

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Andersen . 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Bugin urhan. 2008. *Sosiologi komunikasi, jakarta* : kencana
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin syah, 2017. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nursalam. 2016. *Teori sosiologi*. Yogyakarta: Writing Revolution.
- Oemar Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Ritzer. (1985). *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Jakarta:CV rajawali.
- Ritzer. (2012). *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sardiman A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sardiman AM, 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Jonathan. (2006): *metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Edii pertama. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Siswoyo, 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNS Press.
- Soekanto Soejono. 2013. *Sosiologi sebagai suatu pengantar*, jakarta : Rajawali pers. Wirawan, 2015. *Manajemen Sumber Daya Manusia Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Indonesia
- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharno dan Retnosih, 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.

Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

W.S. Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.

Wirawan, 2015. *Manajemen Sumber Daya Manusia Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Indonesia

Jurnal

Dahliah. (2015). *Game Online dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial Gamers*. Paradigma Madani. 2(2): 51-72.

Dinata, Okto. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau). *Jom FISIP*. Volume 4 No.2 Oktober 2017. FISIP Unri.

Fauziah E.R. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. eJournal lmu Komunikasi, 2013, 1 (3): 116.

Pradilla, Novianti. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Dewasa Awal di Desa Mondoke. *Jurnal SUBLIMAPSI*. Volume 1 No.1 April 2020. FKIP Unv. Halu Oleo.

Syahputra, Teuku Romy. (2017). *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perilaku Komunikasi Remaja* (Studi pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. 3(1): 13-24.

Website

Abdi, Husnul. (2019). Diakses pada tanggal 15 Desember 2021, <https://hot.liputan6.com/read/4053559/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuler-yang-harus-diketahui>

Khairil, Razali. (2019). Diakses pada tanggal 15 Desember 2021, <https://www.kompasiana.com/khairil87469/5ca768fca8bc150f177767d2/ga-mer-gamer-tangguh-di-meja-meja-waroeng-kopi-aceh>.