

## DAFTAR PUSTAKA

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(7), 1041–1052. <https://doi.org/10.1007/s10964-013-9913-9>
- Admin Challenge. (2022). GAMERS MESTI PAHAM, INI PERBEDAAN GAME SLOW-PACED DAN FAST-PACED! *Superlive*. <https://www.superlive.id/news/gamers-mesti-paham-ini-perbedaan-game-slowpaced-dan-fastpaced>
- Amalia, E. I. (2020). Mayoritas Mobile Gamer Habiskan Waktu 1-10 Jam untuk Bermain Game. *Hybrid*. <https://hybrid.co.id/post/mobile-gamer-habiskan-waktu-1-10-jam>
- Amory, A., & Seagram, R. (2004). Educational game models: conceptualization and evaluation. *South African Journal of Higher Education*, 17(2). <https://doi.org/10.4314/sajhe.v17i2.25314>
- APJII. (2020). Laporan survei internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Ayudiana, S. (2019). Indonesia juara dunia Mobile Legends M1 World Championship. *Antara*. <https://www.antaraneews.com/berita/1167847/indonesia-juara-dunia-mobile-legends-m1-world-championship>
- Bejramini, F., Valentin, A., Jäger, R., Born, J., & Diekelmann, S. (2021). Sleep Facilitates Problem Solving With No Additional Gain Through Targeted Memory Reactivation. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 15(March), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2021.645110>
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151–

160.

Chen, T. T. (2014). Online games: Research perspective and framework. *Computers in Entertainment, 11*(4). <https://doi.org/10.1145/2582193.2633445>

CNN Indonesia. (2020). *Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>

Damar, A. M. (2021). *Mobile Gamer di Indonesia Tumbuh 2 Kali Lipat Selama Pandemi*. <https://www.liputan6.com/tekno/read/4592979/mobile-gamer-di-indonesia-tumbuh-2-kali-lipat-selama-pandemi>

Decision Lab. (2018). A behavioral analysis of mobile gamers. *POKKT, Decision Lab, SEA Market*. [https://webassets.pokkt.com/web/img/Pokkt\\_x\\_Decision\\_Lab-SEA\\_Market\\_Study\\_1.pdf](https://webassets.pokkt.com/web/img/Pokkt_x_Decision_Lab-SEA_Market_Study_1.pdf)

Djamaris, A. R. A. (2013). Analisis Faktor Kompetensi Soft Skills Mahasiswa Yang Dibutuhkan Dunia Kerja Berdasarkan Persepsi Manajer Dan Hrd Perusahaan. *Jurnal Manajemen, 17*(02), 160–174. [http://library.tsm.ac.id/senayan3-stable14/index.php?p=fstream-pdf&fid=3983&bid=10097%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Aurino\\_Djamaris/publication/259077829\\_ANALISIS\\_FAKTOR\\_KOMPETENSI\\_SOFT\\_SKILLS\\_MAHASISWA\\_YANG\\_DIBUTUHKAN\\_DUNIA\\_KERJA\\_BERDASARKAN\\_PER](http://library.tsm.ac.id/senayan3-stable14/index.php?p=fstream-pdf&fid=3983&bid=10097%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Aurino_Djamaris/publication/259077829_ANALISIS_FAKTOR_KOMPETENSI_SOFT_SKILLS_MAHASISWA_YANG_DIBUTUHKAN_DUNIA_KERJA_BERDASARKAN_PER)

Dongoran, J. (2012). *Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan*. 143.

Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 4*(5), 1191–1204. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>

Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa Effect Of the Intensity Of Playing Online Game to the students Aggression. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI, 09*(1), 28–35.

