

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- AH, N. M., & Munip, A. (2019). *Cultivating Entrepreneurial Values to Improve*
- Ahmadi, Abu. 2016. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Alma, B. (2014) *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta
- Andriani, A. A. (2017) Melatih Kearifan Intelektual, Emosional, dan Spiritual Pemuda Guna Menghadapi Pasar Bebas Asia Tenggara (Masyarakat Ekonomi ASEAN-MEA) *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2), 138. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i2.6187>.
- Andriani, A., & Muntohar. (2022). *Problematika Perkembangan Peserta Didik*. Purwokerto: CV Pena Persada.
- Anwar, M. (2017). *Pengantar Kewirausahaan Teori dan Aplikai*. Jakarta: Kencana.
- Aprianto, I., Alhaddad, M. R., Fauzi, H., Maisarah, G., Sahroni, Nasution, F., & Sopian, A. (2020). *Manajemen Peserta Didik*. Boyolali: Penerbit Lakeisha.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Aryani, I. K. (2023). *Nilai dalam Pendidikan Kewarganegaraan*. Purwokerto: SIP Publishing.
- Bagus,P., Sungkowo, E. M. (2017). Interaksi Sosial Anak Jalanan Dengan Teman Sebaya Di Yayasan Setara Kota Semarang. (Social Interaction With Street Children Peers In Yayasan Setara In Semarang) <http://jurnal.untirta.ac.id> (diakses tanggal 28 januari 2020)
- Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*. 5(2): 450-459.
- BK PGRI Yogyakarta . <http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>, (diakses 29 januari 2020)
- Creswell, J. W. (2021). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (Edisi 4)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahlia. (2015). Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer. *Jurnal*. www.media.neliti.com (diakses tanggal 28 januari 2020).
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

- Dica, Freprinca. (2017). Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2), <http://psikologi.ui.ac.id>, (diakses 29 januari 2020).
- Dinawat Y. Syaodih, E & Rudiyanto (2018) Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro. <http://journal.upi.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)
- Drajat Edy Kurniawan (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan
- Efendi, A., Astuti, I. P., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 18, No. 2, Agustus 2017: 12-2412. Sukoharjo: Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Alamat <http://journals.ums.ac.id> (diakses pada 29 januari 2020).
- Fatimah, D. S. (2021). dengan jiwa kSMP IT Harapan Mulia Palembang. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya
- Fatnar, VN., Anam. C. (2018) Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga. <http://journal.uad.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)
- Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di
- Fina, Hilmuniati. 2016. "Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota
- Firmansyah, M. A., & Roosmawarni, A. (2019). Interaksi sosial (Dasar dan Konsep). Surabaya: Qiara Media. Jurnal <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i2.289> Basicedu, 100-105.
- Gerungan, W.A. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamdani, & Rizal, S. (2019). Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia. Handayani, T., & Tanjung, Y. (2017). Pengaruh Sikap <https://doi.org/10.34010/jurisma.v7i1.470>
- Hanaco, Indah. 2012. *I Love Homeschooling Segala Sesuatu Yang Harus Diketahui Tentang Homeschooling*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herlina, M., A. Ghani, A., Sa'ud, U., Disman, D., Sopandi, W., & Murwantono, D. (2019). An Internalization of Entrepreneurship's Values Through

Market Day in Elementary School. Proceedings of the Proceedings of the 2nd International Conference on Local Wisdom, INCOLWIS 2019, August 29-30, 2019, Padang, West Sumatera, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.29-8-2019.228913>

Imansa, Iki. "Macam-macam Jenis Game Online". <http://imansaiki.blogspot.co.id>, diakses 29 januari 2020.

Jakarta: Rineka Cipta.

Kebidanan Unipdu Jombang. <http://journal.eduhealth.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)

Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013. *Jurnal Universitas Negeri Surakarta*. Tersedia di <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/> (diakses 28 januari 2020).

Khalifah Kindergarten Yogvakarta. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research* 21) <https://doi.org/10.14421/skijier> 2018.2018.21.05 85-111.

Miles & Huberman. 2007. *Analisis Data kualitatif* (Buku Sumber tentang Metode- Metode Baru). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muhith, Abdul. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Munib, A., Budiyono, & Suryono, S. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

Novrialdy, E. (2019) Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi> (diakses pada 28 januari 2020)

Nugroho, A. T. S. *Definisi Game*. Tersedia di <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 29 januari 2020.

Nurlaela & Ibsik, S. Dampak Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal*. Tersedia di <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbs/article/view/3669> (diakses pada 28 januari 2020).

Oktaviyanti,SS. (2015) Dampak Sosial Budaya Interaksi Wisatawan dengan Masyarakat Lokal di Kawasan Sosrowijaya. <http://journal.ugm.ac.id> (diakses tanggal 28 januari 2020).

Pitaloka. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi

Pitaloka. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013. *Jurnal Universitas Negeri Surakarta*. Tersedia di <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/> (diakses 28 januari 2020).

Prasetyo, Y. Eosina, P & Fatimah, F. (2017) Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik. <http://journal.ub.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)

Prasetyo, Y. Eosina, P & Fatimah, F. (2017) Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik. <http://journal.ub.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)

Purwanto. 2014. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Queries, s11-I29), 7-11. <http://renository umn ac id/id/eprint/7381>

Rahmawati, V.E. Yani, D.P. (2014) Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Prestasi Belajar Mahasiswa Semester Iv Program Studi Diploma Iii Santosa, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rahmawati, V.E. Yani, D.P. (2018) Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Prestasi Belajar Mahasiswa Semester Iv Program Studi Diploma Iii

Santosa, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.

Setiawati, E., & Suparno. (2015). Interaksi Sosial Teman Sebaya pada Anak Homeshooling dan Anak Sekolah Reguler (Study Deskriptif Komparatif). *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*. 12(1): 55-65. Tersedia di <http://journals.ums.ac.id/index.php/indigenous/article/view/1609> (diakses pada 28 januari 2020).

Setiawati, E., & Suparno. (2015). Interaksi Sosial Teman Sebaya pada Anak Homeshooling dan Anak Sekolah Reguler (Study Deskriptif Komparatif). *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*. 12(1): 55-65. Tersedia di <http://journals.ums.ac.id/index.php/indigenous/article/view/1609> (diakses pada 28 januari 2020).

Several Aspects of Early Childhood Development: The Case Study in

Soekanto, Soerjono. 2004. *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gravindo Persada.
- Soekanto, Soerjono. 2018. *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, Soerjono. 2018. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gravindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar. *Jurnal Jaffray*. 15(2). Tersedia di <https://ojs.sttjaffray.ac.id> (diakses pada 27 januari 2020).
- Swuplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar. *Jurnal Jaffray*. 15(2). Tersedia di <https://ojs.sttjaffray.ac.id> (diakses pada 27 januari 2020).
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1(1): 84-92. Tersedia di <http://jom.unri.ac.id> (diakses pada 28 januari 2020). 99
- Syahrani, R. (2016). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1(1): 84-92. Tersedia di <http://jom.unri.ac.id> (diakses pada 28 januari 2020)
- Tangerang Selatan". *Skripsi*. Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatulla.
Tersedia di <https://unud.ac.id> (diakses 28 januari 2020).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tersedia di www.hukumonline.com. (diakses tanggal 7 januari 2020).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://www.komisiinformasi.go.id>. (diakses tanggal 7 januari 2020).
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto Y. K. (2018). *Coping pada Remaja yang Kecanduan*