

DAFTAR PUSTAKA

- Ach Fauzi (2019). Pengaruh Game Online PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. ScienceEdu Vol. II. No. 1 June 2019.
- A. Pallawagau (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di Rumah Susun Jatinegara Barat. Vol. 32. No. 1
- A. Putera (2020). Pengaruh Integrated Value Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Pada Game Playerunknown's Battlegrounds Mobile
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2020). Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- A. Zikri Sumantri, U. Suryatna, A. Alamsyah Kusumadinata. (2020). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online
- Dwipurwani (2012). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Mahasiswa Ditinjau dari Karakteristik Lingkungan Kampus (Studi Kasus di Jurusan Matematika FMIPA Unsri). Jurnal penelitian sains, 15 (1) : 1-5.
- Dwiasuti, A. (2005). Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction level pada pemain Game *Online*. Skripsi. Bandung : tidak diterbitkan.
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*. International Journal of Indonesia Society and Culture, Vol. 9, No. 2, 191-202
- Feridias Desagita, Skripsi: Fenomena *Game Player Unknown Battlegrounds* di Kalangan Mahasiswa Bandung, Universitas Pasundan, 2018.
- Hendikawati, P. (2011). Analisis faktor yang mempengaruhi indeks prestasi mahasiswa. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 2(1), 27-35.
- <https://jimmyronald.wordpress.com/2015/09/22/kausalitas-dalam-sosiologi-psikologi/>
- Indahtiningrum, Fitriana. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya. Vol. 2, No. 1, 1-17.

- Irawan, S. (2011). Analisis Dampak Program Sertifikasi Guru Terhadap Peningkatan Profesionalis medan Mutu Pendidikan di Era Otonomi Daerah. Tesis yang tidak dipublikasi, Universitas Sebelas Maret.
- Jia, Y. F. dan Loo, Y. T. (2018). *Prevalence and Determinants of Perceived Stress among Undergraduate Students in a Malaysian University*. The Journal of Health and Translational Medicine (JUMMEC), Vol. 21, No. 1, 1-5
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo). (2020). Pengguna Internet di Indonesia 400 Juta Orang. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J., & Ferguson, C. (2014). *Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselor*. . *International Mental Health Addiction*.
- Kurniawan, Albert. (2014). Metode Riset untuk Ekonomi dan Bisnis – Teori, Konsep, dan Praktik Penelitian Bisnis (Dilengkapi Perhitungan Pengolahan Data dengan IBM SPSS 22.0). Alfabeta: Bandung.
- Kuss, D. J. (2012). *Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games*. *Cyberpsychology: Behavior and Social Networking*. 15(9), 480-485.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202-212.
- Loubir, D. B., Serhier, Z., Diouny, S., Battas, O., Agoub, M., dan Othmani, M. B. (2014). *Prevalence of Stress in Casablanca Medical Students: A CrossSectional Study*. Pan Africa Medical Journal, Vol. 19, No. 149
- Masya, H., & Candra, D.A. 2016. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan Game online pada peserta didik kelas X madrasah aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03, (1) , 153-169.
- M. Hanafy. (2014) Konsep Belajar Dan Pembelajaran, Vol. 17, No. 1, 66-79.
- Mokhammad Ridoi. (2018). Cara Mudah Membuat Game Edukasi. Jakarta:Maskha.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135-142.

- N.Rohman, B. Mulyanto (2010). Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar Anak – Anak, 4(1), 53-58.
- Ossai, E. N., Alo, A. T., Onwe, B. C., Okoro, D. O., Ezeagu, N. E., dan Ogbonnaya, L. U. (2019). *Prevalence and Predictors of Perceived Stress: A Study among Medical Students of Ebonyi State University Abakaliki, Nigeria*. *Asian Journal of Advanced Research and Reports*, Vol. 3, No. 1, 1-9.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98-103.
- Putri, L. R. (2020). Pengaruh Pariwisata terhadap Peningkatan PDRB Kota Surakarta. *Cakra Wisata*, 21(1).
- Putro, Bramanto dan Mahadian, A. B. (2020). Analisis Motivasi Pemain Game dalam Melakukan Pembelian Virtual pada Game PUBGE Mobile di Indonesia. *E-Proceeding of Management*. Vol. 7, No.1
- Pratiwi, E. D. (2014). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT BERMAIN GAME ONLINE. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 10(2), 185-196.
- Rahmayani, RD. 2019. Gambaran Tingkat Stres Berdasarkan Stressor pada Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama Program Studi Profesi Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Angkatan 2017. Padang: Fakultas Kedokteran Universitas Andalas (Skripsi).
- Ray, Rakean Ridha Pangestu. 2015. Pengaruh Motivasi Belanja Utilitarian Dan Hedonis Terhadap Preferensi Pembelian Online Pada Line Shopping.
- Riyani, Y. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa (studi pada mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Pontianak).
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha.
- Sani, M., Mahfouz, M. S., Banim I., Alsomily, A. H., Alagi, D., Alsomily, N. Y., Madkhalym F. M., Madkhali R., Hakami A. A. M., Hakami, A., Shaabi, S., Al Ebrahim, S., Mashiakhi, S. H., Ageel, B., dan Asiri, S. (2012). *Prevalence of Stress among Medical Students in Jizan University, Kingdom of Saudi Arabia*. *Gulf Medical Journal*, Vol. 1, No. 1, 19-25.
- Salim, A. (2016). *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar)

- Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Zaghloul, M. S., Ewid, M., dan Al-Mazrou, A. (2017). *Video Game Addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia*. Addictive Behavior Report, Vol. 6. 112-117.
- Soedarso, N. (2016). Manfaat Positif Bermain Game Bagi Anak. Dipetik 2019, dari Desain Komunikasi Visual Binus University: <https://dkv.binus.ac.id/2016/11/29/manfaat-positif-bermain-game-bagi-anak/>
- S. Sulastris. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make a Match Di Sd Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Sumantri, A. Z., Suryatna, U., & Kusumadinata, A. A. (2020). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online. *Communications*, 2(1), 67-82.
- Theresia Lumban Gaol. 2012. Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Universitas Indonesia.
- Yogendra, Nirogini dan Andrew, Anthony. (2017). A Study On The Factors Influencing On Grade Point Average (GPA) with Special Reference to Third Year Commerce and Management Student of Eastern University, Sri Lanka. *Journal for Studies in Management and Planning*, Vol. 03, Issue: 08, 409-425.
- Z. R. Fahrul, Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam, Yogyakarta, 2010.