

## DAFTAR PUSTAKA

- Ganesha, G. (2019, Oktober 3). *MMA*. Retrieved Desember 10, 2020, from MMA Impact Indonesia 2019: <https://www.mmaglobal.com/impactindonesia2019/presentations>
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment. *J Contemp Psychother*, 247-253.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2015, Februari 1). *ePPID*. Retrieved Mei 14, 2021, from Kementrian Komunikasi dan Informatika: <https://ppidkemmkominfo.files.wordpress.com/2015/02/uu-no-17-th-2007.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017, Februari 1). *Sahabat Keluarga Kemendikbud*. Retrieved Mei 15, 2021, from Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: [https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/uploads/Dokumen/4429\\_2017-02-01/17.1.17%20Memgembangkna%20Tanggung%20Jawab.pdf](https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/uploads/Dokumen/4429_2017-02-01/17.1.17%20Memgembangkna%20Tanggung%20Jawab.pdf)
- Khoo, A. (2012). eSocial Networking and eSports. *More or Less : Democracy and New Media*, 263.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 61-66.
- Lickona, T. (2014). *Pendidikan Karakter Dalam Pengelolaan Kelas Sekolah*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Lickona, T. (2016). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 145-151.
- Mustari, M. (2019). *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Depok: Rajagrafindo

Persada.

Ningrum, R. W., Ismaya, E. A., & Fajrie, N. (2020). Faktor-Faktor Pembentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 105-117.

Oxford University Press. (2021, Januari 1). *Oxford University Press*. Retrieved Mei 14, 2021, from Oxford Learner's Dictionaries: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

Prasetyo, A. E. (2017, September 17). *GGWP.ID*. Retrieved from GGWP.ID: <https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/>

Sujarweni, V. W. (2020). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru.

Susilawati, W. O., & Zwestikawati, O. F. (2020, Juni 1). Pengaruh Pemahaman Konsep Tanggung Jawab Pada Mahasiswa PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 27-35.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Trisliatanto, D. A. (2020). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.

Trisnawati, D. D. (2013). Membangun Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa SMA Khadijah Surabaya Melalui Implementasi Tata Tertib Sekolah. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 398.

Tunggal, I. S. (2019). *Pengakuan Pemerintah dan Pengaruhnya pada Masyarakat Terhadap Perkembangan E-Sport di Indonesia Tahun 2014-2018*. Surabaya: Universitas Surabaya.

Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.

YouGov. (2020, November 18). *Four in ten gamers say they've played more during*

*COVID-19*. Retrieved Maret 18, 2021, from YouGov:  
<https://yougov.co.uk/topics/technology/articles-reports/2020/11/18/gamers-play-more-during-covid>

YouGov. (2020, October 21). *Gaming And Esports: The Next Generation*. Retrieved Mei 17, 2021, from YouGov: <https://yougov.co.uk/topics/technology/articles-reports/2020/10/21/gaming-and-esports-next-generation>

Yuniar, S. (2008). Ketergantungan Pada Internet: Game Online, Video Game dan Sejenisnya. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 180-183.

Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

