

## DAFTAR PUSTAKA

- Adingtiyas, Sri Wahyuni, “Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”, dalam *Jurnal KOPASTA*, vol 4, no 1, 2017. Diunduh pada 6 Februari di <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121> .
- Ahid, Nur, *Pendidikan Keluarga dalam Perspektif Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Akmarina, Yeni Nabila, “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur”, dalam *e-Journal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 1, 2016. Diakses pada tanggal 7 November 2018 di <http://demo.portal.fisip-unmul.ac.id/web/?p=3810> .
- Asy-Syantut, Khalid, *Mendidik Anak-Laki-laki: Bagaimana Menyiapkan Generasi Islam yang Unggul*, Solo: Aqwam, 2013.
- Ayu, Lestari dan Sahat Saragih, “Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal”, dalam *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, vol. 5, no. 2, 2016, diunduh pada tanggal 29 Desember 2019 di <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/734>
- Buseri, Kamrani, *Pendidikan Keluarga dalam Islam dan Gagasan Implementasi*, Banjarmasin: Lanting Media Aksara Publishing House, cet. 1. 2010.
- Caesar, Rio, “Kajian Pustaka Perkembangan Genre *Games* Dari Masa ke Masa”, dalam *Journal of Animation and Games Studies*, vol. 1, no. 2, ISSN 2460-5662, 2015. Diunduh pada tanggal 6 Februari 2019 di <http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/1301> .
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, cet. 12, 2015.
- Helmawati, *Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, cet. 2, 2016.
- [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring) Diakses pada tanggal 11 november 2018

- Jamaluddin, Dindin, *Paradigma Pendidikan Anak dalam Islam*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2013.
- Kurniawan, Drajat Edy, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”, dalam *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, vol. 3, no. 1, 2017. Diunduh pada tanggal 30 Januari 2019 di <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120/1071> .
- Luthfy, Ahmad, “30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari”, 2019. Diakses pada tanggal 25 April 2020 di <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>
- Lutfiwati, Sri, “Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi”, dalam *ANFUSINA: Journal of Psychology*, vol. 1, no. 1, 2018, diunduh pada tanggal 29 Desember 2019 di <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina/article/view/3643>
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Margono, S. , *Metodologi Penelitian Pendidikan : Komponen MKDK*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Masya, Hardiansyah dan Dian Ali Candra, “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, dalam *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3, no. 1, 2016, h. 156-157, diunduh pada tanggal 29 Desember 2019 pada <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575>
- Padil, Moh. dan Triyo Supriyanto, *Sosiologi Pendidikan*, Malang: UIN-Maliki Press, 2010.
- Qaimi, Ali, *Keluarga & Anak Bermasalah*, Bogor: Penerbit Cahaya, 2002.
- Rahman, Istianah A. , “Hubungan Antara Persepsi terhadap Pola Asuh Demokratis Ayah dan Ibu dengan Perilaku Disiplin Remaja”, *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, vol. 11, no. 1, 2008. Diunduh pada tanggal 11 Februari 2019 di [http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera\\_pendidikan/article/view/3764/3438](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3764/3438) .

- Salim, Moh. Haitami, *Pendidikan Agama dalam Keluarga: Revitalisasi Peran Keluarga dalam Membangun Generasi Bangsa yang Berkarakter*, Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013.
- Sarosa, Samiaji dan M Info Sys, *Penelitian Kualitatif: Dasar-dasar, Edisi Kedua*, Jakarta: PT Indeks, 2017.
- Smart, Aqila, *Cara Cerdas Mengatasi Kceanduan Game*, Jogjakarta: A+Plus Books, 2010.
- Syahrhan, Ridwan, “Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya”, dalam *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, vol.1, no. 1, 2015. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2019 di <http://ojs.unm.ac.id/jppk/article/view/1537> .
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, Cet. 2, 2002.
- Tohrin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Tuasikal, Rio, “Kecanduan Games, 200-an Anak Jawa Barat Dirawat di RSJ”, 2019. Diakses pada tanggal 25 April 2020 di <https://www.voaindonesia.com/a/kecanduan-games-200-an-anak-jawa-barat-dirawat-di-rsj/5130693.html>
- Ulfa, Mimi, “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, dalam *JOM FISIP*, vol. 4, no. 1, 2017. Diunduh pada tanggal 30 Januari 2019 di <http://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13841> .
- Undang-undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- Wulansari, Nyi Mas Diane, *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*, Jakarta: PT Visi media Pustaka, 2017.