

DAFTAR PUSTAKA

- Al' Ikrar. (2020). *Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Parepare.
- Anjani, S., Susilowatti, T., Prajayanti, E. D., & Mursudarinah. (2020). Hubungan Durasi Waktu Bermain *Game online* dengan Praktik Personal Hygine pada Siswa MK Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan*, 11(2), 60–72.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (3rd ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arzika, L. R., & Rahayu, R. (2020). Bentuk Interaksi Sosial Masyarakat Pribumi dengan Masyarakat Pendatang Di Desa Tambusai Utara Kecamatan Tambusai Utara Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1–12. Retrieved May 25, 2022, from <https://journal.upp.ac.id>
- Basrowi. (2015). *Pengantar Sosiologi* (2nd ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Bastian, H., & Khamadi, K. (2016). Dampak Digital *Game* terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(1).
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja . *ejurnal mahasiswa padjajaran* , 1(1).
- Diyono, W. (2014). *Makalah Tentang Perkembangan Game*. Retrieved May 23, 2022, from <http://wede56.blogspot.co.id/2014/03/makalah-tentang-perkembangangame.html>
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain *Game online* dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–76.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh *Game online* PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Science Edu*, 2(1).
- Harahap, S. H. (2021). Dampak *Game online* Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3).
- Hurlock, E. B. (2004). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Renika Cipta.
- Jannah, R. (2019). *Perbedaan Interaksi Sosial dan Penyesuaian Diri Antara Siswa Kelas Reguler Dengan Siswa Kelas Full Day Di Man 1 Kabupaten Cirebon*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Janttaka, N., & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak *Game online Mobile Legend* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 04(02), 132–141.
- Kymlicka, W. (2017). Multiculturalism and The Welfare State: Recognition and Redistribution in Contemporary Democracies. *Journa; Oxford University Press*, 2(1).

- Lestari, I. P. (2018). Interaksi Sosial Komunitas Samin Dengan Masyarakat Sekitar. *Jurnal Komunitas*, 5(1), 74–86. Retrieved May 25, 2022, from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas>
- Mei, N. Y., Nazaruddin, & Rahma, N. A. (2020). Pengaruh *Game online Mobile Legend*: Bang-Bang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Mau'izhah*, 10(1), 89–110.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak Negatif Kecanduan *Game online* terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SDN Ujon Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*, 11(1), 22–32.
- Muhith, A. (2018). *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Nada, I. Q. (2019). *Pengaruh Game online Mobile Legend terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Narwoko, J. D., & Suyanto. (2014). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. (Bagong, Ed.) (3rd ed.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Nasdian, F. T. (2015). *Sosiologi Umum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Putri, I. P., & Irawan, S. (2019). Hubungan ANtara Tipe Kepribadian Dengan Interaksi Sosial Karang Taruna Dukuh Klarisan Kelurahan Tanduk Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 89–94. Retrieved May 25, 2022, from <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Ramdani, G. (2020). *Anakisis Dampak Game online pada Interaksi Sosial Anak DI SD Mintragen 3 Kota Tegal*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan Frekuensi Bermain Video *Game* dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2).
- Safitri, S. S. (2020). *Game online* Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 364–376. Retrieved May 26, 2022, from <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/view/533/395>
- Santosa, N. A., & Sundari, L. P. R. (2018). Hubungan ANtara Durasi Bermain *Game online* dengan Gangguan Tajam Penglihatan pada Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Denpasar. *Jurnal Medika*, 7(8), 1–12.
- Sarwono, S., & Meinarno, E. (2009). *Psikologi Sosial* (2nd ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jamludin, Ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017b). *Metodel Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Surbakti. (2017). Pengaruh *Game online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28–38. Retrieved May 23, 2022, from <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Syuhada, A. N. (2020). *Pengaruh Game online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Tas'au, M., Yudiernawati, A., & Neni Maemunah. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain *Game online* dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di SD Bandulan 4 Malang. *Jurnal Nursing News*, 2(3).
- Tuka, E. S., & Dirdjowidjono, E. Y. A. (2020). *Tren Teknologi dan Permainan Digital*. Semarang: Universitas Katalik Soegijapranata.
- Wahyuningsih, D., Wilson, & Fitriangga, A. (2019). Hubungan Durasi Bermain *Game online* dan Tingkat Stres pada Siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya. *Jurnal Cerebellum*, 5(1).
- Walgito, B. (2016). *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar* (2nd ed.). Yogyakarta: Andi Offset.
- Wikipedia. (2022). *Mobile Legend: Bang Bang*. id.wikipwdia.org.
- Wirawan. (2022). Sejarah Singkat Perkembangan *Game online*. *Mobile Premier League*. Retrieved May 24, 2022, from <https://www.mpl.id/blog/sejarah-singkat-perkembangan-game-online/>
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunikasi, Media, dan Informatika*, 7(2), 94–99.