

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. *Psikologi sosial*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Andayani, Trisni, Dkk, *Pengantar Sosiologi*. Kota Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Anhar, Rahmat. Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014.
- Ariantoro, Tri Risqi. Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Anak. *Jurnal Teknologi dan Informatika*. Vol. 1. No.1, 2016.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Djuwita, Ratna, dkk. *Psikologi Sosial Terjemahan*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Dwi Sara Apriana, <https://mediatechnesia.com/games/jenis-genre-game/> diakses pada 01 Maret 2020.
- Fauzi, Acmad. Pengaruh *Game Online PUBG* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Journal ScienceEdu*. Vol. II. No.1.
- Fauzi, Moch Prima. (12 Juni 2017). "Tips dan Trik Bermain 'Mobile Legends: BangBang'". Okezone.com. Diakses tanggal 29 Februari 2020.
- Fauziah, Eka Rusnan. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *jurnal ilmu komunikasi*. Vol. 1. No. 3, 2013.
- Haqiqi, Akhmad Nur dan Muhith. Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kab. Jember, *Jurnal of Social Studies*, Vol. 1 No. 1. 2020.
- Kurniawan, Drajat Edy. Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Joinal Konseling GUSJIGANG*. vol. 3.No.1, 2017.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Manab, Abdul. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Nasution, Robby Darwis. *Pengaruh Modernisasi Dan Globalisasi Terhadap Perubahan Sosial Dan Budaya Di Indonesia*. Ponorogo: UM Ponorogo, 2014.

- Ngafifi, Muhammad. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Prespekti Sosial Budaya. *Journal Pembangunan Pendidikan, Fondasi Dan Aplikasi*. Vol. 2. No.1, 2014.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra Books, 2014.
- Nugroho, Antonim Tri Setio. “Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya”, Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenisjenisnya/> (29 Februari 2020).
- Pande, Arika Mulyasanti. Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Journal Psikologi Udayana*. Vol. 2. No. 2, 2015.
- Rasyidi, Hamim. *Psikologi Sosial*. Surabaya: UIN Surabaya, 2016.
- Riwayat Abu Nu’aim dalam Hilyatul-Auliya’. Perkataan ini juga diriwayatkan al-Baihaqi dalam Syu’abul-Iman, dari Abud Darda’ Radhiyallahu anhu.
- Sabri, Ahmad. Pengelolaan Waktu Dalam Pelaksanaan Pendidikan Islam. *Jurnal Al-Ta’lim*. Jilid 1. No. 3. November.
- Salim, Agung. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. *Skripsi*. Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2014.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press, 2001.
- Stores, Baby Cher. “Teori *Game online*”, Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 Februari 2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Surahman, Edy dan Mukminan. Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Journal Pendidikan IPS*. Vol. 4. No. 1, Maret 2017.
- Syaid, M. Noor. *Penyimpangan Sosial dan Pencegahannya*. Semarang: ALPRIN, 2019.
- Tola, Fatimah dan Suardi. Begal Motor Sebagai Perilaku Menyimpang. *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sociolog.*, Vol. IV, No. 1 Mei 2016.
- Ulum, Bahrul. *Game Mobile Legend Bang Bang* di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan *One Demensional Man* Herbert Marcuse. *Skripsi*. 2018.

Zulfah, Siti. *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan*. Universitas Islam Sumatera, 2014.

<http://indonesiabaik.id/infografis/kecanduan-game-online-penyakit-gangguan-mental>, diakses pada 6 Oktober 2020, pukul 14:50.

<https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental>, diakses pada 6 Oktober 2020, pukul 14:53.

<https://almanhaj.or.id/4099-renungan-tentang-waktu.html>

