

DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, K. F. (2019). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Ambarina, F. D. (2008). *Konseling Kognitif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game pada Remaja*. Jakarta : Skripsi UPI.
- Assingkily, M.A. & Hardiyati, M. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Journal of Islamic Primary Education*, 2(20), 19-31.
- Azni, Fitri. (2017). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol 5, No 2.
- BPPK.(2018). *Hasil Utama RISKESDAS 2018*. Jakarta.
- Dariyo A. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Ajeng R T. Mayasarokh, Mira. Gustiana, Eva. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, Vol 04, No 1.
- Dinallo, A. M. (2016). Social and Emotional Learning with Families. *Journal of Education and Learning* Vol. 5, No. 4.
- Djazifah, N. (2007). Keluarga sebagai Titik Awal Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Diktus*, Edisi 6, Tahun IX.
- Emria Fitri, L. E. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Volume 4 Nomor 3, 211-219.
- Eryzal Novrialdy, R. A. (2019). Online game addiction in addolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 7, No. 3.
- Goleman, D. (2002). *Working with emotional intelligence*. Jakarta: GramediaPustaka Utama.

- Hergenhahn, B., & Olson, H. M. (2017). *Theories Of Learning Edisi Ketujuh*. Jakarta: Kencana.
- Herimanto, & Wnarno. (2012). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth Z. (2013). *Perkembangan Anak Edisi 1 Jilid 6*. Jakarta: Erlangga.
- Krisnawati, Y. (2014). Teori Psikologi Perkembangan Erik H. Erikson dan Manfaatnya. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen, Vol. 2, No. 1*.
- Krista Surbakti. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. Vol. 01.No. 01. April.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *ANFUSINA: JOURNAL OF PSYCHOLOGY, Volume 1, Nomor 1*.
- Masganti. (2015). *Psikologi Anak Usia Dini Jilid 1*. Medan: PERDANA PUBLISHING.
- Mahyuddin, Nenny. (2019). *Emosional Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Maria S, P. (2015). Emotional and Behaviour Difficulties in Preschool. *Journal of Child and Family Studies*, 24(2), 225-236.
- Martinis, Yamin.&Sanan, Jamilah S. (2013). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Gaung Persada Press Group
- Maurus, J. (2018). *Mengembangkan Emosi Positif*. Yogyakarta: Bright Publisher.
- Mukhlis, akhmad. Mbelo, Furkanawati H. (2019). *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional*. Jurnal PRESCHOOL, Vol. 1 No. 1 Oktober.
- Mulyadi, Seto. Wliangan, Hally. Andriani, Inge.(2015). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gunadarma.
- Misnawati. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo, Vol 4, No 2* , 217-223.
- Nisrinafatim. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Edukasi Nonformal*.

- Nugraha, Ali. (2011). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurihsan, A. J. & Agusti, M. (2013). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nurul Istiqomah, M. A. (2016). Peningkatan Perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan Outbound pada Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Jember. *JURNAL EDUKASI UNEJ, III (2): 19-21*.
- Paremeswara, Marsanda C. Lestari, Triana. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 5, No 1*.
- Putri, Z.A. (2020). *Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Mahasiswa*. Universitas Sebelas Maret.
- Pitaloka, A.A. (2013). *Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar Kelurahan Gemolong, Kabupaten Seragen*. Universitas Sebelas Maret.
- Prihatiningsih, E. Wijayanti, Y. (2019). Gangguan Mental Emosional Siswa Sekolah Dasar. *Higeia Journal Of Public Health Research And Development*.
- Rahayuni, et al. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *BJE 1 (2): 65-70*.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizma. & Rigiantim H.A. (2021). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima, Volume 3, Nomor 2*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Suryanto, Rahmad N. 2015. *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Jom Fisip Volume 2 No. 2 – Oktober.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Trisnani, Rischia P. Wardani, Silvia Y.(2018). *Stop Kecanduan Game Online*.Madiun: UNIPMA PRESS.
- Wirawan, Jerome. 2019. *Anak Kecanduan Game Online: 'Memegang Pisau' Dan 'Memukul Wajah Ibu', Dirawat Di Rumah Sakit Jiwa*, BBC News Indonesia. Diakses pada tanggal 9 November 2021, dari <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>.amp
- Yee, Nick. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior, Vol 9, No 6*.
- Yusuf, Syamsu. (2004). *Manfaat Kecerdasan Spritual dan Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk memaknai Hidup*.Bandung: Mirzan Pustaka.
- Yusuf, Syamsu. (2012). *Psikologi Perkembangan* .Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Website :
<http://www.ligagame.com> (diakses pada tanggal 22 Februari 2022 pukul 19.20 WIB).

