

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abu Ahmadi, *et al.* 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agoes Dariyo. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: Refika Aditama
- Agung Hastomo. *Jurnal Bimbingan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*
- Ahmad Irfan Fauzi. 2016. *Makalah Bahaya Gadget Bagi Anak-anak*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim
- Ahmad Susanto. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Ananda Erfan Musthafa. 2015. *PDF Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Anastasya Latubessy, *et al.* 2016. *Jurnal Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun*. Universitas Muria Kudus. Volume 7. No. 2
- Andang Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Andriyanto. 2016. *Jurnal Pengaruh Penggunaan Game Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Anisa Suangga. *PDF Hubungan Aktivitas Bermain Video Game dengan School Myopia Pada Siswa-siswi SD Asy Syifa I*. Bandung: Universitas Padjadjaran
- Anita Yus. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana
- Atik Wartini, *et al.* 2015. *PDF Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Volume 3, No. 1
- Bagong Suyanto & Sutinah. 2008. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana
- Cholid Narbuko & Abu Ahmadi. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Cristiana Hari Soetjningsih. 2014. *Perkembangan Anak (Sejak Pembuahan Sampai Kanak-kanak Akhir)*. Jakarta: Prenada

- Departemen Agama RI. 2013. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro
- Detria. 2013. *PDF Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Dewa Ketut Sukardi. 1995. *Proses Bimbingan dan Penyuluhan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dian Hasdy. 2015. *PDF Identifikasi Faktor-faktor Sosial Anak Pemain Game*. Makassar: Universitas Hasanuddin
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid I, Edisi ke-6, (Jakarta: Erlangga)
- E. Simangunsong. *PDF tentang Pengertian Anak*. Universitas Sumatera Utara
- Fitra Rahmi, *Pengertian Game Offline Secara Lengkap*, 26/07/2017
- GenioFam. 2010. *99 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: Leutika
- Hallen. 2005. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Quantum Teaching
- In Priyanti, *et al.* 2015. *Jurnal Optimalisasi Kecerdasan Emosi Melalui Musik Feeling Band Pada Anak Usia Dini*. Madiun
- Iva Rifa. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jakarta: FlashBooks
- Kementerian Agama, *Buku Pedoman Akademik (Pedoman Akademik, Pedoman Kemahasiswaan, dan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah)*. 2015/2016. Padang: IAIN Imam Bonjol Padang
- Kholifah Istiqomah. 2016. *PDF Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak* Semarang: UIN Walisongo
- Lusi Nuryanti. 2008. *Psikologi Anak* Jakarta: Indeks
- M. Albir Damara. 2013. *Jurnal Ilmiah Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak*. Universitas Negeri Semarang
- Ma'ruf Harsono. *PDF Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Surya University
- Makmun Khairani. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- M. Darwis Hude. 2006. *Emosi (Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia di dalam Al-Qur'an)*. Erlangga
- M. Hafiz Al-Ayouby. 2017. *Jurnal Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Misnawati. 2016. *Jurnal Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-siswi*. Samarinda: Universitas Mulawarman
- Mohammad Ali, *et al.* 2014. *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nusa Putra. 2012. *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- PDF. *Pengenalan Game*. digilib.unila.ac.id. 20/03/2017
- PDF. *Pengertian Game Online dan Game Offline*. 09/03/2017
- Prayitno, Erman Anti. 1999. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta
- Roslenny Marliany. 2010. *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia
- Samsul Munir Amin. 2013. *Bimbingan Konseling Islam*. Jakarta: Amzah
- Samuel Henry. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Syamsu Yusuf. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Thohari Musnamar. 1992. *Dasar-dasar Konseptual Bimbingan dan Konseling Islami*. Yogyakarta: UII Press
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Umum EYD dan Dasar Umum Pembentukan Istilah*. Yogyakarta: Diva Press

- Tohirin. 2013. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013
- Triantoro Safaria, *et al.* 2012. *Manajemen Emosi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman Husaini. 200. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wisnu Yudha. 2015. *Jurnal Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Yahya Jaya. 2004. *Bimbingan Konseling Agama Islam*. Padang: Angkasa Raya
- Yeny Nabilla Akmarina. 2016. *Jurnal Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Berkeluarga*. Sangatta: Universitas Mulawarman
- Yudrik Jahja. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Yusmi Warisyah. 2015. *PDF Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Ponorogo