

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2007). Sosiologi Skematika Teori dan Terapan. Jakarta PT Bumi Aksara Abu.
- Abu Ahmadi. (2004). Sosiologi Pendidikan. Jakarta. Rineka Cipta Abu Ahmadi. (2005). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta
- Adhyatman, Prabowo, Jenis-jenis Game Online dan Cara Memainkannya, Artikel diakses pada tanggal 08 September 2018 dari <http://geghans.blogspot.com/20018/02/jenis-jenisatau-genre-games-online.html>
- Anggara (Zulfadli Fahrul Rozi), 2010, *ULTIMATE GAME DESAIN Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*, ANDI, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahrul Ulum, "Game 'Mobile Legends Bang Bang' di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse" (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018), 40.
- Bimo Walgito. (2003). Psikologi Sosial (Suatu Pengantar). Yogyakarta: Andi Offset
- Bouman, P.J. (1976). Sosiologi: Pengertian dan Masalah-Masalah. Yogyakarta: Yayasan Kanisius Brown,
- Candra, Dian Adi Dan Hardiyansyah Masya. 2019. *Faktor-Faaktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumuli Tahun Pelajaran 2015/2016*. Dari <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>, dilihat Pada 16 April 2019. Jam 11.32 Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. (Jurnal: Volume 17, No. 2, 2017)
- Deddy Mulyana. (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Diki Irwandi, Ruhban Masykur, dan Suherman, "Kolerasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Matematika, Matematika dan Statistika 2, no. 3 (2021): 239, <https://doi.org/DOI Issue : 10.46306/lb.v2i3>.
- Eandra, Ono Shoky. (2019). Interaksi Sosial Pecandu Game Online Mahasiswa UNRI Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.
- Etta. (2008). *Learning Disabilities: Understanding The Problem and Managing The Challenges*. Minneapolis: Langdon Street Press
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*, Jakarta Timur: UNJ PRESS.
- Febriani, "Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo," 17–18.
- H.A.R. Tilaar. (2000). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Henry Samuel. (2010), *.Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Herimanto & Winarno. (2011). *Ilmu sosial dan Budaya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Jahja Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sudahrto, A. . (2018). Fenomena game online mobile legends di kalangan mahasiswa.
- Lexy J. Moleong. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Mustikasari, Bety. Deka Setiawan. Ika Ari Pratiwi. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* p-ISSN: 2477-4855, e-ISSN: 2549-9149
- Moleong, J. Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Kencana: Jakarta.
- Muhammad, Fahrul, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, artikel diakses pada 08 September 2018 dari <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>
- Nurani Soyomukti. (2013). *Pengantar Sosiologi: Dasar Analisis, Teori dan Pendekatan Menuju Analisis Masalah-Masalah Sosial, Perubahan Sosial, dan Kajian-Kajian Strategis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Richard West dan Lynn H. Turner, Pengantar Teori Komunikasi. Analisis dan Aplikasi, h. 96.
- Ritzer, George. (2012). Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rudiati. (2011). Potret Sekolah Inklusif di Indonesia. Makalah Seminar Umum AKESWARI. Yogyakarta: PLB FIP UNY
- Rudiati. 2011. Potret Sekolah Inklusif di Indonesia. Makalah Seminar Umum AKESWARI. Yogyakarta: PLB FIP UNY
- Safitri, R., & Siregar, R. S. R. H. (2019). Online game addiction among mobile legends's players. International Research Journal of Advanced Engineering and Science, 4(3), 313–325. <https://doi.org/10.1145/2967934.2968098>
- Santosa, S. (2004). Dinamika Kelompok. Jakarta: Bumi Aksara
- Soeprapto, Riyadi. 2002. Interaksionisme Simbolik. Averroes Press: Malang.
- Soerjono Soekanto. (2010). Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Stephen W. Littlejohn dan Karen A. Foss All, Teori komunikasi, h. 122
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta Suharsimi Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes game center jalan hr.subrantas kecamatan. 4(1), 1–13
- Wirawan, I.B. 2012. Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma. Kencana: Jakarta. Yayasan Kanisius Brown