

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 4(1), 28–40. Retrieved from: <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Adiputra, S., & Mujiyati. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia : Kajian Meta - Analisis. *Jurnal Universitas Negeri Padang*, 6(4), 150–157. Retrieved from: <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>
- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1–12. Retrieved from: <https://doi.org/10.22146/bpsi.10572>
- Anisa, N., Asrosi, & Wicaksono, L. (2018). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Kreativitas Belajar Kelas Viii Smp Muhammadiyah 1 Pontianak. *Jurnal Bimbingan Konseling FKIP Untan Pontianak*, 7(9), 1–10. Retrieved from: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27680>
- Anjariah, S. (2006). Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orang Tua. *Jurnal Psikologi*, 2(1), 1–5. Retrieved from: <https://ejournal.up45.ac.id/index.php/psikologi/article/view/50/49>
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016) Interaksi Sosial dan Konsep Diri Dengan Kecanduan Games Online Pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167 – 173. Retrieved from: <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/734>
- Aziz Hsb, A. (2018). Kontribusi Lingkungan Belajar Dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). 1–20 Retrieved from: <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v25i2.365>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. Retrieved from: <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Cynthia, L. C., Martono, T., & Indriayu, M. (2016). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 01(02), 1–20. Retrieved from: <https://onsearch.id/Record/IOS1957.article-7397?>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unkown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 11(1), 61–66. Retrieved from: <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Handoyo, I., Djalali, A. M., & Noviekayati, I. (2013). Hubungan Antara Penggunaan Internet Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Psikologi*, 8(1), 605–618. Retrieved from: <https://media.neliti.com/media/publications/127063-ID-hubungan-antara-penggunaan-internet-deng.pdf>

- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV . Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 5(1), 19–28. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/339354912_Analisa_Pengaruh_Kualitas_Produk_Terhadap_Kepuasan_Konsumen_Menggunakan_Metode_Kuantitatif_Pada_CV_Meubele_Berkah_Tangerang
- Ip, B., Jacobs, G., & Watkins, A. (2008). Gaming Frequency And Academic Performance. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(4), 355–373. Retrieved from: <https://doi.org/10.14742/ajet.1197>
- Izzaty, R. E., Ayriza, Y., & Setiawati, F. A. (2017). Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(2), 153–164. Retrieved from: <https://doi.org/10.22146/jpsi.27454>
- Khairiah, Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online di Asrama Kaway XVI. *Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Syiah Kuala*, 4(2), 38–43. Retrieved from: <http://jurnal.unsyiah.ac.id/suloh/article/view/15764>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. Retrieved from: <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mahirah. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Jurnal Idaarah*, 1(2), 257–267. Retrieved from: <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>
- Marlina, N. P., Minarti, N. N. M. A., & 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. *Jurnal Udayana*, (2011), 1–8. Retrieved from: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787>
- Mulyani, S. E. (2017). Prestasi Belajar Dan Manajemen Waktu Kuliah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 109–114. Retrieved from: <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/gelora/article/view/447>
- 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. Retrieved from: https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/b5821254b902231f04c833c4dc28b00f.pdf
- Peng, W., & Liu, M. (2010). Online gaming dependency: A preliminary study in China. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 329–333. Retrieved from: <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0082>
- Pratama, A. S. P. (2017). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik

- Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, (Universitas Lampung) 1–49. Retrieved from: <https://adoc.pub/hubungan-kecanduan-bermain-game-online.html>
- Rusmiati, R. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36. Retrieved from: <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility/article/view/60>
- Rosyid, M. Z. (2020) *Prestasi Belajar Edisi 2*. Malang: Literasi Nusantara.
- Saputra, R. (2016). Hubungan Kecanduan Game Onlinr Clash Of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP*, 3(2), 1–15. Retrieved from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/11320>
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34. Retrieved from: <http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/PSIKOLOGI/article/view/30-34>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Keputusan Rektor Unika Soegijapranata. (2016). *Pendoman Fakultas Psikologi 2016 – 2017*. Semarang: UTP Penerbitan dan Desain
- Susanti, L. (2019). *Prestasi Belajar Akademik & Non Akademik Teori Dan Implementasinya*. Malang: Literasi Nusantara
- Suyati. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Perkalian Dengan Metode Bermain Kartu. *Jurnal Paradigma*, 2(1), 1–12. Retrieved from: <https://docplayer.info/43462847-Peningkatan-prestasi-belajar-siswa-dalam-mata-pelajaran-matematika-operasi-hitung-perkalian-dengan-metode-bermain-kartu.html>
- Syofian, T., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2(2), 1–8. Retrieved from: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/540>
- Tu'u, T. (2008) *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Wahyuni, F., Dalifa, & Muktadir, A. (2017). Hubungan Antara Pendidikan Dalam Keluarga Dengan Sikap Rasa Hormat Siswa Kelas Iv Sd Negeri 03 Kota Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 86–91. Retrieved from: <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.86-91>
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction And Depression, Social Anxiety, And Loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 1–6. Retrieved from: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>

Wang, Q., Ren, H., Long, J., Liu, Y., & Liu, T. (2019). Research Progress And Debates On Gaming Disorder. *British Medical Journal*, 32(3), 1–6. Retrieved from: <https://doi.org/10.1136/gpsych-2019-100071>

Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Young, K. (2000). Cyber-Disorders: The Mental Health Concern For The New Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475–479. Retrieved from [//www.ebrd.com/news/publications/institutional-documents/basic-documents-of-the-ebrd.html](http://www.ebrd.com/news/publications/institutional-documents/basic-documents-of-the-ebrd.html)

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. Retrieved from: <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

