

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing.
- Ahmad Tohardi. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Plus*. Pontianak:Tanjungpura. University Press.
- Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). *Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga*. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 10(1), 122–133.
- Alisuf Sabri. (1995). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Arifin, M. (2000). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA UPI
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Busro, M. (2018). *Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Cholid Narbuko, Ahmadi. (2010). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjion. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitra Rahim. (2016). *Pengertian Game Online dan Contohnya. "Simple Dukasi"*. Vol 1
- Griffiths, M., & Davies, M. (2005). *Videogame addiction: Does it exist?* In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press
- Huberman & M.B Miles. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. (1992). Jakarta: Universitas Indonesia
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). *"Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction"*. Authors & Digital Games Research Association (DIGRA), hlm. 211-217.
- Mahmud Persada. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). *Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online*. Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2(1),1-8
- Moh Nazir. (1983). *Metode Penelitian*. Darussalam. Ghalia Indonesia

- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibin Syah.(2003). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Panji. (2017). “*Persepsi Komunitas Gamers Terhadap Game Online (Studi Deskriptif Tentang Persepsi Komunitas Gamers Surabaya Terhadap Game Online Mobile Legend)*”. Dalam *Jurnal Fis.IIP*.41.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Smart Aqila. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta. Aplus books jurnal. Diakses dari: <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseling> (Pada 21 Februari 2024).
- Sudirman. (2003). *Interaksi Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Surya Hendra. (2003), *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Suryanto, R. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. *Jurnal FISIP*. 2 (2). 12.
- Taylor, SJ dan R Bogdan. (1984). *Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meanings, Second Edition*. John Wiley and Sons. Toronto.
- W.S. Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grasindo.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Wisma Putra. (2022). *Ada 6 Juta Gamers di Jabar, Setara Populasi Warga Singapura*. Melalui <https://www.detik.com/jabar/berita/d-5980378/ada-6-juta-gamers-di-jabar-setara-populasi-warga-singapura/amp> (diakses pada tanggal 1 Maret 2024).
- WS. Winkel. (1983) *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.
- Sumber lainnya: Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia No. 49 Tahun 2023 tentang Standar Biaya Masukan Anggaran 2024.