

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Akbar Basuki, (2021). Perancangan Game Poppy Adventure Menggunakan Software Construct 2 Universitas Amikom Yogyakarta (akses <https://osf.io/ht4q9/>)
- Adi Widya. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia : Jurnal Pendidikan Dasar (<http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>)
- Andersen. (2004). Psikologi remaja, (Jakarta: PT. Bumi Aksara.) h 107
- Azwar, Saifuddin, (2002) Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya. (Yogyakarta: Pustaka Belajar)
- Chaplin, J.P (2002). *Dictionary Of Psychology*. Kamus Lengkap Psikologi Diterjemahkan Oleh Dr. Kartini Kartono. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- Desmita (2009) Psikologi Perkembangan Peserta Didik (PT Remaja Rosdakarya Bandung) h 174
- Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., (2013) Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning, (Jakarta: Kencana Prenadema Group), h 15.
- Elizabeth B. Hurlock, (1978) Perkembangan Anak Jilid 1 (Jakarta: Erlangga) h 320
- Emria Fitri Dkk (2018) Konsep adiksi *game online* dan dampaknya terhadap masalah mental emosional anak serta bimbingan dan konseling. Cetak 2337-6740 volume 4, h 211-219.
- Eryzal Novrialdy (2019) kecanduan *game online* pada anak. Vol 27, h 148
- Gerungan, W.A 1987. Psikologi Sosial: Rosda Offset.
- Gunawan, I. (2003). Metode penelitian kualitatif. (Jakarta: Bumi Aksara)
- Griffiths dan wood, 2000 dalam lemmens, 2009
- Hadi Supeno. (2010) Kriminalisasi Anak Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pidanaan (jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), hal 25.
- Haditono,Dkk, Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, h. 131-132
- Hurlock, Elizabeht B. (1980) Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. (Erlangga :Jakarta,Edisi 5)
- Alif Harsan. (2011) Jago Bikin *Game online* (Jakarta: Trans Media Kita) h 2
- Haru_X,"Sejarah *Game Mobile Legend* Bang-Bang",

[Http://Fly19.Blogspot.Com/2017/09/Sejarah-Mobile-Legend-Bang-Bang.Html](http://Fly19.Blogspot.Com/2017/09/Sejarah-Mobile-Legend-Bang-Bang.Html)
Diakses Tanggal 20 Februari 2021 Pukul 10:30

Hasil Seminar “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak” Pada Tanggal
25 September 2016 Oleh Suwarsih.

[Http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/5647/7/Bab%204.Pdf](http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/5647/7/Bab%204.Pdf) / 1 Maret 2021

[Https://Blog.Dimensidata-Com/Inilah-Dampak-Positif-Dan-Negatif-Bermain-Game/](https://Blog.Dimensidata-Com/Inilah-Dampak-Positif-Dan-Negatif-Bermain-Game/) 23 February 2021

Lexy J Moleong. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif, (*Bandung: Remaja Rosdakarya*), h 6

M. Djamin Dahlan, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (*Bandung:PT Remaja Rosdakarya*) h 133

Pande, P.A.M., dan Marheni, A. (2015) Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal psikologi udayan*, 2(2):163.171.

Papalia, Diane E.,Olds, Sally Wendoks., dan Feldman, Ruth Duskin. (2006). *A Child's world infancy through edolescence. New York: McGraw-Hill*

Pengalaman Langsung Di Rumah Ponakan Penulis Pada Tanggal 5 Agustus 2020
Pukul 18;40

Pengalaman Peneliti Selama Proses Pengamatan Didesa Tapuhaka

Pengamatan Langsung Didalam Game Pubg Pada Tanggal 5 Agustus 2020 Pukul
09;32

Poerwadarminta. 1987 Kamus Besar Bahasa Indonesia, (*Jakarta:PN Balai Pustaka*) h 371.

Prayitno. 2009. Dasar-Dasar Teori dan Praksis Pendidikan (*PT Grasindo Jakarta*)
h 44

Salim, Agus. 2001 Teori dan Paradigma Penelitian Sosial. (*PT Tiara Wacana Yogyakarta*) h 169.

Samuel Henry. 2010. Cerdas Dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game(*Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama*) h 54

Santrock, John W.(2002) *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (*Jakarta Erlangga*) Ed.5

Sugiono. 2008. Metode Penelitian Kualitatif. Kualitatif dan R&D, (*Bandung:ALFABETA*), h 244

- Susanto, Ahmad. 2011 Perkembangan Anak Usia Dini. (Jakarta: Kencana), Hal 150
- Syekh Muhammad Al-Munnajid. 2016. Bahaya Game, (Solo : PT Aqwam Media Profetika), h 94
- Thoha, Mifta 2008. Perilaku Organisasi: Konsep Dasar Dan Aplikasinya. (Jakarta: Raja Grafindo Persada) h 87
- Utama Hana. 2010. Teori dan pengukuran, pengetahuan, sikap dan perilaku manusia (Yogyakarta Nuha Medika) h 53
- Venture Ninja “Apa Itu Mobile Legend, Kaskus”
”<https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568>/Apa Itu Mobile - Legend /Diakses Tanggal 20 Februari 2021 Pukul 09:50
- Wawan Prasetyo 2011, Memperngaruhi Sikap dan Perilaku (Jakarta Bintang) h 67
- Wulandari A.D, *Game Eduktif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game(RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*
- W.J.S Poerwadarminta. 1984 Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Balai Pustaka : Amirko) h 25.

