

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelantado-Renau, M., Diez-Fernandez, A., Beltran-Valls, M. R., Soriano-Maldonado, A., & Moliner-Urdiales, D. (2019). The effect of sleep quality on academic performance is mediated by Internet use time: DADOS study. *Jornal de Pediatria*, 95(4), 410–418. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2018.03.006>
- 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>
- Arifah, Y. (2021). *Hubungan keberfungsian keluarga dengan kontrol diri pada remaja yang bermain game online* [Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/id/eprint/83198>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od, June*, 10. [apji.or.id](http://apji.or.id)
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *KBBI Daring*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/intensitas>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>
- Bilqis Logika Perspektif Sains, Sucipto, Rita Dwi pratiwi, I. L. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Di Era Pandemi Covid-19 Dengan Nyeri Pergelangan Tangan Pada Siswa Smk Insan Kamil Tartila. *Frame of Health Journal*, 1(2), 12–21. <http://openjournal.wdh.ac.id/index.php/fohj/article/view/411/321>
- Chen, L., Wang, H., & Liu, M. (2022). The Impact of Access and Opportunity Limitations on Online Gaming Intensity: A Study among Adolescents. *Journal of Adolescent Research*, 10(2), 123–140.
- Dahwilani, D. M. (2020). *Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19*. INews.Id. <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>
- Dr. S. Sethu, R. R. (2018). Physical Activity On Academic Performance A Meta Analysis. *Asian Journal of Multidimensional Research*, 7(2), 1027–1032. <https://www.indianjournals.com/ijor.aspx?target=ijor:ajmr&volume=7&issue=2&article=168>

- Dumrique, D. O., & Castillo, J. G. (2018). Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School. *KnE Social Sciences*, 3(6), 1205–1210. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i6.2447>
- Fichy, P. S. (2019). *Gambaran Self Control Pada Remaja Pemain Game Mobile Legend Di Kota Padang* [Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/56591/>
- Gafur, A. (2022). *Dampak bermain game online terhadap perilaku belajar mahasiswa prodi pendidikan agama islam Universitas Islam Indonesia di angkatan tahun 2015* [Universitas Islam Indonesia Yogyakarta]. <https://dspace.uin.ac.id/bitstream/handle/123456789/38545/15422087.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 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>
- Georgiou, G. K., Guo, K., Naveenkumar, N., Vieira, A. P. A., & Das, J. P. (2020). PASS theory of intelligence and academic achievement: A meta-analytic review. *Intelligence*, 79(January), 101431. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2020.101431>
- Handayani, D., Sudirman, M., & Agus, A. A. (2022). Dampak permainan game online terhadap manajemen waktu siswa di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(4), 230–235. <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/35855>
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70–78. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Hidayat, A. A. A. (2017). *Metode Penelitian Keperawatan dan Kesehatan*. Salemba Medika.
- 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, Ei., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (smp) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(1), 1–15. [http://eprints.ulm.ac.id/3483/1/Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama %28SMP%29 di Kecamatan](http://eprints.ulm.ac.id/3483/1/Hubungan%20Bermain%20Games%20dengan%20Motivasi%20Belajar%20Siswa%20Sekolah%20Menengah%20Pertama%20di%20Kecamatan)

Banjarmasin Barat .pdf

- Ikramullah. (2020). *Game online dan dampak terhadap prestasi belajar mahasiswa sibreh kecamatan sukamakmur kabupaten aceh besar* [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/16177/>
- Islam, M. I., Biswas, R. K., & Khanam, R. (2020). Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children. *Scientific Reports*, *10*(1), 1–10. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-78916-9>
- Khoiriyati, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smk Muhammadiyah 1 Palembang. *Universitas Muhammadiyah Palembang*, *622016017*.
- 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>
- Manurung, T. M. S. (2017). Pengaruh Motivasi dan Perilaku Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)*, *1*(1), 17–26.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36339/jaspt.v1i1.36>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, *6*(2), 2548–4702.  
<https://stikessantupaulus.e-journal.id/JWK/article/view/123>
- Mujtaba Asad, M., Athar Ali, R., Churi, P., & Moreno-Guerrero, A. J. (2022). Impact of Flipped Classroom Approach on Students' Learning in Post-Pandemic: A Survey Research on Public Sector Schools. *Education Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/1134432>
- Mulia, W. (2018). *Pengaruh keaktifan mengikuti layanan penguasaan konten terhadap sikap belajar siswa kelas x pada mata pelajaran matematika di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Pekanbaru* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru]. <http://repository.uin-suska.ac.id/12503/>
- Notoatmodjo. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Salemba Medika.

- Nuryatin, A., & Mulyati, S. (2021). Analisis perilaku belajar mahasiswa. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 18(01), 77–89. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i01.ABSTRACT>
- Pakali, R. A., Barimbing, M. A., & Wawo, B. A. M. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Di SMP Kristen Citra Bangsa Kupang. *CHMK Nursing Scientific Journal*, 6(1), 10–17. <http://cyber-chmk.net/ojs/index.php/ners/article/view/1117>
- Park, S., Kim, J., & Lee, M. (2021). Exploring the Relationship between Individual Interests and Preferences with Online Gaming Intensity: A Study among Young Adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(3), 201–215.
- 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. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Putri, N. F. R. (2018). *Hubungan antara self control dengan intensitas bermain game online pada anak usia sekolah* [Universitas Muhammadiyah Malang]. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/41065>
- Putri, U. D. K. (2021). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Remaja Akhir [Universitas Sanata Dharma Yogyakarta]. In *Universitas Sanata Dharma*. [https://repository.usd.ac.id/39957/2/149114142\\_full.pdf](https://repository.usd.ac.id/39957/2/149114142_full.pdf)
- Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(3), 385. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i3.5358>
- Rahman, J. O. (2021). Studi kepustakaan faktor-faktor penyebab kecanduan game online “mobile legends” pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 93–100. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/36349>
- Rahmi, F. I. (2019). *Hubungan keberfungsian keluarga dengan problematic online game use pada remaja* [Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/id/eprint/46579>
- Reza, T. (2020). Intensitas bermain game online mobile playerunknown’s battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8(1), 118–130. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v8i1.11749>
- Ribeiro, M. A., Carvalho, J., Cunha, D., Macedo, L., & Castro, L. (2018). Gaming and learning: A review of studies on gaming practices and learning outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 74–84.

