

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Ricardo, “Upaya Penanggulangan Penyalahgunaan Narkoba oleh Kepolisian (Studi Kasus Satuan Narkoba Polres Metro Bekasi),” vol. 6, no. iii, pp. 232–245, 2010. Retrieved from <http://journal.ui.ac.id/index.php/jki/article/viewFile/1105/1013>
- [2] I. B. D. Krisnawan, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘ Lawar Bali ’ pada Platform Android,” vol. 2, no. 1, pp. 58–66, 2014. Retrieved from <https://docplayer.info/49923736-Rancang-bangun-game-edukasi-lawar-bali-pada-platform-android.html>
- [3] F. N. Eleanora, “Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Serta Usaha Pencegahan dan Penanggulangannya,” no. iii, p. 441, 2011. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jurnalhukum/article/view/203>
- [4] F. Wulandari, “Efektifitas Terapi Dzikir Dalam Menurunkan Stress,” pp. 28–42, 2006. Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/10732/6/bab%203.pdf>
- [5] H. Maulana, “Pengaruh Kualitas Produk, Kualitas Pelayanan, dan Kualitas Promosi Terhadap Kepuasan Konsumen di Resto Master Plate Semarang,” 2001. Retrieved from <http://digilib.unimus.ac.id/files/disk1/155/jtptunimus-gdl-herymaulan-7735-3-babii.pdf>
- [6] H. Prasetio, “Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software RPG Maker VX Ace Pada Materi Hukum Archimedes,” no. ii, p. 58, 2016. Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/21807/2/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- [7] Timothy Seta Mangintek, “Parahyangan Guardian : Pengembangan Aplikasi Game untuk Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aksara Bahasa Sunda Berbasis Desktop,” pp. 1–18. Retrieved from <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/8270/Bab%202.pdf?sequence=10&isAllowed=y>
- [8] A. D. Falamartha, “Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman di Lingkungan Siswa SMP YP 17 Baradu Kabupaten Way Kanan Tahun 2012,” 2001. Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/12708/12/BAB%20II.pdf>
- [9] B. A. B. Ii, L. Teori, and S. Hendry, “Definisi Game Menurut Para Ahli,” pp. 7–17, 2014. Retrieved from <http://repository.potensi-utama.ac.id/jspui/bitstream/123456789/2002/1/BAB%20II.pdf>
- [10] S. E. Dyta, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Anak Untuk Mengenal Bentuk dan Warna benda,”

no. ii, p. 2, 2013. Retrieved from http://eprints.dinus.ac.id/12459/2/abstrak_12461.pdf

- [11] D. Novaliendry, “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif,” vol. 6, no. ii, pp. 106–118, 2013. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1189>
- [12] S. Samidi, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar Matematika pada Siswa SMP Negeri 29 Medan Tahun 2013/2014,” no. 1, 2015. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/42691-ID-pengaruh-strategi-pembelajaran-student-team-heroik-leadership-terhadap-kreativit.pdf>
- [13] A. Nashehah, “Validitas dan Reliabilitas Tes Mata Pelajaran Bahasa Asing Kelas X pada Ujian Akhir Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta,” pp. 10–52, 2014. Retrieved from <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/11495/BAB%20.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- [14] Z. Matondang, “Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian,” vol. 6, no. 1, pp. 87–97, 2009. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/705/1/Validitas%20dan%20reliabilitas%20suatu%20instrumen%20penelitian.pdf>
- [15] F. Yusup, “Uji Validitas dan Realiabilitas,” vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/327699726_Uji_Validitas_dan_Reliabilitas_Instrumen_Penelitian_Kuantitatif/fulltext/5b9fb09ea6fdccd3cb5ed355/Uji-Validitas-dan-Reliabilitas-Instrumen-Penelitian-Kuantitatif.pdf



8.54% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

0.45% IN QUOTES

Report #11125782

BAB IPENDAHULUAN Latar Belakang Kata game atau permainan sudah akrab sekali di telinga masyarakat, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Sebagian masyarakat memanfaatkan waktu senggangnya untuk bermain game. Game sendiri adalah sebuah aplikasi yang dapat dimainkan di berbagai platform. Sebagian masyarakat memilih game untuk hiburan yang dapat menyenangkan diri mereka dan bersama. Seiring majunya teknologi yang semakin canggih, salah satu perkembangan aplikasi yang cukup menonjol adalah game itu sendiri. Alasan diciptakan sebuah game adalah untuk sekedar hiburan saja hingga mengedukasi si pengguna. Penyebaran dan tindakan yang terasosiasi dengan zat berbahaya yang membuat candu kini semakin banyak di kehidupan sehari-hari masyarakat. Pengguna dari zat ini biasanya adalah para remaja di kalangan SMA. Masyarakat yang belum paham betul apa itu zat adiktif tersebut, sering menyalahgunakan zat ini sebagai kenikmatan tersendiri. Jumlah pengguna narkoba di Indonesia sedang berjalan cepat hingga skala masif ADDIN [1]. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa narkoba merupakan wabah paling berbahaya yang menjangkau manusia di seluruh pelosok bumi, terutama para remaja. Tentu saja, bahwa kelemahan iman dan ketidaksimpuhan kepada Allah dalam segala kesulitan adalah faktor penting supaya tidak kecanduan narkoba. Menurut Sa id