

DAFTAR PUSTAKA

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi* (II). Pustaka Pelajar.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15382>
- Erizka, Martunis, & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain game online mobile legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(3), 60–66. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pbk/article/view/10118>
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(5), 443. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>
- 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. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i1.3418>
- Halawa, A. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.47560/kep.v7i1.113>
- 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.

- Husna, F., Jamin, H., & Juliandi, R. (2022). The Effects of Mobile Games on Elementary School Students' Achievement in Aceh. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Kartika, lin I., Kustiyuwati, & Maulaa, T. Q. (2015). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV dan V Di SD Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015. *Jurnal Kesehatan bhakti Husada*, 1, 1–9.
- 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>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Lerianza, B., Utami, D., & Farich, A. (2020). The Intensity to Play Online Games and Learning Motivation with Student Achievement in Medical Faculty Students. *Juni*, 11(1), 95–102. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.222>
- Marlina, N. P., Minarti, N. N. M. A., Ng, M., & Utami, N. K. C. (2014). Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di sekolah dasar saraswati I Denpasar tahun 2014. *Ilmu Keperawatan FK UNUD*, 2(3), 1–8.
- 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.
- Nahdiatul, H. (2017). *Bermain games dan motivasi belajar*.
- Nasution, S. H. (2018). Pentingnya literasi teknologi bagi mahasiswa calon guru

- matematika. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 2(April), 14–18.
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97–103. <https://doi.org/10.29210/132700>
- Nugroho, desy permata sari. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game on-Line Terhadap Agresivitas Siswa. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.0901.4>
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 494–501.
- Nurdin, N., Syamsuri, S., & Avicenna, A. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Siswa Kelas Viii Mts Aisyiyah Sungguminasa Gowa. *γ787*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Pambudi, B. A. (2018). Hubungan Penggunaan Jaringan Internet, Pelayanan Administratif, Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 2(3), 159–168. <https://doi.org/10.17977/um025v2i32018p159>
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game online 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>
- Pardede, S. C., & Hartono, D. (2022). Kontribusi Bermain Game Online Dan Self Control Pada Prestasi Belajar Remaja Komunitas Royal E-Sport Jakarta Timur. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 777. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14170>
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar* (2019th ed.) Jakarta. Depublish.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Pustaka Pelajar.

- Pratama, A., & Fithriyana, R. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek. *PREPOTIF: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(2), 268–273. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v4i2.1006>
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663/4703>
- Putra, H., & Purwasih, R. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 3(1), 128–136. <https://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/p2m/article/view/170>
- 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>
- Septiyaningsih, S. (2017). Pengaruh Aktivitas Belajar dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. Sri Septiyaningsih. The Effect Of The Learning Activity And Autonomy On The Learning Achievement Of Student. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 1–9. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/7152>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Pengaruh Manajemen Waktu dan Self Efficacy Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. Fitriani. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta. Wacana Ilmu.

Syah, M. (2018). *Psikologi Belajar* (2018th ed.). Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.

Zuraida. (2017). Hubungan prokstinasi akademik dengan prestasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Potensi Utama. *Kognisi Jurnal*, 2(1), 30–41.

