

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Syaiful., dkk. (2022). *Pengantar Ilmu Manajemen*. Lombok Barat: SEVAL.
- Anggito, Albi. & Setiawan, Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anwar, Muhammad. (2020). *Pengantar Dasar Ilmu Manajemen*. Jakarta: Kencana.
- Arindra Meodia. (2021). *PBESI Mulai Jalankan Ekstrakurikuler Esport di Sejumlah Sekolah*. <https://antaranews.com>
- Arum, Wahyu Sri Ambar., Suryadi., & Parlina, Nining. (2024). *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish
- Atri Waldi, Irwan. (2018) *Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta*, *Journal of Moral and Civic Education*, 2 (2).
- Azmi, Nisa Mazaya., Melga, Bambang., & Nasititi, Nisa Eka. (2020). *Perancangan Media Informasi Berbasis Teknologi eSports bagi Pemain Game di Kota Jakarta*. *e-Proceeding of Art & Design: Vol. 7 (2)*.
- Dian Ihsan. (2022). *SMA Pangudi Luhur Sekolah Pertama Jakarta Punya Ekskul Mobile Legends dan PUBG*. <https://kompas.com>
- Fiantika, Feny Rita., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdiyati, Nur. (2023). *Manajemen Ekstrakurikuler di Madrasah Ibtidaiyah*. Cirebon: PT Arr Rad Pratama.
- Hanafi, Ahmat, dkk. (2020). *Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Broadcasting Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik*. *JAMP: Journal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*. Vol. 3 (1). Hlm. 52-60. Dapat diakses secara *online* melalui <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/>
- Hutahaean, Wendy Sepmady. (2018). *Dasar Manajemen*. Malang: Ahlimedia Press.

- Idhohuddin, Muhammad. & Wahyudi, Agung. (2020). *Minat Siswa Terhadap eSports (Electronic Sport/Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Indonesian Journal for Physical Education and Sport: 1 (1).
- Indah Nur, Heru, Supadi. (2020). *Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Robotik di SMA Negeri 28 Jakarta*. Jurnal Improvement. Vol. 3 (1). Hlm. 117-124. Dapat diakses secara online melalui <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/improvement>
- Izzati, I., Fauzi, M., & Isnaini, M., (2023). *Manajemen Ekstrakurikuler Muhadharah di Madrasah Aliyah*. Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol. 4 (3). Hlm. 551-560. Dapat diakses secara online melalui <https://doi.org/10.315538/munaddhomah.v4i3.452>
- Juliandi, Anzuar., Irfan., & Manurung, Saprial. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi*. Medan: UMSU PRESS.
- Kompri, (2015). *Manajemen Pendidikan: Komponen-Komponen Elementer Kemajuan Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kristawan, Muhammad., Safitri, Dian., & Lestari, Rena. (2017). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, Faidillah. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi): 15 (2).
- Kurniawan, R., & Pangestu, A. (2023). *Pengaruh Olahraga Elektronik terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo, 4(01), 63-70. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v4i01.3621>
- Lisaniyah, Fashihatul. (2019). *Manajemen Ekstrakurikuler Karya Ilmiah Remaja (Studi Kasus MAN 2 Lamongan)*. Jurnal Tadris. Vol. 13 (2). Hlm. 22-35.
- Majid, Abdul. (2017). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Muhammad Saddam Alfarizi. (2022). *Perkembangan E-Sport di Indonesia*. <https://kompasiana.com>
- Mulyadi., Al Qadri, Muamar., Wahyuningsih, Sri., Dkk. (2021). *Dasar-Dasar Ilmu Manajemen*. Riau: DOTPLUS.
- Prasetya, M. Reza Aziz., & Wijaya, Habibi Hadi. (2021). *Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi dan Regulasi di Indonesia*. JOSEPHA (Journal of Sport Science and Physical Education): Vol. 2 (2).

- Puspitasari, (2023). *Managemen Ekstrakurikuler Pramuka*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Ramadhan, M.N., Arum, W.S.A., & Rahmawati, D. (2020). *Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Taekwondo di SMP Era Pembangunan 3 Jakarta*. Jurnal Pendidikan: Intelektium. Vol. 1 (1). Hlm. 17-25. Dapat diakses secara online melalui <https://doi.org/10.37010/int.v1i1>
- Ramdhan, Muhammad. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Ruyatnasih, Yaya & Megawati, Layla. (2017). *Pengantar Manajemen: Teori, Fungsi, dan Kasus Edisi 2*. Yogyakarta: CV Absolute Media.
- Sari, Eliana. (2019). *Manajemen Lingkungan Pendidikan: Implementasi Teori Manajemen Pendidikan pada Pengelolaan Lingkungan Sekolah Berkelanjutan*. Jakarta: Uwais Press.
- Sule, Ernie Tisnawati & Saefullah, Kurniawan. (2019). *Pengantar Manajemen Edisi Revisi*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Sundari, Ayu. (2021). *Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Meningkatkan Prestasi Non Akademik Siswa*. Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol. 2 (2). Hlm. 1-8. Dapat diakses secara online melalui <https://pasca.jurnalikhac.ac.id/index.php/munaddhomah/article/download/45/33/117>
- Suwardi, Darwanto. (2017). *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Triyono, Agus. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Wahyuni, Dinar. (2020). *Tantangan dan Peluang Esports Dalam Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Pusat Penelitian Sekretariat Jendral DPR RI.
- Waldi, Atri. & Irwan. (2018). *Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta*. Journal Of Moraland Civic Education: Vol. 2 (2).
- Widodo, Hendro., & Nurhayti, Etyk. (2020). *Manajemen Pendidikan: Sekolah, Madrasah, dan Pesantren*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wildan, Zulkarnain. (2018). *Manajemen Layanan Khusus di Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuliawan, Dhedy. & Bekt, Ruruh Andayani. (2021). *Legitimasi Esports dalam Cabang Olahraga: Studi Literature Review*. Jurnal Literasi Olahraga, Vol. 2 (2).

Yusuf, A. Muri. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Edisi Pertama. Jakarta: KENCANA.

