

DAFTAR PUSTAKA

- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 1(1), 1-10. DOI 10.32767/jutim.v1i1.22
- Asrori, Muhammad. (2012). Psikologi Pembelajaran Cet. I Bandung: CV. Wacana Prima.
- Barker (2001). Pengertian Pekerjaan Sosial
- Christiana Reali dan Yunisa Dwi Anggraini. (2016). Pengaruh Game Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Anak. Jurnal Pendidikan PAUD ISSN: 2502-5554 Vol . 1, No. 1, Januari 2016 [online]. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Tersedia: https://scholar.google.co.id/scholar?q=PENGARUH+GAME+KEKERASAN+TERHADAP++PERILAKU+AGRESIF+ANAK&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar. Diakses 1 Mei 2021.
- Costin (1972). Tugas dan tanggung jawab pekerja sosial pendidikan
- Dhamayanthie, (2020). Berdampak pada perilaku hasil penelitian Dampak Negatif *Game Online*.
- Endang H. (2019). “Kecanduan Digital *Online* Memahami Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Hubungan Sosial”.
- Fahmi, R. (2019). Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa. Skripsi : Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Fahrul Alam, (2010). Pengertian *Game Online* Dan Sejarahnya 2010.
- Guilford. (Dalam Sugiyono, 2006:216). Pengujian realibilitas.
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends*. TERAPUTIK : Jurnal Bimbingan dan Konseling, 5 (3), DOI: <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>
- Heruman. (2008:1). Usia Siswa Sekolah Dasar.
- Hikmah, A. (2009 : 10). Pengertian Dampak Secara. Jakarta: Aflabeta.
- Ilham. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar.
- Kim Et Al., Dalam Azis (2011:3). Yang Dikutip Oleh Kustiawan & Utomo (2018). *Game Online*.
- Kurnia septa. (2011). Karakter Umum Anak Sekolah Dasar.

Nazir.(2011). Metode Deskriptif.

Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>.

Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 78/PMK.02/2022 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2023.

Piaget. (Matt Jarvis, 2007: 148-150). Tahap Perkembangan Anak.

Prastius et al. (2020).dan Doni. (2018). Dampak *Game Online* Positif.

Sinolungan. (Dalam Riska, 2013). Peserta Didik Atau Siswa Dalam Arti Luas.

Sudahrto, A.(2018). Fenomena *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Mahasiswa.

Sugiyono. (2014:34.Reliabilitas instrumen). Realibilitas Instrumen.

Sugiyono.(2011). Teknik Total *Sampling*.

Sukron, H., Harahao., & Zaka, H., Ramadan. (2021). Yang Berjudul “Dampak*Game Online Mobile Legend* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. from<https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile->

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

Syekh Muhammad Al-Munajjid, (2016).Bahaya Game, Jakarta: AqwamMedika. from<https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>

Yuli Febriyanti, (2021). Dampak Positif & Negatif.

Zulfikar Ali dkk, (2019). “Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII.