

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S., & Linsiya, R. W. (2022). *Profil Self Regulated Learning Siswa SMA "X" di Jember Selama Masa School From Home (SFH)*. *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 18(1), 55–64.
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Apriliyani, A. (2020). *Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional*. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40.
- Cahyadi. (2022). *Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang*. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Bisnis*. Vol. 1, No. 1
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). *Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 228–229.
- Dewi, L., & Nathania, S. (2018). *Pengukuran Aspek Kepuasan Konsumen Le Fluffy Dessert*. *Jurnal Bisnis Terapan*, 2(01), 61–72.
- Erizka, Martunis, & Abu Bakar. (2019). *Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Keterampilan Sosial Siswa Man 3 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. Vol. 4, No.3, 60–66.
- Fasikhah, Siti Suminarti & Fatimah, S. (2013). *Self-Regulated Learning*. *21st Century Education: A Reference Handbook*, 01(01), I-175-I-183.
- Genesaret, M. K., & Situmorang, D. D. B. (2022). *Studi Korelasional Antara Intensitas Bermain Online Game Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa*. *Psiko Edukasi*, 20(1), 20–31.
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 98.
- Horrigan, J. B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future*. *Pew Internet and American Life Project*.
- Jabnabillah, F., & Margina, N. (2022). *Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Daring*. *Jurnal Sintak*, 1, 14–18.

- Khoerunnisa, N., Rohaeti, E. E., & Ningrum, D. S. ayu. (2021). *Gambaran Self Regulated Learning Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19*. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), 4(4),
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). *Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa*. Jurnal Psikologi, 16(1), 65.
- Lete, Y. B., Feoh, F. T., & Lette, A. R. (2022). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja di Desa busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut*. CHMK Applied Scientific Journal, 5(1), 8–14.
- Lidiawati, K. R., & Helsa. (2021). *Online Learning During Covid-19 Pandemic: How Self-Regulated Learning Strategies Impact Student Engagement?*. Jurnal Psibemetika, 14(1), 1–10.
- Ludjileo, D. R. (2020). *Intensitas Bermain Game Online Terhadap Pola Aktivitas Fisik Siswa Smp Advent Menia, Kabupaten Sabu, Rai Jua, Ntt*. Jurnal Skolastik Keperawatan, 6(1),
- Najah, A. (2012). *Self-Regulated Learning Mahasiswi Ditinjau Dari Status Pernikahan*. Educational Psychology Journal, 1(1), 17–24.
- Ningsih, N. R., Gimin., & Supentri. (2022). *The Effect of Online Games on Student Learning Outcomes At Sma Negeri 3 Dumai Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar*. JOM FKIP, 9(X), 2–3.
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2016). *Dampak Game Online Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toraja*. Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi -FIS UNM, 2, 102–107.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). *Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar*. AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya, 3(1), 46–54.
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi, 27(2), 148.
- Prima Matur, Y., Simon, M. G., Ndorang, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, R. (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng*. Jurnal Wawasan Kesehatan, Volume: 6, Nomor 2., 6(2), 2548–4702.
- Ramadhani, A. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku*

- Agresivitas Remaja Awal di Samarinda*. EJournal Ilmu Komunikasi, 1(1), 136–158.
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). *Gambaran Mindfulness Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online*. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents, 12–26.
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). *Gambaran Online Gamer*. Empati, 7(2), 418–424.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 9(1), 202.
- Saputra, W. N. E., Alhadi, S., Supriyanto, A., Wiretna, C. D., & Baqiyatussolihat, B. (2018). *Perbedaan Self-regulated Learning Siswa Sekolah Menengah Kejuruan berdasarkan Jenis Kelamin*. Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling, 3(3), 131–138. <https://doi.org/10.17977/um001v3i32018p131>
- Saputri, I. A. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Revista CENIC. Ciencias Biológicas, 152(3), 28. JUTIM, Vol 1, No. 1.
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung*. Jurnal Empati, 7(4), 1–5.
- Setiawan, C. K., & Yosepha, S. Y. (2020). *Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @TheBodyShopIndo)* Cruisietta. Jurnal Ilmiah M-Progress, 10(1), 1–9.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV ALFABETA
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis Dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Surawan, K., Nurhayata, I. G., & Sutaya, I. W. (2018). *Penerapan model self regulated learning untuk pekerjaan dasar elektromekanik pada siswa kelas x*.

Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha, 7(3), 113–122.

Tanujaya, C. (2017). *Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein*. Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis, 2(1), 90–95.

Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). *Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja*. Jurnal Keperawatan, 12(1), 17–22.

Wahyunni, F., Dalifa, D., & Muktadir, A. (2017). *Hubungan Antara Pendidikan Dalam Keluarga Dengan Sikap Rasa Hormat Siswa Kelas Iv Sd Negeri 03 Kota Pagar Alam*. Jurnal PGSD, 10(2), 86–91.

Zimmerman, B. J. (2015). *Self-Regulated Learning: Theories, Measures, and Outcomes*. In International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition (Second Edi, Vol. 21). Elsevier.

