

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mulan Wigati. 2006. Sosiologi. Jakarta: Grasindo
- Adiningtyas, S, W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*.
Jurnal Kopasta (4) 1, hal 28-40.
- Anam, C. Virginia, N, F. 2014. Kemampuan Interaksi Sosial Antara Anak SD Yang Tinggal di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga.
Jurnal Fakultas Psikologi (2) 2, hal 71-75.
- Djalali, M, A. 2017. Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri Dan Interaksi Sosial Anak SD. *Jurnal Psikologi Indonesia* (03) 01, hal 71-82.
- Danandjaja, J. 1987. *Floklora Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Elfiadi. 2016. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Itqan* (7) 1, hal 52-60.
- Fathar, V, N. Chairul, A. 2014. Kemampuan Interaksi Sosial Antara Anak SD Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga.
Jurnal Fakultas Psikologi (2) 2, hal 71-75.
- Fauziwati, W. 2015. Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *Jurnal Psikopedagogia* (4) 2, hal 115-123.
- Fauziah, Eka Rusnani. 2013. Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal Ilmu Komunikas*.
- Firdaus, D., & Muflih, E. L. (2017). Hubungan Perilaku Bermain Video *Game Online* Dengan Ketajaman Visus Mata Anak Usia Sekolah. *Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan*.
- Ganang Ramadhani, F. S. 2020. ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3 KOTA TEGAL (Doctoral dissertation, Unnes).
- Hudaya, A. Jenab. 2015. Pengaruh Adiktif *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Cileungsi. *Jurnal of education* (2) 1, hal 41-52.
- Indrayani, Damsar. 2016. *Pangantar Sosiologi Ekonomi*. Edisi 1. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Kartono, Kartini, 2008. *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Krisna, surbakti. 2017. Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere* (1) 1, hal 28-38.
- Kurniati, E. 2006. *Konsep dasar Bermain di Taman Kanak-kanak*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniawan, D, E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* (3) 1, hal 97-103.
- Kurniawan, B. Wiharno, O. Permana, T 2017. Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Jurnal of Mechanical Engineering Education* (4) 2, hal 156-162.
- Maemunah, B. 2016. *Interaksi Anak di dalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat*. Surabaya: Jengala Pustaka Utama.
- Masya, H. Dian, A, C. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Konseling* (3) 2, hal 103-118.
- Mawardah, M. Nella, M. Itryah. 2017. Hubungan Antara interaksi sosial dengan Suasana Hati pada mahasiswa. *Jurnal Ilmiah PSYCHE* (11) 2, hal 97-106.
- Melchioriyusni, M., Zikra, Z., & Said, A. 2013. Interaksi Sosial Siswa dengan Kelompok Teman Sebaya di Sekolah dan Implikasinya terhadap Pelayanan BK. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 1(2), 102-108.
- Miles, M, B. Huberman, A, M. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Muhith, Abdul. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Terjemahan oleh Antini, Dwi, dan Wardi). Yogyakarta: Diva Press.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. 2015. Pengaruh intensitas bermain *game online* dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. *Interaksi Online*, (3) 3.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Nourovita, A. R. 2013. Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh. *BELIA. Jurnal Early Childhood Education Papers* 2(1).
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Priyanto, A. 2014. Pengembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru* (18) 2, hal 41-47.
- Rahmalia, S. Dona, F. Fathra, A, N. 2016. Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas Diri Anak SD. *Jurnal Keperawatan Jiwa* (4) 1, hal 50-56.
- Rahmawati, V, E. Dian, P, Y. 2014. Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Prestasi Belajar Mahasiswa Semester IV Program Studi Diploma III Kebidanan UNIPDU Jombang. *Jurnal Edu Health* (4) 2, hal 104-11.
- Romadhon, E. (2019). Dampak kecanduan *game online* pada kalangan remaja di kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran Surabaya (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Samuel H, 2010. *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saputra, R. B. 2019. Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Dan *Game Online* Dengan Karakter Sosial (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang) (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).

- Setiawan, H, S. 2018. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SD N Tanjung Barat 07 Jakarta. *Jurnal Faktor Exacta* (11) 2, hal 146-157.
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. 2012. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Subitha, M. (2013). Pengaruh Komputer Terhadap Kesehatan Mata. *Jakarta: Universitas Guna Dharma*.
- Sujarwanto, I. 2014. Interaksi Sosial Antar Umat Beragama (Studi Kasus Pada Masyarakat Karangmalang Kedungbanteng Kabupaten Tegal). *Journal of Educational Social Studies* (1) 2, hal 61-65.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Anak SD Rosdakarya.
- Sukirman, D. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Purisita A-6.
- Suplig, M, A. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray* (15)2, hal 178-200.
- Surbakti, K. 2017. Pengaruh *Game online* Terhadap Anak SD (ACR, ZF, KNT, MAF). *Jurnal Curere* (1) 1, hal 28-39.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Remaja di SMA KRISTEN ZAITUN MANADO. *Jurnal Keperawatan*, (7) 1.
- Wijaya, C. Handi, W, P. Siti, Z. 2017. Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dan Interaksi Sosial Terhadap Kemandirian Anak Muslim Di Kelurahan Silalas Lingkungan VII Kecamatan Medan Barat Kota Medan. *Jurnal Edu Religia* (1) 4, hal 532-547.
- Xiao, A. 2018. Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunikasi Media dan Informatika* (7) 2, hal 94-99.