- Roby'ad, R. F., Ningrum, E. W., & ... (2021). Gambaran Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa S1 Keperawatan Tingkat Akhir di Universitas Harapan Bangsa. ... *Nasional Penelitian Dan ...*, 1314–1320. <https://prosiding.uhb.ac.id/index.php/SNPPKM/issue/view/1>
- Safitri, R., Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29079>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Imiah Psikologi*, 9(1), 202–213. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Saputra, M. (2019). Pengaruh Regulasi Diri, Pola Asuh Permisif, Durasi Bermain Game Online, Intensitas Bermain Game Online, Dan Demografi Terhadap Adiksi Game Online [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. In *Progress in Retinal and Eye Research*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/47143/1/MAKSUM SAPUTRA-FPSI.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/47143/1/MAKSUM%20SAPUTRA-FPSI.pdf)
- Schunk, D. H. (2020). Learning Theories: An Educational Perspective (MA: Pearson HE). In P. Smith & M. Buchholz (Eds.), *Space Science Reviews* (6th ed., Vol. 71, Issues 1–4). Pearson plc. <https://doi.org/10.1007/BF00751323>
- Sitanggang, M. (2019). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan [Universitas HKBP Nommensen Medan]. In *Psikologi*. <http://183.91.64.37/handle/123456789/2985>
- Situmorang, D. M., & Hapsari, V. R. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Belajar Akuntansi Di Daerah 3T. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi, Dan Manajemen Bisnis*, 7(1), 77–84. <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAEMB/article/view/1406/856>
- Smith, A., Johnson, B., & Brown, C. (2021). The Influence of Time Management and Responsibilities on Online Gaming Intensity among College Students. *Journal of Gaming and Behavioral Studies*, 8(3), 45–62.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Toste, J. R., Didion, L., Peng, P., Filderman, M. J., & McClelland, A. M. (2020). A Meta-Analytic Review of the Relations Between Motivation and Reading Achievement for K–12 Students. *Review of Educational Research*, 90(3), 420–456. <https://doi.org/10.3102/0034654320919352>

- Usmar, S. F., & Andriati, I. (2022). Jurnal ilmiah multi disiplin indonesia. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(2), 369–377. <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/1341>
- Utami, W. T., Supriyadi, & Pangestu, D. (2019). Hubungan kebiasaan bermain game online dengan perilaku belajar siswa kelas v SD Al-Kautsar Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(9), 1–14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/pdg> by
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game online sebagai pola perilaku ( studi pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Tadulako ). *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://jurnal.fisip.untad.ac.id/index.php/kinesik/article/download/225/206>
- Waluyo, F. C., & Susy Olivia Lontoh. (2021). Hubungan intensitas bermain game onlineterhadap aktivitas fisik mahasiswa Fakultas KedokteranUniversitas TarumanagaraAngkatan 2019-2020. *Tarumanagara Medical Journal*, 3(2), 332–329. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/tmj.v4i1.13725>
- Wen, X., & Li, Z. (2022). Impact of Social Support Ecosystem on Academic Performance of Children From Low-Income Families: A Moderated Mediation Model. *Frontiers in Psychology*, 13(April), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.710441>
- Wiyono, D., & Ruyani, N. A. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Pendekatan Partial Least Square-Structural Equation Modeling (Pls-Sem) Analysis. *Jurnal Sekretaris & Administrasi Bisnis (JSAB)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.31104/jsab.v3i2.118>
- Yulianti, P., & Fitri, M. E. Y. (2017). Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Terhadap Perilaku Belajar Dan Lingkungan Belajar Mahasiswa Perguruan Tinggi Kota Padang. *UNES Journal of Social And Economics Research*, 1(2), 028. <https://doi.org/10.31933/ujser.1.2.028-044.2016>
- Yuniar, V. I., & Murdiono, M. (2019). The effect of the intensity of ppkn learning on student ' s national insight. *Jurnal Pendidikan Kewaraganaan Dan Hukum*, 8(5), 466–475. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/civics/article/download/15111/14635>
- Zaputri, M. (2021). Dampak kecanduan media sosial tik tok terhadap perilaku belajar mahasiswa bimbingan dan konseling IAIN Batusangkar SKRIPSI Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) [IAIN Batusangkar]. In *Publikasi IAIN BatusangkarDAMPAK KECANDUAN MEDIA SOSIAL TIK TO*. [https://drive.google.com/uc?export=view&id=1zg-EPQ-cCj0BERCkaBbxQ0ZtUEEa8\\_fZ](https://drive.google.com/uc?export=view&id=1zg-EPQ-cCj0BERCkaBbxQ0ZtUEEa8_fZ)