

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2016. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anjasari, Eka Arista., dkk. 2020. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial pada remaja*. E-Jurnal Matematika, Vol. 9 (3), Agustus 2020: 177-181. Bali: Universitas Udayana. Alamat <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i09.p296> (diakses pada 08 November 2021)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahlia. (2015). Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer. *Jurnal*. www.media.neliti.com (diakses tanggal 28 januari 2020).
- Efendi, A., Astuti, I. P., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 18, No. 2, Agustus 2017: 12-2412. Sukoharjo: Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Alamat <http://journals.ums.ac.id> (diakses pada 29 januari 2020).
- Gerungan, W.A. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hanaco, Indah. 2012. *I Love Homeschooling Segala Sesuatu Yang Harus Diketahui Tentang Homeschooling*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Imansa, Iki. "Macam-macam Jenis Game Online".
<http://imansaiki.blogspot.co.id> , diakses 29 januari 2020.

- Istikomah, N. (2022). Analisis dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa kelas v sdn 07 kendaldoyong kecamatan petarukan kabupaten pematang. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(2), 19-27.
- Miles & Huberman. 2007. *Analisis Data kualitatif (Buku Sumber tentang Metode- Metode Baru)*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhith, Abdul. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Munib, A., Budiyono, & Suryono, S. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Nugroho, A. T. S. *Definisi Game*. Tersedia di <http://chikhunguya.wordpress.com> , diakses 29 januari 2020.
- Santosa, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soekanto, Soerjono. 2004. *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gravindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar. *Jurnal Jaffray*. 15(2). Tersedia di <https://ojs.sttjaffray.ac.id> (diakses pada 27 januari 2020).
- Sumarsih, T., & Nugroho, F. A. (2020). Edukasi Dampak Negatif Bermain Game Online dan Tontonan Kekerasan pada Siswa SMP Muhammadiyah

Gombong. *Jurnal EMPATI (Edukasi Masyarakat, Pengabdian dan Bakti)*, 1(1), 71-82.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tersedia di www.hukumonline.com. (diakses tanggal 7 januari 2020).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tersedia di <http://www.komisiinformasi.go.id>. (diakses tanggal 7 januari 2020).

Wiguna, G. Y., & Herdiyanto Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*. 5(2): 450-459. Tersedia di <https://unud.ac.id> (diakses 28 januari 2020)

