

DAFTAR PUSTAKA

- AGUSTRIA, N. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SMAN IX KOTO DIATAS KAB, SOLOK PROVINSI SUMATERA BARAT*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM.
- Ahdar. (2021). *Ilmu Pendidikan: Vol. ii* (Musyarif (ed.); 1st ed.).
- Al, M. D. B. (2023). *KEMAJUAN iTEKNOLOGI iDAN iPOLA iHIDUP iMANUSIA iDALAM iPERSPEKTIF iSOSIAL iBUDAYA*. 1(3), 274–301.
- Alfiani, A. S., Achmad, I. Z., Gustiawati, R., & Mahardhika, D. B. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Jurnal Porkes*, 5(2), 391–405. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6110>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *variabel belajar komplikasi belajar* (M. P. Muhammad Fadhli (ed.); 1st ed.).
- Anggarini, A., & Wijastuti, A. (2018). STUDI DESKRIPTIF PERAN KOMUNITAS DISLEKSIA “ PARENTS SUPORT GROUP (PSG)” DI LEMBAGA TERAPI CITA HATI BUNDA SIDOARJO Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Oleh UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA STUDI DESKRIPTIF PER. *JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS*, 1–9.
- Anggraeni, I., & Aprilia, I. (2020). Pengaruh Total Modal dan Beban Operasional Terhadap Sisa Hasil Usaha (SHU) Pada Koperasi Unit Desa Rikrik Gemi Soreang Periode 2011-2018. *AKURAT: Jurnal Ilmiah Akuntansi FE UNIBBA*, 11(1), 19–30. <https://www.ejournal.unibba.ac.id/index.php/akurat/article/view/249>
- Ardiansyah, R., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.

<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). *Game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa*. 9(1), 164–169.
- Beno, J. ;, Silen, A. P., & Yanti, M. (2022). DAMPAK PANDEMI COVID-19 PADA KEGIATAN EKSPOR IMPOR (STUDI PADA PT. PELABUHAN INDONESIA II (PESERO) CABANG TELUK BAYUR). *Saintek Maritim*, 22(8.5.2017), 2003–2005.
- Erida, F. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1(2), 15. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6–11. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). *Karakteristik Teori-teori Pembelajaran*. 4(1), 5–10. <https://doi.org/10.30596/jpppp.v4i1.13431>
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)* (Cetakan pe). Diterbitkan oleh Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *buku ajar belajar dan pembelajaran* (N. Rismawat (ed.); 1st ed.). WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG (Grup.
- Irwandi, D., Masykur, R., Islam, U., Raden, N., & Lampung, I. (2021). *KORELASI KECANDUAN MOBILE LEGENDS TERHADAP PRESTASI*. 2(3), 292–299.
- Khoiri, N. F. (2021). *DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*

TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBIRION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO.

- Mamik. (2014). Metodologi Kualitatif. In C. Anwar (Ed.), *Penerbit Zifatama Publisher* (1st ed.). Penerbit Zifatama Publisher, Anggota IKAPI No. 149/JTI/2014.
- Mubarok, A. (2023). Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 3(2), 302–310.
- Nurdewi. (2022). IMPLEMENTASI PERSONAL BRANDING SMART ASN PERWUJUDAN BANGGA MELAYANI DI PROVINSI MALUKU UTARA. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303.
- P Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Jurnal IDAARAH*, III(2), 205–215.
- Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar* (S. Widoyoningrum (ed.); Cetakan Pe). LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah DInamika Sosial*, 1(2), 213–214.
- Rahim, A., Yusnan, M., & Kamasiah. (2021). Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 43–51. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v1i1.3152>
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In Syahrani (Ed.), *Antasari Press*. Antasari Press. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf)
- Ramdani, N. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa* (Vol. 2, Issue 3) [UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASAR FAKULTAS].

https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf

- Rani Devita. (2018). *Universitas Medan Area*. UNIVERSITAS MEDAN AREA.
- Riyani, R., Sultan, M. A., & Yulia, H. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19 Pada tingkat Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Education* 238Daftar, 1(1), 231–238.
- Rusandi;, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1).
- Rustini, T., Hidayah, D. F. N., & Prameswari, G. S. P. (2022). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar Tin. *PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 3(8.5.2017), 2003–2005. www.aging-us.com
- Sa’adah, M., Rahmayati, G. T., & Prasetyo, Y. C. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Al ‘Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 61–62. <https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/al-adad/article/download/1113/408%0Ahttps://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/al-adad/article/view/1113>
- Sahid, N. H., & Azhar, A. A. (2023). *DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP SISWA SD DI LINGKUNGAN*. 118–125.
- Sari, I. P. (2022). DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI. *Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038–1046.
- Sondak, S. H., Taroreh, R. N., & Uhing, Y. (2019). Faktor-Faktor Loyalitas Pegawai Di Dinas Pendidikan Daerah Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 7(1), 671–680.
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *JURNAL MANAJEMEN DAN KEUANGAN*, 5(1), 440–448.