

## DAFTAR PUSTAKA

Adi Kusuma, E. V. (2020). *Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*.

Analisis Strategi Management Waktu Dalam Meningkatkan Produktivitas Belajar Untuk Menghindari Stress Akademik Pada Mahasiswa. (2024). *Observasi Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(3).

Azwar, S. (2021). *Reliabilitas dan Validitas* (5th ed.). Pustaka Pelajar.

Azzahra, M., & Suriadi, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Roblox Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Backlinko. (2024). *Roblox User Statistics*. <https://backlinko.com/roblox-users>

Barus, G. (2022). Mengulik Tiga Faktor Pendukung Percepatan Penulisan Skripsi Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 96–108. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p96-108>

Brockmyer, J. H., Fox, C. M., Curtiss, K. A., McBroom, E., Burkhart, K. M., & Pidruzny, J. N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 624–634. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.02.016>

Clarista, S., & Biromo, A. R. (2024). Gambaran Tingkat Kecemasan Dalam

- Menyusun Skripsi Pada Mahasiswa FK Universitas Tarumanagara Angkatan 2020. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(1), 1542–1545.  
<https://doi.org/10.31004/jkt.v5i1.26353>
- Corporation, R. (2024). *Q3 2024 Shareholder Letter*.  
<https://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox/>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- HERAWATI, F. (2025). *PENGARUH GAME ONLINE ROBLOX TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V DI SDS HARAPAN BUNDA TANGERANG*. [repository.unj.ac.id](http://repository.unj.ac.id).  
<http://repository.unj.ac.id/id/eprint/57362>
- Irawan, S., & Siska, D. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 14–22.
- Lepy. (2025). Peran Grit terhadap Stres Akademik pada Mahasiswa yang Sedang Mengerjakan Skripsi. *Jurnal Talenta Mahasiswa*.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). Sage Publications.
- Mubaroq, Y. P., Suharjuddin, & Yohamintin. (2025). Dampak Game Online Roblox Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Studi Kasus di SD Negeri Setia Darma 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 273–284.
- Noor, J. (2021). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*.

Kencana.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.  
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

Putri, R., & Saipullah, S. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi Produktivitas Belajar Pada Siswa/i di SMAN 1 Syiah Utama Kabupaten Bener Meriah. *Jurnal Promotif Preventif*, 8(1), 112–120.  
<https://doi.org/10.47650/jpp.v8i1.1668>

Rahman, A. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni. In *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*.  
<https://symfonia.iaiqi.ac.id/index.php/symfonia/article/download/10/7>

Rahmat, & Amal, B. K. (2020). Hambatan Mahasiswa Dalam Mengerjakan Tugas Akhir (Skripsi) Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UNIMED. *Jurnal Antropologi Sumatera*, 18(1), 107–116.  
<https://doi.org/10.24114/jas.v18i2.32034>

Reality, T. (2024). *Roblox Demographics Statistics 2025*. Takeaway Reality.  
<https://www.takeaway-reality.com/post/roblox-demographics-statistics>

Research, I. (2024). *Indonesia Gaming Market Report 2025-2032*.  
<https://www.inkwoodresearch.com/reports/indonesia-gaming-market/>

Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. In *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah*

...pdfs.semanticscholar.org.

<https://pdfs.semanticscholar.org/d875/ce457c0771c902ac4a992b0155974bcf4c1e.pdf>

Sarwono, J. (2022). *Mengenal SPSS Statistics 26: Untuk Riset Skripsi*. Elex Media Komputindo.

Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. R. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. books.google.com.

<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=M7NNEQAAQBAJ&oi=fn&pg=PP1&dq=kerangka+teoritis+adalah&ots=1FU2fN9zgp&sig=QUi40Lu1Hcev3w4poRUzIXa8T2c>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wildan, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.

Zed, M. (2021). *Metode Penelitian Kepustakaan* (3rd ed.). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.