

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. (2015). Pokoknya Studi Kasus, Pendekatan Kualitatif. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Ardanawati, Ayu Pitaloka. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen .
- Aryati, Nuryana. (2010). Efektifitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak. Jurnal Ilmiah Berkala Psikolog.
- Asih, Ria Andini. (2019). Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang .
- Budiman, S. (2017). Pengolahan dan Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif.
- Choirul Fajri. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. Jurnal Komunikasi.
- Damayanti. (2011). Metode Penelitian Pendidikan Bahasa. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Deepraj Kaur. (2015). Pengaruh Pengaturan Tempat Duduk U Shape Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa.
- Dewi Arifiani Rahmawati. (2014). Perbandingan Tingkat Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar Dilihat Dari Kebiasaan Makan Pagi. Sejarah Artikel .
- Drajat Edy Kurniawan. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta . Sejarah Artikel .
- Gunawan, Heri. 2017. Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi. Bandung: Alfabeta.
- Hakim, Thursan. 2003. Mengatasi Gangguan Konsentrasi. Jakarta : Puspa Swara
- Hakim, Thursan. 2005. Belajar Secara Efektif. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Indah Triswayuning. 2019. Kecanduan Game Online Siswa SMA .
- Karwono., & Heni Mularsih. (2018). Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan. Sumber Belajar. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Katarina Novika. (2019). Pengaruh Addiction Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMAS Taman Mulia Kabupaten Kubu Raya.
- Kosmiyah, Indah. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Teras
- Krista Surbakti. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Curere.

- Kurniawa Teguh Martono. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. Sistem Komputer.
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2007. Psikologi Pendidikan (Perangkat Sistem Pengajaran Modul). Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mimi Ulfa . (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Games Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru.
- Moleong, Lexy J. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nanik Rahmawati . (2019). Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang.
- Nugroho, W. 2007. Belajar Mengatasi Hambatan Belajar. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Nurlaela. (2016). Dampak Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Lawu Timur.
- Raharjo, M. 2017. Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif Konsep dan Prosedurnya.
- Sardiman, A.M. 2004. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sayid. 2006. Hubungan antara Komunikasi Interpersonal, Pengembangan Karis dengan Kualitas Pelayanan di Dinas Pendidikan Kabupaten Indramayu. Tesis Bogor : Program Pascasarjana Universitas Pakuan.
- Setiani, Amalia Cahya. (2014). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan.
- Siswanto. 2007. Kesehatan Mental; Konsep, Cakupan, dan Perkembangannya. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Siti Qurratulaini. (2012). Penggunaan Teknik Relaksasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Terate Pandian Sumenep.
- Sri Wahyuni Adiningtiyas. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Game Online. Jurnal Kopasta. Anggito, Albi & Johan Setiawan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Supriyo. 2008. Studi Kasus Bimbingan dan Konseling. Semarang : Nieuw Setapak.
- Surya, Hendra. 2009. Menjadi Manusia Pembelajaran. Jakarta : Elek Media Komputindo.
- Wahab, Rohmalina. Psikologi Belajar. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2015
- Yin, Robert K. 2015. Studi Kasus: Desain dan Metode. Jakarta: Rajawali Pers.

