

## DAFTAR PUSTAKA

- Andyani, A. A., & Indryawati, R. (2018). Adversity Quotient Dan Prestasi Akademik Pada Siswa Sma. *Jurnal Psikologi*, 11(2), 135–142. <https://doi.org/10.35760/psi.2018.v11i2.2258>
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Damayanti. (2023). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Disiplin Belajar*. 8(1), 100–108. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4754>
- 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.
- Efraim. Leo, E. T. & N. A. (2022). Studi Kasus Siswa Yang Mengalami Kencanduan Game Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 17–26.
- Eryc, E., & Whang, E. (2023). Analisa Iklan Online Dan Brand Awareness Terhadap Keinginan Untuk Memainkan Game Mobile Legends Pada Generasi Z Kota Batam. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 171. <https://doi.org/10.31602/tji.v14i2.10272>
- Fauziya, I., Stanislaus, S., & Maburri, M. I. (2014). Konformitas Mahasiswa Pada Kos Baru. *Journal of Sosial and Industrial Psychology*, 2(1), 64–68.
- 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*, 1–27. [https://www.pewinternet.org/wp-content/uploads/sites/9/media/Files/Reports/2000/New\\_User\\_Report.pdf.pdf](https://www.pewinternet.org/wp-content/uploads/sites/9/media/Files/Reports/2000/New_User_Report.pdf.pdf)
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3), 1–14. <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/jpg>
- Inayah, D. N., Daud, M., & Nur, H. (2023). Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa yang Bekerja di Kota makassar. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 266–273. <https://journal-nusantara.com/index.php/PESHUM/article/view/1391>

- Irmawati, & Firdaus, S. (2021). Dampak bermain game online pada hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar. *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 95–99.
- Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 116–122. <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i2.26599>
- Izzaty, R. E., Ayriza, Y., Setiawati, F. A., & Amalia, R. N. (2017). Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(2), 153. <https://doi.org/10.22146/jpsi.27454>
- Jabnabillah, F., & Margina, N. (2022). ... Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Sintak*, 1, 14–18.
- Junita. (2022). Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Penempatan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada DP3AP2KB Kabupaten Bima. *Jurnal Manajemen*, 6(1), 131–143.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482–489. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Laoli, A. E. J., & Siahaan, E. M. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Stres pada Remaja Kota Medan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 10910–10921. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3447>
- 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), 72–80. <https://doi.org/10.35974/jsk.v6i1.2366>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Maulidar, Hambali, & Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302–310.
- Mawarni, F., & Fitriani, Y. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Sembawa Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 9(2), 133–147. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v9i2.4293>
- Mediawati, E. (2010). Pengaruh Kompetensi Dosen, Kurikulum Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Reslaj : Religion Education Social Laa*

- Roiba Journal*, 1(1), 63–75. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v1i1.67>
- Mei, N. Y., Nazaruddin, N., & Rahma, N. A. (2020). Pengaruh Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Mau'izhah*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.55936/mauizhah.v10i1.47>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mulawarman, D., Novitayani, S., Alfiandi, R., Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, M., & Keilmuan Keperawatan Jiwa Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, B. (2022). The Correlation Between Online Game Addiction And Social Interaction Among Universitas Syiah Kuala Students. *JIM FKep*, VI(3), 75–80.
- 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. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Oknalia, V., Faridah, B., & Yuliva. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 136–140. <https://jik.stikesalifah.ac.id>
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Saputri, I. A. D., & Ayriza, Y. (2021). Hubungan Perilaku Prososial dengan Persepsi Penerimaan Teman Sebaya pada Remaja Awal. *Acta Psychologia*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40013>
- Sari Apriani, S., Yuliyanti, S., Puguh B, L. W., & Supriadi. (2024). Hubungan

Intesitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 14(4), 15–22.

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.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.  
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>

Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>

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

Utami, N. E. S., & Yonanda, D. A. (2020). Hubungan Gender Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 2(Smyth 2015), 144–149. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/314>

Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>

Yumriani, Maemunah, Samsuriadi, Muh Asri Tapa, B. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i1.9>

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>