

Daftar pustaka

Buku

Sumadi Suryabrata. (1992). Metode penelitian edisi 1. Jakarta: PT Rajawali.

Suharsimi Arikunto. (2000). Manajemen Penelitian. Jakarta: RinekaCipta.

Buchari Alma. (2008). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan peneliti pemula. Bandung: CV Alfabeta

Rakhmat J. (2005). Psikologi Komunikasi. Bandung: PT. Rosdakarya.

Dennis McQuail. (1989). Teori komunikasi Massa. Jakarta: Erlangga.

Furqon. (2011). Statistika Terapan untuk Penelitian. Bandung: CV Alfabeta.

Margono, s.(1997). metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Riduwan. (2013) Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta

Jurnal

Yudha Prasetya, Yoga. (2020). Pengaruh penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap prilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari

Susanti Johan, Ria. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk belajar peserta didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok.

Salim, Agung. (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

Sumber Lain

[http://Maedunarthur.blogspot.com/Pengertian dan tujuan Kuliah](http://Maedunarthur.blogspot.com/Pengertian%20dan%20tujuan%20Kuliah)