

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Nuryadi, Astuti, T.D., Utami, E. s., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Siyoto,S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wekke, I. S., Khalifah, R., Habe, S., & Suyuti, N. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Widana, W. I., & Muliani, P. L. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Sukodono: Klik Media.
- Sumber Lainnya :**
- Agustria, Nofri. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sman 1 X Koto Diatas Kab. Solo Provinsi Sumatera Barat*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Cahyanti, A. S, & Sabardila, A. (2020). *Analisis Penggunaan Kalimat Sarkasme Oleh Netizen Di Media Sosial Instagram*. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*.

- Ekayani, Putu. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Universitas Genesha Singraja.
- Fitriyah. (2021). *Bahasa Sarkasme Warganet Dalam Komentar Akun Instagram Pua Maharani Dan PR RI*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya.
- Gannika, Lenny. (2020). *Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja*. Jurnal Universitas Sam Ratulangi.
- Hashemi, Dicky. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Universitas Ahmad Dahlan.
- Haqiqi, Ahmad Nur. (2020). *Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja*. Jurnal Pendidikan Sosial.
- Hidayatulloh, Syarif. (2020). *Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.
- Naryoso, Agus. (2022). *Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja*. Jurnal Fisip, Universitas Diponegoro.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*. Jurnal Universitas Negeri Padang.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika. (2018). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rohmatin, Atika Qurratun Nada. (2020). *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Viii Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Subandi, Saskia Putri. (2022). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Ponorogo.