

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Aji, C. Z. (2012). Berburu rupiah lewat *game online*. Yogyakarta : Bounabooks.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi : Cv Jejak.
- Atmosiswoyo, S. & Harmiwati, S., (2012). Peran Keluarga: Anak, Unggul, Berotak Prima. Gramedia Pustaka Utama.
- Fitri, Ahyani. R & Widiningsih Y. (2016). Psikologi Adiktif. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Herlina. (2013). Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Ihromi. (2004). Bunga Rampai Sosiologi Keluarga. Edisi Kedua. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Moleong, Lexy. (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nawawi. (2003). Metode Penelitian Bidang Sosial, Yogyakarta, Gajah Mada University Press.
- Nur. (2020). *Phubbing & Komunikasi Sosial*. Jawa Timur: UIJ KYAI MOJO.
- Soekanto, Soejono. (2012). Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wahyuningsih, Sri. (2013). Metode Penelitian Studi Kasus. Madura: UTM Press.

Jurnal:

- Afridah, M. Kurnia, R. Julaeha, E. (2022). Konseling Keluarga Berbasis Kognitif Perilaku Untuk Meningkatkan Parent Child Quality Relationship Pada Ibu Dan Anak Pelaku *Phubbing* Di Kelurahan Kalijaga. Jurnal Quanta. Vol. 6, No. 2.

- Akmarina Y. N. (2016). Pengaruh Bermain *Game online* terhadap Efektivitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2016: 4 (1) 189-199.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar. vol : 1(1) 45-50.
- Arizonanataliya, H., & Galih, H. (2013). “*Game Shopping Time*”. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 2, No. 1.
- Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). *Phubbing*: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 132–140.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). *An Explorations of Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features*. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No. 1 – 4.
- Chotpitayasunondh, V., & K.M.Douglas. (2018). *Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP)*. *Wiley Journal of Applied Social Psychology*. UK: University of Kent (Vol. 85 No. 08).
- Eka Rusnani Fauziah. (2013). Pengaruh *Game online* terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Unmul: Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Hidayah, Nur & Youarti, Inta Elok. (2018). Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, Vol. 4, No. 1, 143-152.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Maulida. (2018). Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020.
- Pratisti, W.D. (2013). Peran Orangtua dalam perkembangan kemampuan Regulasi Emosi Anak: Model Teoritis. *Prosiding Semarang Nasional Parenting* (322-333).
- Rayadi.(2018). Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain *Game online* Di Desa Tanjung Bugis. *Artikel Penelitian*.

Ulya, dkk (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(1). (55– 63).

Skripsi/Tesis:

Bahriyah, Nurul. (2013). Sistem Komunikasi Keluarga Pada Anak Berperilaku *Phubbing*. Program Studi Ilmu Komunikasi. Universitas Esa Unggul, Jakarta.

Kardina. (2020). Peran Oran Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, IAIN Palopo, Sulawesi Selatan.

Munita, Zakkiya Zahro. (2021). Peran Orang Tua Dalam Menangatasi Kecanduan *Game online* Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi. Skripsi. Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam, IAIN Ponorogo, Jawa Timur.

