

DAFTAR PUSTAKA

- Amtarina, R.2017. Manfaat Aktivitas Fisik Teratur Terhadap Perbaikan Fungsi Kognitif Pasien dengan Mild Cognitive Impairment. *Jurnal Ilmu Kedokteran*, 10(2), 140. <https://doi.org/10.26891/jik.v10i2.2016.140-147>
- Bangun, D. P., & Elza, I. S. S. H. 2021 . *Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan*. 6, 1–6.
- Dharmansyah, D., & Budiana, D.2021 . Indonesian Adaptation of The International Physical Activity Questionnaire (IPAQ): Psychometric Properties. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 7(2), 159–163. <https://doi.org/10.17509/jpki.v7i2.39351>
- Difrancisco-donoghue, J., Werner, W. G., Douris, P. C., & Zwibel, H.2020 . Esports players , got muscle ? Competitive video game players ’ physical activity , body fat , bone mineral content , and muscle mass in comparison to matched controls. *Journal of Sport and Health Science*, 00, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.07.006>
- Erwinanto, D. 2017 . *Hubungan Antara Tingkat Aktivitas Fisik Dengan Kebugaran Jasmani Siswa Kelas X Tahun Ajaran 2016/2017 Di Smk Muhammadiyah 1 Wates Kabupaten Kulon Progo DIY*. 210093.
- Hugman, W. 2018 . Aktivitas Dan Motivasi Anggota Dalam Tim Esports Di Pekanbaru. *Jom Fisip*, 5, 1–14.
- Idhohuddin, M., & Wahyudi, A.2020. Minat Siswa Terhadap E-Sport (Electronic Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 41–49.
- Ketelhut, S., Martin-niedecken, A. L., Zimmermann, P., & Nigg, C. R.2020 *Physical Activity and Health Promotion in Esports and Gaming – Discussing Unique Opportunities for an Unprecedented Cultural Phenomenon*. 3(September), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fspor.2021.693700>
- Kurniawan, F.. E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Liando, L. E., Amisi, M. D., & Sanggelorang, Y. 2021. Gambaran Aktivitas Fisik Mahasiswa Semester Iv Fakultas Kesehatan Masyarakat Unsrat Saat Pembatasan Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Kesmas*, 10(1), 118–128.

- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. 2021. Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42. <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>
- Martono, K. T. 2015. *Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker*. 5(1), 23–30.
- Megawati S. Makalew, M. D. A., & Nova H. Kapantow. 2021. *gambaran aktivitas fisik mahasiswa semester vi fakultas kesehatan masyarakat unsrat saat pembatasan sosial masa pandemi covid-19*. 10(1), 31–39.
- Muharamda, & Effendi, H. 2020. *Kontribusi Aktivitas Fisik Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa SMPN 4 Lembah Gumanti*. 3(April), 229–239.
- Paramitha, S. T., Hasan, M. F., Noviyanti, M., Iلسya, F., Anggraeni, L., & Ramadhan, M. G. 2021. *Level of physical activity of Indonesian esport athletes in the piala Presiden esport 2019*. 7(1), 71–83.
- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. 2019. *Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*. 98–103.
- Putra, K. P., Kinasih, A., & Kriswandaru, P. 2018. *Gambaran Aktivitas Fisik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Di Salatiga*. *Seminar Nasional Pendidikan Jasmani UMMI*, 5, 244–248.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. 2019. *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students*. 7(1), 6–12
- Rizki, M., Arhami, M., & Huzeni, D. 2021. *Perbaikan Algoritma Naive Bayes Classifier Menggunakan Teknik Laplacian Correction*. 21(1), 39–45.
- Steve, D., & Marsella D. Amisi, M. I. P. 2021. *gambaran aktivitas fisik mahasiswa semester ii fakultas kesehatan masyarakat universitas sam ratulangi saat pembatasan sosial masa pandemi covid -19*. 10(1), 95–104.
- Suherman, P. A. 2019. *Panduan gaya hidup aktif dan produktif bagi mahasiswa. Manfaat Aktivitas Fisik*.