

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Andhika, Revi 95 2019. “Sejarah Perkembangan *GameOnline*”,
<https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online>, diakses pada 28 Oktober 2019
- Ariantoro, Tri Rizqi.2016. “Dampak *GameOnline* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar”. *Jutim .Volume 1 No. 1*, Desember
- Anggarani, Fadjri. (2015). *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. 23(1),1-12
- Bargh, McKenna K. Y. A. 2004. “The Internet and Social Life,” *Annual Review of Psychology* 55, no. 1 :822
- Dewi, N.P. (2014). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja*.Skripsi: Surakarta. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Fauzi, Ach,. 2019. ”Pengaruh *GameOnline* PUBG(Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. *ScienceEdu, Volume 2 No. 1*, Juni
- Febriandari, Dona ,Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H. 2016. “Hubungan Kecanduan Bermain *Gameonline* Terhadap Identitas diri Remaja,” *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1 (Mei 2016):50,
- Feprinca, Dica. 2014. “Hubungan Motivasi Bermain *GameOnline* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *GameOnline* Defence of the Ancient (DotA 2),” *Jurnal Psikologi* no. 8 (2014):4

Hudaya, Adeng. "Research and Development." Dalam *Journal Of Education*.
Volume 2 No. 1, Oktober 2015

Philips, Alton. Magnis-suseno franz. 2008. "Hukum hak asasi manusia".
Yogyakarta: studi hak asasi manusia uii. Hal 269

Pande, P.A.M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2):163-171.

Isna Rahmawati "peran keluarga dalam pengasuhan anak", juni 2015

Sarwono. J. (2012). *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS* (Edisi Pertama). Jakarta: PT Elex Media Komputinto.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017), 228.

Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017), 233.

Suolig, Maurice Andrew, 2017. "Pengaruh Kecanduan *GameOnline* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". *Jaffray*, Volume 15 No. 2, Oktober

Sujatmoko, Ivan, 2011. "Dalam Artikel Konsep, Fungsi, Tujuan, Dan Aliran - Aliran Pendidikan"

Syahrani, R., (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* (1) 1. 84-92

Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1(1), 84-92.

Website :

[http://www.kumpulandefinisi.com/2015/10/pengertian-definisi-tujuan-
pendidikan-menurut-para-ahli.html](http://www.kumpulandefinisi.com/2015/10/pengertian-definisi-tujuan-
pendidikan-menurut-para-ahli.html)

Wawancara :

Dewi Ratria A. Ma.Pd, Hasil Wawancara 16 Maret 2021.

Nanda, Hasil Wawancara 25 April 2021

Susanti. S.Pd. Hasil Wawancara 16 Maret 2021.

Sutanti S.Pd. Hasil Wawancara 16 Maret 2021.

Victo, Hasil Wawancara 26 April 2021

Vino, Hasil Wawancara 27 April 2021



