

DAFTAR PUSTAKA

- Ada, dan Rollings. (2010). *Fundamentals of Game Design*. Barkeley: New Riders
- Adwitiya, A. B., & Suminar, D. R. (2015). Perbedaan Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online Ditinjau dari Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 04 No.1, 18–24. <https://eurlex.europa.eu/legalcontent/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679&from=PT%0Ahttp://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52012PC0011:pt:NOT>
- Ali, M., & Asrori, M. (2010). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ali, M., & Asrori, M. (2011). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center di Kecamatan Klojen*. Malang: Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Anies. (2005). *Electrical Sensitivity Gangguan Kesehatan Akibat Radiasi Elektromagnetik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Definition of smartphone.tersedia <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/smartphone>
- Ardiansyah, Sarinah, Susilawati, & Juanda. (2022). Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 25–31. <http://ejournalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/912/885>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayuhan. (2018). *Konsep Pendidikan Anak Salih dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orangtua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul*.
- Bahtiar, Annisa. (2022). *Peran Orang Tua sebagai Modeling dalam Pembentukan Karakter Anak Sejak Dini di Kelurahan Watulea Kecamatan GU Kabupaten Buton Tengah*. Skripsi. Kendari: Institusi Agama Islam Negeri.
- Chaplin, James P. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Darmawan, Y. Eko. (2023). *Pengaruh Yoga Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja*. Skripsi. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah.
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fathoni, A. (2011). *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta:

PT.Rineka Cipta.

- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
- Elizabeth, Hurlock. (1997). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Masa*. Jakarta: Erlangga.
- Elvandari, A. F., Chory, L. Z., Rika A. (2023). Peran Keluarga dalam Mencegah Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal: JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan) Volume 10, Nomor 2, October 2023, Halaman 149-160* p-ISSN: 2303-2375, e-ISSN: 2597-4521 DOI: <http://doi.org/10.21009/JKKP.102.03>
- Ghony, M. D., & Almanshur, F. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hardanti, H. A. Nurhidayat, I. Yuyun, S. (2013). *Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Prilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah*. <http://www.researchgate.net>.
- Haryanto, Joko T. (2012). *Transformasi dari Tulang Rusuk menjadi Tulang Punggung*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Hastuti, Rahmah. (2021). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: ANDI
- Hardywinoto & Tony S. (2002). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hidayati, Tutik., Iis H, & Yessy Nur. (2019). *Pendamping Gizi pada Balita*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (2003) *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Irianto, Koes. (2015). *Kesehatan Reproduksi (Reproductive Health) Teori dan Praktikum*. Bandung: Alfabeta.
- Ismail, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education, 3(1), 1-10*. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Jinan, M. (2020). *Panen Kecanduan Gadget*. Karanganyer: INTERA
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2014). *Internet Addiction in Psychotherapy*. United Kingdom: Palgrave Macmillan UK. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=tfVBQAAQBAJ>
- Kurniawan, Hari., & Yuninda, T. N. (2021). Perbedaan Tingkat Kecanduan Games

- Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua. *Jurnal STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh*, 01(2),
- Kustiawan Andri A & Andy Widhiya. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Levine, Janet. (2003). *Orangtua Macam Apa Anda?*. Bandung: Kaifa.
- Mappiare, Andi. (1993). *Psikologi Orang Dewasa*. Surabaya: Usaha Nasional
- Marliani, Rosleny. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Padang: *Jurnal. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang*. Vol.27, No. 2, 148-158.
- Nuriah, Siti J. (2018). *Pola Pengasuhan Anak Dalam Keluarga Single Parent (Studi di Kampung Penyarang Desa Ciburayut Kecamatan Cigombang Kabupaten Bogor)*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20–41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>
- Pande, N. P. A. M. dan Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 2 No.2 Hal. 163-171. <https://ojs.unud.ac.id>.
- Perdew, L. (2014). *Internet addiction*. North Mankato, Minnesota. United States of America: Abdo Publishing.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, dkk. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jawa Timur: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Prasetiawan, Hadi. (2016). Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Fokus Konseling*. Vol. 2, No. 2, 116-125.
- Radion, K. (2009). *Ultimate Game Design*. Yogyakarta: ANDI
- Rikky, Y. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online DOTA 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Jakarta: Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Santoso, S. (2004). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini: Pendidikan Indonesia Masa Depan*. Jakarta: UNJ Press
- Santoso, Y. R. D., dan Purnomo J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, Vol. 4 No. 1 Hal.027-044. <http://jurnalilmiah-paxhumanah.org>.

- Santrock, J. (2007). *Remaja, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, Ahmad B. (2013). *Pola Komunikasi dalam Produksi Program Acara Talkshow Sakinah di TVRI*. Skripsi. Kediri: STAIN Kediri.
- Siswanto, Dedy. (2020). *Anak di Persimpangan Perceraian (Menilik Pola Asuh Anak Korban Perceraian)*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permain Internet*. Yogyakarta: A Plus Books
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, H. (2003). *Kiat Mengajak Anak Sukses dan Mandiri*. Jakarta: Gramedia
- Tridhonanto, Al. 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Utami, Afika R. (2023). *Pola Asuh Single Parent Dalam Mendidik Akhlak Anak Studi Kasus Di Desa Kelurahan Kuripan Gang Bogeg Kecamatan Kota Agung Pusat*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Wadiningsih, Y., Fitri Ahyani, R. (2016). *Psikologi Adiktif*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press
- Yanggo, Huzaemah T. (2013). *Hukum Keluarga Dalam Islam*. Jakarta: Yayasan Masyarakat Indonesia Baru.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Valkenburg, P.M., Peter, J., (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12 (1)