Hakim, L. N. (2020). Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut

- Usia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 11(1), 43–55.  
<https://doi.org/10.46807/aspirasi.v11i1.1589>
- Hamlen, K. R. (2018). General Problem-Solving Styles and Problem-Solving Approaches in Video Games. *Journal of Educational Computing Research*, 56(4), 467–484. <https://doi.org/10.1177/0735633117729221>
- Harefa, M., & Surya, E. (2021). Beberapa Model Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Artikel*, May.
- BisnisTempo. (2021). *Menaker Ida Fauziyah Ingin Balai Latihan Kerja Tak Menjadi Sumber Pengangguran*. <https://bisnis.tempo.co/read/1443948/menaker-ida-fauziyah-ingin-balai-latihan-kerja-tak-menjadi-sumber-pengangguran>
- JabarProv. (2019). Laptop Gaming Makin Dicari. *JabarProv*.  
[https://jabarprov.go.id/pencarian?q=laptop gaming](https://jabarprov.go.id/pencarian?q=laptop+gaming)
- Kemenkeu. (2022). *APBN 2022 akan Terus Tingkatkan Kualitas SDM*.  
<https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/apbn-2022-akan-terus-tingkatkan-kualitas-sdm/>
- Kemenko. (2022). *Maksimalkan Potensi Demografi, Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Menjadi Hal yang Krusial*.  
<https://ekon.go.id/publikasi/detail/3723/maksimalkan-potensi-demografi-peningkatan-kualitas-sumber-daya-manusia-menjadi-hal-yang-krusia>
- Putro, K.Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17, 31.
- Kominfo. (2020). *Terjadi Pergeseran Penggunaan Internet selama Masa Pandemi*.  
[https://kominfo.go.id/content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita_satker)
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153.  
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>
- Maula, N. K. (2020). *Analisis Peningkatan Keterampilan Problem\_Solving Siswa*

*SMP dalam Pembelajaran Matematika dengan IDEAL Problem-Solving berbasis Game-Based Learning*. 6(2), 78.

[https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-](https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article)

[20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-](https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article)

[9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-](https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article)

[z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article](https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article)

Patnani, M. (2013). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA MAHASISWA. *Jurnal Psikogenesis*, 1, 130.

Nadeak, B. (2021). The Impact of Online Game Addiction on the Quality of Student Education During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3), 520–528. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35480>

Poole, S. (2007). *Trigger Happy VIDEOGAMES AND THE ENTERTAINMENT REVOLUTION*.

Prastiwi, M. D. (2018). *KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA SISWA KELAS VII SMP Merry Dwi Prastiwi Tutut Nurita*. 21.

Prayogo, A. (2019). Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 Skripsi. *Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*.

Sánchez, J., & Olivares, R. (2011). Problem solving and collaboration using mobile serious games. *Computers and Education*, 57(3), 1943–1952.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.04.012>

Shanley, P. (2020). Gaming Usage Up 75 Percent Amid Coronavirus Outbreak, Verizon Reports. *The Hollywood Reporter*.

<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/gaming-usage-up-75-percent-coronavirus-outbreak-verizon-reports-1285140/>

Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, 12(6), 499–520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>

Sugiarto, W. (2018). *HUBUNGAN LAMANYA BERMAIN GAME ONLINE*

*DENGAN.*

- Suhadianto dkk. (2021). *Kemampuan Problem Solving Mahasiswa Rendah: Bagaimana Cara Meningkatkankannya?*
- Sulasmono, B. S. (2012). *PROBLEM SOLVING: SIGNIFIKANSI, PENGERTIAN, DAN RAGAMNYA*. 28(May), 161.
- Surbakti, K. (2017). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA*. 1, 30.
- Tokopedia. (2021). *Game Nomor 1 Hingga Urutan 15 di Indonesia (2021)*.  
<https://www.tokopedia.com/blog/game-nomor-1-di-indonesia-ent/>
- Wardani, S. S., Susanti, R. D., & Taufik, M. (2022). Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5430>
- Widiarini, A. D. (2020). Mobile Game Makin Berkembang, Ini Deretan Inovasi Milik Smartphone Gaming. *Kompas*.  
<https://tekno.kompas.com/read/2020/10/30/10140017/mobile-game-makin-berkembang-ini-deretan-inovasi-milik-smartphone-gaming>
- Yuniar, R. (2017). *HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PROBLEM SOLVING PADA MAHASISWA* (Issue July).
- AFIDATAMA, M. F. (2020). *PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSISOSIAL MAHASISWA PADA PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING TAHUN AKADEMIK 2019-2020 UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL*.
- Aisiyah, G. (2019). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PROBLEM SOLVING PADA ANGGOTA DI POLRES SAMOSIR*. 16.
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149–176.  
<https://doi.org/10.7557/23.6003>
- Bakti, M. I. I. P. (2021). *Pengaruh Stres Akademik terhadap Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa*.
- Bowman, S. L. (2010). The Function of Role-Playing Games. In *McFarland &*

