

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyani, A. D., & Alfariza, R. D. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Informasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dalam Mengerjakan Tugas Makalah Menggunakan Model Literasi Informasi The Big Six. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 4(2), 17-29.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, (1)
- B. Hurlock, Elizabeth. (2011). *Perkembangan Anak*, Penerjemah Musichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga
- Batubara, A. K. (2015). Literasi informasi di perpustakaan. *IQRA: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 9(1), 43-56.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. USA: HarperCollins Publishers.
- Agustin, R. D., Purwarianti, A., Surendro, K., & Supriana, I. (2013). *Model Konseptual Serious game*. December.
- Fitriana, I., & Rois, M. M. (2023). Analysis of Metaphors Applied in Mobile Legends Game. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 15(1), 118–132. <https://doi.org/10.26594/diglossia.v15i1.4084>
- Hanip, F., Mahyuddin, M. J., & Sulaiman, F. (2022). Implementasi Literasi Digital Dalam Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 2 Enrekang. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 4(1), 94–105. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/3914>
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile

- Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292–299.
<https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>
- Mayangsari, M. D., & Pratiwi, S. D. (2019). Flow Akademik pada Mahasiswa yang Aktif Berorganisasi dan Bekerja. *Psycho Holistic*, 1(2), 47–52.
<http://journal.umbjm.ac.id/index.php/psychoholistic>
- Purnomo, R., Churnawan, A., & Diantina, F. P. (n.d.). *Prosiding Psikologi Pengalaman Flow pada Professional Gamers Game Online Kota Bandung Flow Experience of Professional Gamers Online Game in Bandung City*. 727–732.
- Putra, M. A. (2023). Psikologi Positif: Mencari Kebahagiaan dan Kualitas Hidup yang Lebih Baik. *Literacy Notes*, 1(1), 1–8.
<https://liternote.com/index.php/ln/article/view/8>
- Rosi Mukminun barokah. (2022). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN SKRIPSI Disusun oleh*.
- Sanjaya, V. F., & Faiyah, L. I. (2022). Pengaruh Flow Experience dan moderasi promosi selama masa pandemi. *INOBISS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(3), 314–326.
<https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i3.232>
- Septiyantono, T. (2014). *Konsep Dasar Literasi Informasi*.
- Setyowati, L. (2015). Literasi Informasi Dilihat dari Perspektif Modal Manusia. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 3(2), 232–2–246.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Libraria/article/view/1594>
- Zulaikha, S. R. (2008). Analisis the Big Six Model Dalam Rangka Implementasi Information Literacy Di Perpustakaan. *Fihris*, III(2), 37–55.
<http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/edref/>

- Eisenberg, M. B., & Berkowitz, R. E. (1987). Information problem-solving: The Big Six skills approach. *School Library Media Activities Monthly*, 3(5), 25-29.
- Fitriana, I., & Rois, M. M. (2023). Analysis of Metaphors Applied in Mobile Legends Game. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 15(1), 118-132.
- Agustin, R. D., Purwarianti, A., Surendro, K., & Supriana, I. (2013). *Model Konseptual Serious game*. December.
- Fitriana, I., & Rois, M. M. (2023). Analysis of Metaphors Applied in Mobile Legends Game. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 15(1), 118–132. <https://doi.org/10.26594/diglossia.v15i1.4084>
- Hanip, F., Mahyuddin, M. J., & Sulaiman, F. (2022). Implementasi Literasi Digital Dalam Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 2 Enrekang. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 4(1), 94–105. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/3914>
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292–299. <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>
- Mayangsari, M. D., & Pratiwi, S. D. (2019). Flow Akademik pada Mahasiswa yang Aktif Berorganisasi dan Bekerja. *Psycho Holistic*, 1(2), 47–52. <http://journal.umbjm.ac.id/index.php/psychoholistic>
- Purnomo, R., Churnawan, A., & Diantina, F. P. (n.d.). *Prosiding Psikologi Pengalaman Flow pada Professional Gamers Game Online Kota Bandung Flow Experience of Professional Gamers Online Game in Bandung City*. 727–732.
- Putra, M. A. (2023). Psikologi Positif: Mencari Kebahagiaan dan Kualitas Hidup yang Lebih Baik. *Literacy Notes*, 1(1), 1–8. <https://liternote.com/index.php/ln/article/view/8>
- Rosi Mukminun barokah. (2022). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA*

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN SKRIPSI Disusun oleh.

- Sanjaya, V. F., & Faiyah, L. I. (2022). Pengaruh Flow Experience dan moderasi promosi selama masa pandemi. *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(3), 314–326.
<https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i3.232>
- Septiyantono, T. (2014). *Konsep Dasar Literasi Informasi*.
- Setyowati, L. (2015). Literasi Informasi Dilihat dari Perspektif Modal Manusia. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 3(2), 232-2–246.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Libraria/article/view/1594>
- Zulaikha, S. R. (2008). Analisis the Big Six Model Dalam Rangka Implementasi Information Literacy Di Perpustakaan. *Fihris*, III(2), 37–55.
<http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/edref/>