

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Candra Zebeh. "Berburu Rupiah Lewat Game Online". Yogyakarta: BounaBook, 2012
- Atmojo, Denis Wengku Tri. "Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar". *Cognicia* , Vol. 7, No. 4, 2019, (ejournal.umm.ac.id, Diakses 12 Juni 2021)
- Amalia, Roziana. "Hubungan Konformitas Dengan Motivasi Belajar" (Studi Analisis Santri Putri Di Pondok Pesantren Nurul Islam Karangcempaka Bluto sumenep). Vol. 4, No. 1, 2020, (diakses pada 1 juni 2021)
- Azwar, Saifuddin. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.
- Azwar, Saifuddin. *Sikap Manusia, Teori, Dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002.
- Baron, A.R., & D. Byrne. *Psikologi sosial Edisi Kesepuluh*. Terj. Ratna Djuwita, et. al.. Jakarta: Erlangga, 2005.
- Chaplin, James P.. *Kamus Lengkap Psikologi*. Terj. Kartini-Kartono. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999.
- Dewardari, dan Saptarini, "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuro Kabupaten Wonosobo". Skripsi Diterbitkan. 2013. (Diakses 8 Agustus 2018)
- Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran". Jurnal Lantanida, Vol. 5, No. 2, 2017. (Diakses 7 Juni 2021)
- Elbrahim, M. Nur. *Psikologi Remaja*. Depok: CV. Arya Duta, 2011.
- http://id.m.wikipedia.org/Mobile_Legend:Bang_Bang. (Diakses 15 Agustus 2018)
- Husna, Nahdiatul, dkk. "Hubungan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Di Kecamatan Banjarmasin Barat". Jurnal pendidikan Geografi. Vol, 4, No. 3, 2017. (<http://ppjp.unlam.ac.id>, Diakses 7 Juni 2021)
- Kartini, Herlen. "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda". Ejournal psikologi, Vol. 4, 2016. (diakses 8 Agustus 2018)

- Kholidiyah, Ulfi. "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi". Skripsi Ditebitkan, Universitas Mulawarman Surakarta, 2013. (Diakses 28 Agustus 2018)
- Kompri. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2015.
- Kurniawan, Drajat Edy. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta". *Jurnal Konseling*, Vol 3, 2017. (Diakses 15 April 2018)
- Luis O, Gilbert, dkk. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT". *Jurnal Holistik*. Vol, 13, No. 2, 2020. (Diakses 5 Juni 2021)
- Mayara, Bismy Hafizah, et. al.. "Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Konformitas Pada Remaja". *Jurnal Ecopsy*, Universitas Lambung Mangkurat, Vol. 3, 2016. (Diakses 5 April 2018)
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Mungin, M. Burhan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenata Media, 2005.
- Muhidin, Sambas Ali, Dan Maman Abdurahman. *Analisis Korelasi, Regresi, Dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2009.
- Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1993.
- Prasetio, Rizki Eko dan Hartosujono. "Hubungan Intensitas Pengguna Game Online Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Pelajar Di Wonosobo". *Jurnal Spirits*, Vol. 3, 2013. (Diakses 7 April 2018)
- Purwanto. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Rahmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Reber, Arthur S. & Emily S. Reber. *Kamus Psikologi*. Terj. Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Saefullah. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2012.
- Santrock, John W. *Remaja: Edisi Kesebelas*. Terj. Benedictine Widyasinta. Jakarta: Erlangga, II, 2007.
- Sarwono, Jonathan. *Rumus-rumus Populer Dalam SPSS 22 Untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2015.

Sholeh, Rachman, dkk.. “Analisis Pengalaman Pengguna Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota2”. Jurnal pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, Vol. 2, 2018 (2 April 2018)

Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: CV Alfabeta, 2015.

Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta, 2000.

Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998.

Sunjoko, dkk.. *Aplikasi SPSS Untuk Smart Riset (Program IBM SPSS 21.0)*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Tim Revisi Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah STAIN Kediri, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Kediri: STAIN Kediri, 2014.