

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Affifuddin dan Beni Ahmad Saebani. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif (Sebuah Upaya Mendukung Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2003. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kartono, Kartini. 2013. *Patalogi Sosial 2*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mahmud, Dimiyanti. 1990. *Psikologi Suatu Pengantar*. Jogjakarta: BPFE.
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purwani, Rulli. 2016. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pramono, Wahyu dan Fachrina. 2012. *Pegantar Metode Penelitian Sosial*. Padang: Universitas Andalas.
- Priyono dan Herry. B. 2002. *Anthony Gidden: Suatu Pengantar*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Ritzer, George & Douglas J Goodman 2010. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Rajawali.
- Supeno, Hadi. 2010. *Kriminalisasi Anak*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Skripsi/Tesis/Disertasi:

- Amelia, Faradea Yossy. 2017. Korelasi Adiktif Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMPN 26. Padang: Jurusan Keperawatan FAKULTAS KEPERAWATAN UNAND
- Yanto, Riki. 2011. Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Remaja (Studi kasus: 5 Orang remaja pelaku Game online di kelurahan air tawar barat, kecamatan padang utara, kota padang. Padang: Jurusan Antropologi FAKULTAS ISIP

Budiman, Harif. 2013. Alasan Siswa Mengikuti Pendidikan Di Sekolah Berstatus RSBI: Jurusan Sosiologi FAKULTAS ISIP

Jurnal Penelitian:

Maria Yohanesti Gola Nuhan. 2016. Hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas iv sekolah dasar negeri jarakan kabupaten bantul yogyakarta

Kukuh Azhari Ismai. 2016. Fenomena Game Online Defense Of The Anciens (DOTA 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang.

Novian Aziz Efendi. 2014. Faktor Penyebab Bermain *Game Online* Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo

Internet

Adam dan Rollings, 2007. Game online. *Diakses* 28 januari 2018 dari [http://www.Designersnotebook.com/books/fundamentals – of – Game - design/ fundamentals ch21.pdf](http://www.Designersnotebook.com/books/fundamentals-of-Game-design/fundamentals-ch21.pdf)

Endang ekowarni, 2001. Hak anak. *Diakses* 2 maret 2018 dari [https://Journal.ugm.ac.id/buletin psikologi/article/viewFile](https://Journal.ugm.ac.id/buletin-psikologi/article/viewFile)

<http://www.kompasiana.com/martinhn/dampak-dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-video-game> *Diakses* 26 april 2018

<https://www.kompasiana.com/femiardine/mengenal-tipe-tipe-game> *Diakses* 20 Oktober 2018)

<http://media.neliti.com/media/publication/78695-ID-warung-internet-gerbang-dunia-virtual-re.pdf> *Diakses* 18 November 2018

<http://mimiftahuljannahgandol.wordpress.com/2013/09/29/memahami-tujuan-dan-manfaat-akreditasi-sekolahmadrasah/> *Diakses* 18 November 2018

<https://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/> *Diakses* 28 Februari 2019