

## DAFTAR PUSTAKA

*The Rise of eSports*. (2011, November 12). Diambil kembali dari Preceden:

<https://www.preceden.com/timelines/336488-the-rise-of-esports>

*Why Esports in School Is a Good Thing*. (2019, Oktober 30). Diambil kembali

dari viewsonic: (<https://www.viewsonic.com/library/education/esports-schools-good>)

Awaludin, & Hendra. (2018). Fungsi Manajemen Dalam Pengadaan

Infrastruktur Pertanian Masyarakat Di Desa Watatu. *Universitas*

*Tadulako Indonesia*, Volume 2 No. 1, hlm. 6.

Carbonie, A., Guo, Z., & Cahalane, M. (2018). Positive Personal

Development through eSports. *PACIS*.

Ekrima, A. (2009). *Skripsi Sport Center di Yogyakarta*. Yogyakarta: UAJY.

Fadhlyda, Erlamsyah, & Daharmis. (2014). Pembinaan Kegiatan

Ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Pertama Kota Sawahlunto.

*Konselor*, Volume 3 | Number 3.

Freeman , G., & Wohn, D. (2017). eSports as An Emerging Research Context

at CHI: Diverse Perspectives on Definitions . hlm 1602.

Ghony, D., & Almanshur, F. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. ARRuzz:

Yogyakarta.

Hamidi. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Praktis, Penulisan*

*Proposal, dan Laporan Penelitian* . Malang: UMM Press.

Handoko, H. (2012). *Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.

Hasbullah. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Hasibuan, M. S. (2008). *Manajemen: Dasar, Pengertian, dan Masalah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Irwansyah. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Jason, R., Je Seok, L., & Maria, A. (2019). Esports Research: A Literature Review. hlm. 2-3.

Julio. (2016). *Skripsi E-Sport Arena Berstandar Internasional di Badung, Bali*. Bali: Universitas Udayana.

Kompri. (2015). *Manajemen Pendidikan: Komponen-komponen Elementer Kemajuan Sekolah*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Kurniadin, D., & Machali, I. (2016). *Manajemen Pendidikan: Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

McCutcheon, C., Hitchens, M., & Drachen, A. (2018). eSports vs irlSport. *UK*, hlm. 532.

Moggi, G. (2019, November 14). *Selain Tuntutan Milenial, Ini 5 Alasan Esports Layak Dipertimbangkan Masuk*. Diambil kembali dari kompasiana:

<https://www.kompasiana.com/babomoggi/5c56ccadbde57542246a42a>

2/5-alasan-e-sports-layak-dipertimbangkan-masuk-sekolah-selain-tuntutan-generasi-milenial?page=all

Muhammad Kristiawan, d. (2017). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Mustafah, J. (2015). *Manajemen Pendidikan Teori, Kebijakan, dan Praktik*. Jakarta: Kencana.

Nasution. (2006). *Metode Research*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Noor, J. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenademia Group.

Okinanta, Y., Tiaga, A., & De Yong, S. (2017). Perancangan Interior Garena E-Sports Stadium Di Surabaya. *URNAL INTRA*, Vol. 5, No. 2, hlm. 415.

Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LKIS Pelangi Aksara.

Purwanto, N. (2008). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Reitman, J., Anderson, M., & Wu, M. (2019). Esports Research: A Literature Review. *University of California*, halaman 2-3.

Rothwell, G., & Shaffer, M. (2019). Sports in K-12 and Post Secondary Schools, USA. *MDPI*, halaman 3.

Rusdiana. (2014). *Asas-Asas Manajemen Berwawasan Global*. Bandung: Pustaka Setia.

Samsul, R., & Fahrurrazi. (2014). *Bacaan Wajib Swakelola Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah*. Jakarta: Visimedia.

Saputra, Y. A. (2014). *Manajemen dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: Graha Ilmu.

Satori, D. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Siswanto. (2013). *Pengantar Manajemen*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sng, N. (2019, Oktober 30). *7 Schools that offer eSports Programmes*.

Diambil kembali dari redbull: <https://www.redbull.com/ie-en/schools-that-offer-esports-programmes>

Soimah, A. (2017). *Thesis Manajemen Kenakalan Siswa di MA YSPIS (Yayasan Sosial dan Pendidikan Islamiyah Syafiiya)*. Semarang: UIN Walisongo.

Somantri, G. R. (Desember 2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara, Sosial Humaniora*, Vol. 9, No. 2, Desember 2005, hlm.60-61.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sule, E., & Saefullah, K. (2012). *Pengantar Manajemen Edisi Pertama*. Jakarta: Prenamedia Group.

Usman, S. (2019, Oktober 24). *Sekolah Masa Depan di Era Digital--Belajar dan Mengajar di Mana Saja*. Diambil kembali dari The Conversation:

<http://theconversation.com/sekolah-masa-depan-di-era-digital-belajar-dan-mengajar-di-mana-saja-95851>

Waldi, A., & Irwan. (2018). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta. halaman 93.

Wijaya, C., & Rifa'i, M. (2016). *Dasar-dasar Manajemen: Mengoptimalkan Pengelolaan Organisasi Secara Efektif dan Efisien*. Medan: Perdana Publishing.

Wijaya, H. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Yuliani, N. (2019). *Skripsi Manajemen Program Kewirausahaan di SMAN 35 Jakarta*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Yuslianson. (2017). *SMA 1 PSKD, Sekolah Pertama di Indonesia Usung Program eSports*. Diambil kembali dari liputan6: SMA 1 PSKD, Sekolah Pertama <https://www.liputan6.com/tekno/read/3141577/sma-1-pskd-sekolah-pertama-di-indonesia-usung-program-esports>