

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Fuchs, C. (2020). *Nasionalism On The Internet. Critical Theory and Ideology In The Age of Social Media and Fake News*. Routledge
- Edgar, Andrew & Sedgwick, Peter. 1999. *Key Concept in Cultural Theory*. London and New York : Routledge
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hoy, Wayne K., dan Miskel, Cecil G. 1978. *Educational Administration: Theory, Research and Practice*. New York: Random House.
- Kuswarno, Engkus. (2009). *Metodologi penelitian komunikasi fenomenologi : Konsepsi, pedoman, dan contoh penelitiannya*. Bandung. Widya Padjadjaran.
- Littlejohn, Stephen W. (2001). *Theories of Human Communication*. USA. Wadsworth Publishing. Halaman 38.
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ridwan, Muhammad. 2006. *Metode & Teknik Penyusunan*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

- Fatmawati, L., Pratiwi, R. D., Erviana, V. Y. (2017). Pengembangan Modul Pendidikan Multikultural Berbasis Karakter Cinta Tanah Air dan Nasionalis pada Pembelajaran Tematik. SCHOLARIA, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widodo, S. (2011). Implementasi Bela Negara Untuk Mewujudkan Nasionalisme. Jurnal Ilmiah CIVIS, Volume I, No. 1
- Asyari, Daniar., Dewi, D. A., (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Generasi Milenial dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Di Era Globalisasi. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPdK) Volume 3 Nomor 2.
- Effendi, R. M. S., (2017). Regulasi Diri dalam Belajar (Self-Regulated Learning) Pada Remaja yang Kecanduan Game Online. Psikoborneo, Vol 5, No 2.

- Arifianto, S. (2013). Makna “Nasionalisme Negara- Bangsa” Melalui Teks Media The Meaning of “NATIONALISM OF NATION-STATE” In Media Teks. Jurnal Studi Komunikasi dan Media.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1.
- Rohmadani, Z. V., Setyani, R. Y. (2019). Aktivitas Religius untuk Menurunkan Tingkat Stres Mahasiswa yang Sedang Skripsi. Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan. Vol. 1, No. 2.
- Deshbandhu, A. (2016). Player Perspectives: What It Means to Be a Gamer. Press Start Vol. 3 No. 2.
- Saryono, Fajarianti, A., Kurniawati, L. D., Akbariah, A. A., Jabar, I. A., Yulyanti, F. (2022). Sikap Politik Dan Hukum Internasional Indonesia Terkait Penyerangan Rusia Ke Ukraina. Jurnal Citizenship Virtues, 2022, 2(2), 386-397.
- Gero, S., Son, M. M., Prasetya, P. A., Selkioma, S. (2019). Pengendalian Diri Mahasiswa Keperawatan Menghadapi Kecanduan Bermain Game Online: Studi Fenomenologi. PROSIDING SEMNAS I Kesehatan Lingkungan & Penyakit Tropis.

Tesis :

- Nordvall, M. (2012). Communication in Games. Linköping University Department of Computer and Information Science.

Artikel dalam Internet :

- Zenitha, C. (2022). Ini 5 Alasan Kenapa Kota Surabaya disebut Kota Pahlawan. Nasional.okezone.com.
<https://nasional.okezone.com/read/2022/12/08/337/2722874/ini-5-alasan-kenapa-kota-surabaya-disebut-kota-pahlawan#:~:text=Surabaya%20mendapat%20julukan%20sebagai%20Kota,pemuda%20Surabaya%20untuk%20melawan%20penjahah.>