

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Rahman, Agus,. 2013. *Psikologi Sosial Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Ali. Mohammad,. dan Mohammad Asrori. 2014. *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chatib, Munif. 2012. *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, Bandung: Kaifa.
- Dale H. Schunk, Paul R. Pintrich, dan Judith L. Meece,. 2012. *Motivation in Education : Theory, Research and Application, Third Edition* (Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian dan Aplikasi, Edisi ketiga), terjemahan Ellys Tjo. Jakarta : Indeks.
- Depertemen Agama RI., *Al Qur;an dan Terjemahannya*. Bandung : CV Diponegoro
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ekasari, Putri & Arya Hadi Dharmawan. 2012. *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, Vol. 6, No. 1
- Freprinca, Dica, *Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)*, <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 22 Agustus 2018, hlm. 8.
- Gerungan, W.A., 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Henry, Samuel, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Hilmuniati, Fina,. 2011. “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi* Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah.
- Imran, H.A,. *Aktifitas Komunikasi dan Media Jejaring Sosial*, Jurnal Komunikasi Masa.
- Iki. Imansa,. 2018. “Macam-macam Jenis *Game Online*”, dalam <http://imansaiiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenisdalamgames>

Juwani. 2013. "Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013", *Skripsi* Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga.

Komang Sri Widiantari dan Yohanes Kartika Herdiyanto. 2013. *Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial antara Tipe Kepribadian Ekstrovet dan Introvet pada Remaja*. Udayana : Jurnal Psikologi Udayana Vol. 1, 106-115

Kompas. Com diterbitkan Sabtu 12 Maret 2018 pukul 11.00 wib

Maunah. Binti,. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Yokyakarta : IAIN Tulungagung Press.

Miles, Mathew B. & Amichael Hubermen. 1992. *Qualitative Data Analysis* (Analisis Data Kualitatif). Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia.

MI Nurul Islam Mirigambar dalam <http://minurista.blogspot.com/2011/06/mi-nurul-islam-mirigambar-kec.html> di akses pada 18 September 2018

Mulyasa. E,. 2010 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Moleong, Lexy J., 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Nugroho, Antonius Tri Setio, *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 22 Agustus 2018

- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak*. Cakrawala Pendidikan.
- Nurhani dkk. 2016. *Jurnal Konseling & Psikoedukasi :Hubungan Antara Penggunaan Facebook Dengan Perilaku Sosial Siswa (Studi di SMK Negeri 1 Ampana Kota)*, Juni 2016, Vol. 1, No. 1 ISSN: 2502 – 4000
- Oetomo, Budi Sutedjo. 2007. *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Piliang. Amir Yasraf,. 2004. *Dunia Yang Dilipat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Purwanto, Ngalm. 2004. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Raihana. P.A,. 2010. *Perbedaan Kecenderungan Kecanduan Internet Ditinjau dari Tipe Kepribadian Introvet-Ekstrovet dan Jenis Kelamin*, Jurnal Psikologi. Surakarta : PT Remaja Pers
- Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali
- Soehartono, Irawan. 2011. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sokolova, Irina V., dkk. 2008. “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati.
- Sudjana. Nana,. 1996. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. Wowo., 2011. *Taksonomi Berpikir*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Supeno, Hadi. 2010. *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Surakhmad. Winarto,. 1980. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung: Tersito. edisi VII
- Swastika, Vanessa Mayrahma, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html> , diakses 12 September 2018
- Tanzeh. Ahmad,. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- V. Irina,. Sokolova, dkk.. 2008. “terj.” *Kepribadian Anak : Sehatkah Kepribadian Anak Anda ?*. Jogjakarta : Kata Hati.
- Wibowo. Istikomah,. 1988. *Psikologi Sosial* Jakarta : Karunia Universitas Terbuka.

Yanto, Riki, “Pengaruh *Game* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku *Game* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang), *Skripsi* Padang: Program S1 Universitas Andalas, 2011.

Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

