

## DAFTAR PUSTAKA

- Arimin, F. R. (2022). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Viii Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1.*
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, Dan Sains*, 4, 13–15.
- Purnamasari, I., Setiani, E. D., Nurliawati, E., & Ramadhan, G. (2019). Analisis Dampak Game Online Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Pada Mahasiswa/i Pendidikan Matematika Universitas PGRI Yogyakarta. *Analisis Dampak Game Online Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Pada Mahasiswa/i Pendidikan Matematika Universitas PGRI Yogyakarta*, 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.  
<https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Putra, R. F., Pendidikan, J., Pengetahuan, I., Ilmu, F., Dan, T., & Hidayatullah, U. I. N. S. (2022). *Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online.*
- Ramadhan, M., Tetap, D., Islam, U., Indonesia, K., & Aceh, B. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa ( Studi Kasus Mahasiswa Universitas Perjuangan Tasikmalaya ).* 9439, 39–46.
- Tarbiyah, F. I., Persyaratan, M., Program, A., Gelar, M., & Pendidikan, S. (2022). *Skripsi Amalia Nur Fariha.*
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.