

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizawatiwati, & Afriani. (2022). Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 56-65
- Ali, B, S. (2024). A Study of Factors that Affect Learners' English Writing Skill. Listening Skills. In book: The Use of English and Communication Skills for Tertiary Institution (pp.77-100) Publisher: Celbez Printing and Publishing Company
- Ardiansyah, Y. (2019). Fenomena *Game Moba* Mobile legends Dikalangan Mahasiswa Fisip Universitas Pasundan. [Skripsi, Universitas Pasundan]
- Ardianto, E. (2011). Metodologi Penelitian untuk Public Relations: Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arianingsih, A., & Setiana, S. M. (2018). Minat Belajar Mahasiswa terhadap Pembelajaran Chookai. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 2(2), 249-257
- Arif, M., & Aditya S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society Juni*, 2022(1).
- Arifin, N. N., Nura'eni, E., Pranata, O. H. (2014). Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Teori *Van Hiele*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(2), 96-102. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v1i2.4935>
- Azizah, A & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717–723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>
- Azwar, S. (2011). Sikap dan Perilaku Dalam: Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010
- Chaer, A. 2002. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Rineka Cipta. Jakarta Rineka Cipta 1990
- DeVellis, R. F. (2017). Scale Development: Theory and Applications (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Diantoro, A., Mulyati, T., Halim, A. (2020). The Effect of Mobile Legend *Game* on Vocabulary Mastery of the Tenth Grade Student of SMAN 1 Cluring. Vocabulary Mastery of the Tenth Grade Student of SMAN 1 Cluring. *LUNAR*, 4(1), 128-133. <https://doi.org/10.36526/ln.v4i1.1442>
- Gardner, H. (1983). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. *Basic Books*.
- Ghozali, I. (2006). Ghozali, I. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2012) “*Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*”, 20 Edisi Keenam, Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hendri, R. (2020). Penggunaan *Game Online* di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiah Jakarta Barat). [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta]

- Hidayat, N. & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10-15. [10.55215/jppguseda.v2i1.988](https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988)
- Hafifah, S., Adawiyah, R. Putra, D. A. K. (2022). Dampak *Game Online* terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. Vol. 2, No. 1, Juni, 2022
- Holmes, T. J. (2021). Defining *Voice Design* in Video Games. Tesis, Department of Media, Aalto University
- Ige. B. (2005). Teaching Listening Skills in Language. Federal College of Education, Ogun State, Nigeria
- Kurniawan, D.E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta. *Jurnal konseling*. Vol 3, No 1 (2017). <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Kurniawan, D. K. (2022). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Terhadap Perkembangan Psikolog Anak Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran ...*, 3(2), 135–146. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/view/10835>
- Khoirurozikin, M. I. (2023). Upaya Peningkatan Pemahaman Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia Melalui Media Game Pada Siswa Kelas V Sdn Tlekung 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*.2(2), 1082-1106.
- Manguilimotan, R, P., Zabala, J. T., Encog, C. A., Padillo, G. G., Capuno R, G. (2024). Factors Affecting the Reading Comprehension Skills of Grade 3 Learners. *International Journal of Social Science Research and Review*, 7(3), 96-108. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v7i3.1930>
- Moleong, L. J. (1988). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Y. (2014). Hakikat Keterampilan Berbahasa. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK40103-M1.pdf>
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. [Skripsi, Universitas islam Negeri Syarif Hidayatullah]
- Perkasa, A. G. D., Lubis, N., Putri, R, F., Amin, T. S. (2022). Tertiary Students' Perception of Mobile Legend *Game* on Vocabulary Mastery. *Indonesian Journal of ELT and Applied Linguistics (IJEAL) Vol 1 Issue.2 July 2022*, 65-66. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/IJEAL>
- Prastius, E. (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29–36. <https://doi.org/10.33884/cbis.v8i2.1959>
- Rahman, I. H. A. & Sibua, A. (2020). Kesiapsiagaan Masyarakat Daerah Tertinggal, Terdepan dan Terluar dalam Menghadapi Bencana Alam di Kabupaten Pulau Morotai. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(2), <https://doi.org/10.5281/zenodo.3741762>
- Regis, A, O., & Agwuocha, U, A. (2024). Listening Skills. In book: The Use of English and Communication Skills for Tertiary Institution (pp.77-100) Publisher: Celbez Printing and Publishing Company

- Saka, B.G.S.M., Pakkiding, A., Rubianus., Silka. (2022). Identifikasi pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal materi besaran dan satuan di sma 4 toraja utara. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* Vol. 6(2), Desember 2022 237
- Sekaran, U. (2006). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach* (4th Edition). John Wiley & Sons, New York.
- Setiawan, S.D. (2016). Persepsi Gamers kota Padang terhadap Wacana Pembollikiran *Game Online* Oleh Pemerintah (Studi Deskriptif pada Gamers *Point Blank* kota Padang) [Thesis, Universitas Andalas]
- Setiana, S, M. (2023). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia. *JANARU SAJA*. 12(2). [10.34010/js.v12i2.11343](https://doi.org/10.34010/js.v12i2.11343)
- Setyawan, W. C., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30-36. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i12019p030>
- Stovia, A., & Firmansyah, D. B. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 8(2), 77-84. <https://doi.org/10.15294/chie.v8i2.37193>
- Sudjana, N. (1996). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2003.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Umar, H. (2008). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta : Rajawali pers, 2013
- Utami, L, S. (12 Februari 2024). Jumlah Total Hero di Mobile Legends Saat Ini, Punya Semuanya?. Suara.com. <https://www.suara.com/tekno/2024/02/12/100335/jumlah-total-hero-di-mobile-legends-saat-ini-punya-semuanya#:~:text=Suara.com%20%2D%20Sejak%20dirilis%20pada,Ma ge%2C%20Marksman%2C%20dan%20Assassin>
- Yudintseva, A. (2015). Game-Enhanced Second Language Vocabulary Acquisition Strategies: A Systematic Review
- Zenn Game. (25 Maret, 2021). Nana Japanese Voice and Quotes Mobile Legends dan Artinya [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8EJjloKBc6k>
- Zenn Game. (28 November, 2021). Hayabusa Japanese Voice and Quotes Mobile Legends dan Artinya [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=QYYIuHYmK3s>
- Zenn Game. (18 Mei, 2024). HAYABUSA EXORCIST Voice Lines And Quotes Mobile Legends dan Artinya [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=refslTLg5xs>