

### DAFTAR PUSTAKA

- Afiah, I. (2012). *Korelasi antara potensi akademik, motivasi belajar dengan prestasi akademik pada siswa kelas x program unggulan MAN Tambakberas Jombang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Alam, M. F. (2010). *Pengertian Game online dan sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan *Game online Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118–1130.
- Anggraini, N., Sitohang, P., Priningsih, W., Tamara, C., & Sari, M. (2022). Hubungan Adiksi *Game online* Dengan Kualitas Tidur. *Jurnal Kesehatan Dan Pembangunan*, 12(24), 89–93.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran *Game online Mobile Legends* sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164–169.
- Budiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Dewardari, S. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Gabrito, R. C., Ibañez Jr, R. Y., & Velza, J. F. P. (2023). Impact of online gaming on the academic performance of DEBESMSCAT-Cawayan campus students. *Scientific Journal of Informatics*, 10(4), 423–434.
- Grace, L. (2005). Game type and game genre. *Retrieved February, 22(2009)*, 8.
- Hadi, S. (2017). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain *Game online Mobile Legends*. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 319–325.
- Hermawan, A. (2015). *Peningkatan Kecerdasan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Oray-Orayan Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 12 Bandung: penelitian tindakan kelas di kelas VII-E SMP negeri 12 bandung*. Universitas

Pendidikan Indonesia.

- Hipjillah, A. (2015). *Mahasiswa Bekerja Paruh Waktu; Antara Konsumsi Dan Prestasi Akademik (Studi Pada Mahasiswa Bekerja Paruh Waktu Di Uno Board Game Cafe*. Universitas Brawijaya.
- Indrawan, R., & Yaniawati, R. P. (2017). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Irawan, I., Fitriyani, N., Wardhana, I. G. A. W., Irwansyah, I., & Baskara, Z. W. (2023). Investigating the Impact of *Mobile Legends* Gameplay on Students' Academic Performance with Ordinal Logistic Regression. *J Statistika: Jurnal Ilmiah Teori Dan Aplikasi Statistika*, 16(2), 535–544.
- Kusumadewi, T. N. (2009). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game online Terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja*. Universitas Indonesia.
- Metriana, M. (2014). *Studi komparatif pengaruh motivasi, perilaku belajar, self-efficacy dan status kerja terhadap prestasi akademik antara mahasiswa bekerja dan mahasiswa tidak bekerja (studi pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro)*. Universitas Diponegoro.
- Purwanto, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramdani, N. (2018). *Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Saleh, M. (2014). Pengaruh motivasi, faktor keluarga, lingkungan kampus dan aktif berorganisasi terhadap prestasi akademik. *Jurnal Phenomenon*, 4(2), 109–141.
- Santrock, J. (2012). *Life-Span Development*. 14th: McGraw-Hill Higher Education.
- Sari, D. K. (2015). *Hubungan Game online Dengan Masalah Psikologi pada Remaja di RW 07 Kelurahan Sumur Batu, Kecamatan Kemayoran Jakarta Pusat*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Ulum, B. (2018). "Game 'Mobile Legends Bang Bang' Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse." UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Von Neumann, J. (1994). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.

Woolfolk, A. (2016). *Educational Psychology* (13th ed.). Pearson International.

Xi'an Shiyou Xuebao, X. S. (2023). *Journal of Xi'an Shiyou University, Natural Sciences Edition*.

Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329.

Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In *Handbook of self-regulation* (pp. 13–39). Elsevier.