalongan. *Jurnal Kebidanan Harapan Ibu Pekalongan*, 10(2), 142–148. <https://doi.org/10.37402/jurbidhip.vol10.iss2.272>
- Prestia, Y., Ramadhani, N. A., & Putra, M. S. (2026). Aplikasi TikTok dan Pola Belajar Generasi Z Analisis Dampak Media Sosial di Era Digital. *Scripta Humanika: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.65310/17vp9015>
- Rahmayanti, H., Dwi Nurmala, M., Handoyo, A. W., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Mobile Legends Terhadap Prestasi Akademik Siswa. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 21, 129–136. <https://uia.e-journal.id/guidance>
- Rizany, F., & Dewi, N. L. Y. (2026). Konsumsi Konten: Memotivasi Penggunaan TikTok Live di Luar Fungsi Hiburan. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 644–658. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v5i2.5823>
- Rostanti, N., Abolladaka, J., Feronika, E., & Simanungkalit, B. (2024). Pengaruh Media Sosial Dan *Self Efficacy* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kota Kupang. *Journal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, 3(1).
- Setiani, E. A., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>

- Shiddiq, S., & Taufik, M. (2024). Pengaruh gratifikasi instan aplikasi TikTok terhadap perilaku belajar siswa. *Journal of Management in Islamic Education*, 5(3), 299–306. <https://doi.org/10.32832/idarah.v5i3.16625>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sutopo, Ed.; 5th ed.). ALFABETA. www.cvalfabeta.com
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap KOnsentration Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiyah, Hidayah, N., Sabtohadhi, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Hidayati & S. S. Aulia, Eds.; 1st ed.). PT. Global Eksekutif Teknologi. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021b). Analisis Dampak *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020–1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p1020-1035>
- Melwater. (2025, April 23). *We Are Social Indonesia*. PT. We Are Social Indonesia. <https://wearesocial.com/id/blog/2025/04/digital-2025-april-global-statshot-report/>
- Wigfield, A. (1994). Expectancy-Value Theory of Achievement Motivation: A Developmental Perspective. In *Educational Psychology Review* (Vol. 6, Number 1).