

## Daftar Pustaka

- Adywibowo, I.P. 2010. *Memperkuat Kepercayaan Diri Anak Melalui Percakapan*. Referensial Jurnal Pendidikan Penabur, No.15, Tahun ke-9.
- Al-Ayouby, M.H. 2017. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 0, 01, pp.
- Anhar. 2010. *Panduan Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: Adamsains.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.
- Akdon, Riduwan. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Azni, Fithri, 2017. *Pengaruh Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak*. Diunduh pada <http://kolokium.ppj.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls> tanggal 10 Desember 2020.
- Darma. 2011. *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Mediakita.
- Fadlillah, M. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana
- Fitria, Nurul Hikmah, Fadhli Muhibuddin, dan Kristiana Dian 2020 *Implementasi Media Warben Hubbul Ilmii Untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Ponorogo*. Diunduh pada <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia/article/view/542/410> tanggal 20 Januari 2021.

- Harahab, Habib, dkk 2021. *Pengaruh Game Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Diunduh pada <https://jbasic.org/index.php/basicedu> tanggal 29 Januari 2021.
- Hartanto, Rudi. 2015. *Pengaruh Game Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Terhadap Kemampuan Kognitif Pemain*. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terapan: Academia
- Hayati, Nur. 2011. *Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. diunduh dari: <http://belajarpsikologi.com/aspek-aspek-perkembangan-anak-usia-dini/>  
Di download pada tanggal 21 Desember 2020.
- Hootsuite (we are social): Indonesian Digital Report 2020. diunduh dari: <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/>  
Di akses pada 23 April 2020.
- Janah, Mar'atul Masrinda, Fadhli Muhibuddin, dan Kristiana Dian 2019. *Hubungan Interaksi Menonton Youtube Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*. Diunduh pada <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia/article/view/304/282> tanggal 28 April 2020.
- Kemdikbud. (2014). Permendikbud No. 103 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2014. Jakarta
- Laksana Laba. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Managemet.
- Lauster, Peter. 2002. *Tes Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mardiyah Polpoke, 2004. *Pengaruh MLM (Multi Level Marketing) HD (High Disert) Terhadap Kepercayaan diri Mahasiswa Selaku Distributor HD*. Skripsi: Fakultas Psikologi UIN Malang

- Misnawati. 2016. *Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi*. Jurnal ilmiah psikologi universitas mulawarman: vol 4, no 2.
- Muloke, Claudia. 2017. *Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi*. Jurnal ilmiah psikologi universitas mulawarman: vol 4, no 2.
- Muloke, Claudia. 2017. Muloke, Claudia. 2017. *Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi*. Jurnal ilmiah Keperawatan: vol 5, no 1.
- MN Ghufro, R Risnawita S. 2010. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purnomo, Rochmat Aldy dan Merona, Senja Putri. 2018. *Analisis Statistik dengan SPSS*. Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press
- Reali Christiana, dan Anggraini Dwi Yunisa. 2016. *Pengaruh Game Kekerasan Terhadap Sifat Agresif Anak*. Diunduh pada <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum> tanggal 10 Desember 2020.
- Rohman, Khabibur. 2018. *Agretifitas Anak Kecanduan Game Online*. Diunduh pada <http://ejournal.iain.tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/1435> tanggal 10 Desember 2020.
- Samuel, Henry. 2010. *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, Andika Diah dan Nurjanah, Lela Ari 2020. *Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia dini 5-6 Tahun*. Diunduh pada

<https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/344> tanggal 10 Desember 2020.

Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wulansari, Yulia Betty. 2016. *Pemahaman Konsep “Wall-Less-Ness” Dalam Pembelajaran Berbasis Alam Di Kindergarten Green School Bali* Diunduh pada <http://eprints.umpo.ac.id/6487/1/04%20DIMENSI%202019%20WALL%20LESS%20NESS.pdf> tanggal 18 April 2020.

