

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. R. (2016). Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 290-304.
- Amin, M. A., & Dwi, J. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal *Box Counting* dari Citra Wajah dengan Deteksi Tepi *Canny*. *Jurnal Ilmiah Matematika*, Volume 2 No. 6.
- Andi, P. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Anwar, A. (2013). *Sosiologi untuk Universitas*. Bandung: Refika Aditama.
- Ardli, S. H. (2017). Pengaruh Profesi Orang Tua sebagai Guru PNS terhadap Pembinaan Akhlak Anak di Desa Mancilan Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6 No. 2.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayu, P. A. (2013). *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen)*. Universitas Sebelas Maret.
- Bowman, N. D., & Tamborini, R. (2012). Task Demand and Mood Repair: The Intervention Potential of Computer Game. *New Media & Society*, 14. 1339-1357.
- Budhi, S., & Hanni. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka, Puspa Suara Anggota IKPI.
- Dewi, N. P. (2014). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja*. (Tesis) Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Fakultas Psikologi.
- Effendy, E. M. (2011). *DFDGHGJ*. Jakarta: Gramedia.
- Elly, M. S., & Usman, K. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Irmawati, F. W. (2019). Dampak Bermain *Game Online* pada Hasil Belajar di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 95-99.
- Jinan, M. (2011). *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Sidoarjo: Filla Press.
- Kozier, E. B., & Snyder. (2011). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses dan Praktik*. Jakarta: EGC .
- Krista, S. (2017). Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere*.
- Kusumawardani, P. S. (2015). Judul *Game Online* sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers *Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit*). *Jurnal AntroUnairdotNet Vol. 4 Nomor 2*, 154-159.
- Mahmudah, S. (2010). *Psikologi Sosial sebuah Pengantar*. Malang: UIN Malang Press.
- Mardiyah. (2015). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Agama terhadap Pembentukan Kepribadian Anak. *Jurnal Kependidikan*, 109-122.
- Masya, H., & Dian, A. C. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabu Mulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Puji, M., & Fahreza, F. R. (2020). Analisa Dampak Negatif Kecenderungan *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung. *Genta Mulia*, XI(1), 22-32.
- Muhith, A. (2018). *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Abadi Offset.
- Murdoko, W. H. (2017). *Parenting With Leadership Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sulastri, N., & Said, M. R. (2019). Dampak *Game Online* pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosial-FIS UMN*, 102-107.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Universitas Veteran Bantara Surakarta.

- Nurlaela, & Sangkala, I. (2017). Dampak *Game Online* terhadap Moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Tomalebbi*.
- Panjaitan. (2014). Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Akademi pada Anak Usia Sekolah di MTS Miftahul Ulum. *Skripsi STIKES Maharani Malang*.
- Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang di Lipat (Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan)*. Bandung: Matahari.
- Poetoe. (2012). *Dampak Game Online terhadap Psikologis Anak*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Resita, N. A., Herawati, & Suhadi. (2014). Interaksi Sosial Siswa Kelas Akselerasi. *Jurnal PPKN UNJ Online 2*.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashe Books.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Satori, D., & Komariah, A. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sidiq, M. C. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. NATA KARYA.
- Siyoto, Sandu, & Shodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A Plus Books.

- Soerjono, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soerjono, S. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soyomukti, N. (2010). *Pengantar Sosiologi*. Jogjakarta: ArRuzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere Vol. 01 No. 01*.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* di Kalangan Pelajar. *Jom FISIP*, Volume 2 No. 2.
- Susanto. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 84-92.
- Tirtarahardja, U., & Sulo, L. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecandungan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja. *Jom Fisip Vol. 4*, 1-13.
- Utami, S. D. (2013). Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak. *Jurnal Ilmiah Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. FIP Universitas Negeri Semarang*.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and non Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 268-276.
- Witt, E. A., Massman, A. J., & Jackson, L. A. (2011). Trends in Youth's Videogame Playing, Overall Computer Use and Communication Technology Use: The Impact of Self-esteem and the Big Five Personality Factors. *Computers in Human Behavior*, 27, 763-769.