*Company, Inc.*

- Chen, T. T. (2014). Online games: Research perspective and framework. *Computers in Entertainment, 11*(4). <https://doi.org/10.1145/2582193.2633445>
- Clearwater, D. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *Loading..., 5*(8), 29–49.  
<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/67>
- Dewandari, S. (2020). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran kabupaten Wonosobo. *Doctoral Dissertation, Program Studi Bimbingan Dan Konseling FKIP-UKSW*, 1–2.
- Eichenbaum, A. dkk. (2015). The Role of Game Genres and the Development of Internet Gaming Disorder in School\_Aged Children. *Journal of Addictive Behaviors, Therapy & Rehabilitation*, 1–7.
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.  
<http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/3763>
- Hasin, M. I. A. (2018). *PENGARUH EFIKASI DIRI TERHADAP KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA KELAS XI IPA MA MIFTAHUL ULUM JATIROTO LUMAJANG*.
- Heppner, P. P., & Krauskopf, C. J. (1987). An Information-Processing Approach to Personal Problem Solving. *The Counseling Psychologist, 15*(3), 371–447.  
<https://doi.org/10.1177/0011000087153001>
- Heppner, P. P., & Petersen, C. H. (1982). The development and implications of a personal problem-solving inventory. *Journal of Counseling Psychology, 29*(1), 66–75. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.29.1.66>
- Krulik, S., Runick, J. A. (1988). *PROBLEM SOLVING*.
- Lafregeyre, M. C. de. (2002). What is emotion? *Behavioural Processes, 60*(2).  
[https://doi.org/10.1016/S0376-6357\(02\)00078-5](https://doi.org/10.1016/S0376-6357(02)00078-5)
- Polya, G. (1986). How to Solve It: Mathematical Problem Solving. In *Priceton*

*University Press.*

- Prayogo, A. (2019). Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 Skripsi. *Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.*
- Putri, M. S. (2020). *HUBUNGAN ANTARA KEMANDIRIAN DAN PROBLEM SOLVING PADA REMAJA.*
- Surbakti, K. (2017). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA. 1, 30.*
- Tallman, I., Leik, R. K., Gray, L. N., Stafford, M. C., Leik, R. K., Gray, L. N., & Stafford, M. C. (2014). *A Theory of Problem-Solving Behavior. 56(3), 159.*
- Zakiy, A. (2021). *HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PROKASTINASI AKADEMIK MAHASISWA.*
- Alriandi, R. F. (2020). *HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.*
- Darmanah, G. (2019). *Metodologi Penelitian.*
- Karim, D. H., Si, M., Budiarti, I., & Pd, M. (2013). *MODEL REGRESI DENGAN VARIABEL BEBAS DUMMY. 1–2.*
- Seniati L., & Yulianto A. (2011). *PSIKOLOGI EKSPERIMEN.*
- Purwanto. (2019). Analisis Korelasi dan Regresi Linier Sederhana Dengan SPSS Versi 24. In *Statistik (Issue Januari).*
- Setyawan, D. A. (2021). *PETUNJUK PRAKTIKUM UJI NORMALITAS & HOMOGENITAS DATA DENGAN SPSS.*
- Wahidmurni. (2017). PEMAPARAN METODE PENELITIAN KUANTITATIF. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.*
- Yeni, F., Zelhendri, Z., & Darmansyah. (2018). *Penelitian Pendidikan. 1–70.*
- Dindar, M. (2018). An empirical study on gender, video game play, academic success and complex problem solving skills. *Computers and Education, 125, 39–52.*  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.018>
- Muliani, W. &. (2020). *Uji Persyaratan Analisis.*

Widhiarso, W. (2014). *Pengategorian Data dengan Menggunakan Statistik Hipotetik dan Statistik Empirik Dampak Penggunaan Referensi Sebuah Tes Dua Strategi Pengategorian Data Perbedaan Kedua Strategi*. 1–3.

<http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/>

