

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. &. (2004). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2013). Seleksi Item Dalam Penyusunan Skala Psikologi. *Buletin Psikologi*, 131.
- Azwar, S. (2021). Reliabilitas dan validitas. *Pustaka Pelajar*, 131.
- Dasmawanti. (2013). *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Ipa Melalui Media Konkrit Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri*.
- Dr. Muhammad Muhyi, M. d. (2018). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- E.Prasetio, A. (2017). *Penonton ESport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional*. Diambil kembali dari GGWP: <https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-esport-di-atas-olahraga/>
- Eka., F. (2013). Pengaruh Online Game Terhadap Perubahan Perilaku. Vol. 1 No. 03.
- Goleman, D. (2000). *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hardani. (2020). *Teknik Pengumpulan Data*. Diambil kembali dari upi.edu: http://repository.upi.edu/69763/4/S_MIK_1704087_Chapter3.pdf
- Hofstede, M. (12). Repurposing an Old Game for an International World. *Simulation and Gaming*, 34–50.
- Imron. (2015). Dorongan Fisiologis, Psikis Dan Spiritual Dalam Al Qur'an. *Jurnal*, 6 Nomor 1, 22-29.
- Jenny, S. E. (2017). Virtual(Ly) Athletes : Where Esports Fit Within The Definition Of "Sport". *Journal Information*, 1-18.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling.
- M.D, D. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mongkaren, S. (2013). Fasilitas Dan Kualitas Pelayanan Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Pengguna Jasa Rumah Sakit Advent Manado. *Jurnal Riset*, 1 Nomer 4.
- Nursalina, A. I. (2014). Hubungan Motivasi Berprestasi Dengan Minat . *Education Psychokogy Journal*, 3 Nomer 1.

- P.Tuner, D. (2020). *Purposive Sampling*. Diambil kembali dari Sampoerna University: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/purposive-sampling-adalah/>
- Rahman, S. (2019). Survei Minat Bermain E-Sport Pada Siswa Putra Di SMA. *SKRIPSI UNES*.
- Rini, A. (2011). Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak.
- Santoso. (2017). Fasilitas Auditorium Dan Galeri ESports di Padang Galak, Bali. *Jurnal edimensi arsitektur*, 1 Nomor 6-19.
- Santoso, Y. R. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. 18.
- Sarnoto, A. (2014). Kecerdasan Emosional Dan Prestasi Belajar: Sebuah Pengantar Studi Psikologi Belajar. *Profesi Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 46-56.
- Seo, Y. (2013). Electronic Sports: A New Marketing Landscape Of The Experience Economy. *Journal Marketing of Management*, 1543-1560.
- Silabam, S. (2011). *12 Kunci Menjadi Pelajar Efektif*. Jakarta: QSEE.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia. *Jurnal Region*, 1 Nomer 3.
- Sukardi. (2011). *Reliabilitas*. Diambil kembali dari Library Binus: <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2007200320KABab2/page37.html>.
- Syahroni, S. (2020). *Penelitian Acuan Norma (PAN)*. Diambil kembali dari [ikipgriptk.ac.id](http://digilib.ikipgriptk.ac.id): <http://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/732/4/bab%203.pdf>
- Tridhonanto, A. (2011). Optimalkan potensi anak dengan Games. *PT Elex Media Komputindo*.
- Yusuf, S. (2003). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Rosda Karya Remaja.