

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Sunarto dan Agung Hartono. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Andrew, Maurice. 2017. "Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". Jurnal Jaffray
- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Azzet, A. Muhaimin, 2013. *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*, Jogjakarta: Kata Hati.
- Baharuddin, 2009. *Pendidikan dan psikologi Perkembangan*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Chatib, Munif, 2012. *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, Bandung: Kaifa.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, DAN SMA)*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fabianto, Andri Agus, 2009. *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, Jakarta: Kawah Media.
- Fatma Khaulani, Neviyarni S, Irda Murni, 2019. *Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Prodi Pendidikan Dasar, Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. VII No. 1 Januari 2020
- Feist, Jess & Gregory J. Feist, 2010. "terj." *Theories of Personality: Teori Kepribadian*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Freprinca, Dica, *Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)*, <http://psikologi.ui.ac.id>
- Gerungan, W.A., 2010. *Psikologi Sosial*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Hadi Supeno. 2010. *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

- Henry, Samuel, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Herdiansyah, Haris, 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu- ilmu Sosial)*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Hilmuniati, Fina, 2011. “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi* Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah.
- Iki, Imansa, “Macam-macam Jenis *Game Online*”, dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenisjenis-dalam-games.html>, diakses 15 Oktober 2020.
- Istiqomah (2010). *Hubungan Antara Pengetahuan dan Sikap Tentang Perubahan Fisik Pada Masa Pubertas dengan Gambaran Diri Remaja Putra di SLTPN 29 Semarang*<http://digilib.journal.unimus.ac.id>
- Juwani, 2013. “Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013”,*Skripsi* Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana
- Mayar, F. (2013). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*. Jurnal Al-Ta'lim , Jilid 1 Nomor 6 Halaman 459-464.
- Mayar, Farida, 2013. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*, Vol. I No. 06.
- Meggitt, Carolyn, 2013. “terj.”, *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, London: Hodder Education.
- Moleong, Lexy J., 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mommies, W.R., *Peranan Orang tua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*.
- Mulyana, Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Nadia Itoni Siregar. 2014, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, (Bogor: IPB, 26 Juni), hlm. 1
- Nirwana, Ade Benih, *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak*, Bantul: Nuha Medika.
- Nugroho, Antonius Tri Setio, *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 15 Oktober 2020.
- Prawiradilaga, Dewi Salma, dkk. 2013, *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, Jakarta: Kencana Prenadema Group,.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putro, K. Z. 2017. Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Vol. 17, No. 1*, 1-8.
- Romlah, 2010. *Psikologi Pendidikan*, Malang: UMM Press.
- Rosmini, 2017. *Bahanajar Teori Dasar Psikologi Kepribadian I Program Studi Psikologifakultas Kedokteran universitas Udayana*
- Sabri, M. Alisuf, *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1993.
- Samuel Henry. 2010, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT GramediaPustaka Utama.
- Santrock JW. 2017. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock JW. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group; 2017
- Schaefer, Richard T. (2012). *Sosiologi*. Jakarta : Salemba Humanika
- Setyawati. 2010. *Selintas Tentang Kelelahan Kerja*. Yogyakarta: Asmara Books.
- Siregar, Nadia Itoni, 2014. *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, Bogor: IPB.

- Sjarkawi, 2014. *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, Jakarta: PT Bumi Asara,
- Sokolova, Irina V., dkk., 2008. "terj." *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sujanto, Agus, dkk., 2009. *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarto, dan B. Agung Hartono, 2013. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Supeno, Hadi, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Surbakti, E.B. 2012. *Parenting Anak – anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Suryadi. Andri.(2017). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. Jurnal PETIK Vol.3 No.1 2017 Hal 8-13
- Swastika, Vanessa Mayrahma, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologidiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 15 Oktober 2020.
- W.A. Gerungan. 2010, *Psikologi Sosial*, Bandung: PT Refika Aditama
- Wahyudi, Hari. (2009). *The Lands of Hooligan*. Jakarta: Garasi.
- Wibowo (2011). *Manajemen Kinerja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Yanto, Riki, 2011. "Pengaruh *Game* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku *Game* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang), *Skripsi* Padang: Program S1 Universitas Andalas.
- Yusuf, H. Syamsu LN., 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT Rosda Karya.
- Zulfanida Karuniasari, 2017. *Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan Game Online Pada Remaja*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Vol. 2 No. 12