

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2015. *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Agustinova, Danu. E. 2015. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif: Teori&Praktik*. Yogyakarta: Calpulis.
- Ahmadi, Abu dan Sholeh Munawar. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aji, C. Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Jakarta: Bounabooks.
- Ardial. 2014. *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, Ibnu. 2011. *Panduan Praktis Menguasai Internet*. Yogyakarta: Citra Media.
- Basrowi, M dan Soenyono. 2014. *Teori Sosial dalam Tiga Paradigma*. Surabaya: Yayasan Kampusina Surabaya.
- Budiman, Didin. 2012. *Bahan Ajar M. K. Psikologi Anak dalam Penjas PGSD*.
- Darwis. 2006. *Pengubahan Perilaku Menyimpang Murid Sekolah Dasar*. Jakarta Department Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Hartoko. 2010. *Game Online*. Jakarta: Kencana.
- Henry, Samuel. 2015. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Herimanto. 2013. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, Agus. 2009. *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hurlock, Elizabeth B. 2017. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Rusli. 2005. *Manusia Sebagai Makhluk Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Januar, Iwan, Turmudzi. 2017. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.

- Jinan, Miftahul dan Christina, Ani. 2015. *Awas Anak Kecanduan Game*. Sidoarjo: Filla Press.
- Kustiawan, Andri, Arif dan Andy, Widhiya, B.U. 2019. *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV.AE Media Grafika.
- Miles dan Huberman. 2014. *Analisis Data kualitatif ( Buku Sumber tentang Metode- Metode Baru)*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munajjid, S. M. 2016. *Bahaya Game*. Solo: PT. Aqwan Media Profetika.
- Mustikasari, Bety, Setiawan, Deka& Pratiwi, Ika. A. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa, Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume VI No. 2, halaman 181-190. Tersedia di [https://scholar.google.com/scholar?start=50&q=ika+ari+pratiwi&hl=id&as\\_sdt=0,5#d=gs\\_qabs&t=1676331609632&u=%23p%3DjZYC-N9Id9cJ](https://scholar.google.com/scholar?start=50&q=ika+ari+pratiwi&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1676331609632&u=%23p%3DjZYC-N9Id9cJ). Di unduh pada tanggal 29 Mei 2022.
- Nisrinafatin, N. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Edukasi Non Formal*. 1(1), 135-142. Tersedia di <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>. Di unduh pada tanggal 29 Mei 2022.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2014. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Tri Dharma Perguruan Tinggi.
- Rahmat, Jalaludin. 2018. *Psikologi Komunikasi: Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saleh, Abdul Rahman. 2009. *Psikologi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Salim dan Syahrudin. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Santi, Richa. J, Setiawan, Deka & Pratiwi, Ika, A. 2021. *Perubahan Tingkah Laku Anak sekolah Dasar Akibat Game Online. Jurnal Penelitian dan Pengembangan pendidikan*. Volume 5 nomer 3, halaman 385-390. Tersedia di <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>. Di unduh pada tanggal 29 Mei 2022.

- Sayyid, M dan Muhammad Az Za'balawi. 2007. *Pendidikan Remaja Antara Islam dan Ilmu Jiwa*. Jakarta: Gema Insane Press.
- Skinner, B. F. 2013. *Ilmu Pengetahuan dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Smart, Aqila. 2017. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A+Plus Books.
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Somantri, T. Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: CV. Alfabet.
- Sunaryo. 2013. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Egc.
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta :PT. Bumi Aksara.
- Taufik, M. Izzudin. 2006. *At Ta'shil Al Islam Lil Dirasaat An Nafsiya; Panduan Lengkap Dan Praktis Psikologi Islam, Terj. Sari Nurulita*. Jakarta: Gema Insane Press.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Trisnani, Rischia. P dan Wardani Silvia. Y. 2018. *Stop Kecanduan Game Online (Mengetahui Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya)*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Yin, Robert K. 2018. *Case Study Research: Design and Methods (Edisi Terjemahan M. Djauzi Mudzakir)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yusuf, Syamsu. 2019. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyu. 2021. *Analisis Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Palopo: IAIN palopo.
- Wahyudin, Dinn. 2013. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.