

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriawan, A. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat. diakses pada tanggal 11 April 2022, dari <https://kominfo.bengkulukota.go.id/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat>
- Winarso, B. (2015). 5 Teknologi Smartphone yang Berkembang Pesat dari Waktu ke Waktu. diakses pada tanggal 11 April 2022, dari https://dailysocial.id/post/utm_sourcetrenologiutm_mediumsponconutm_contentgtrftutm_campaign5-teknologi-smartphone-yang-berkembang-pesat-dari-waktu-ke-waktu
- Widjaya, E., Sudjimat, D.A., Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016. Vol. – ISSN 2528-259X1.*
- Ireztyawan, Ike (2018). Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad. *Jurnal JOM Fisip Vol.5 Edisi II.*
- Pratnyawan, Agung. Rezza Dwi R. (2021). Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini. diakses pada tanggal 22 September 2021 dari <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemainmobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all>
- Rani, D., Hasibuan, J., & Barus, R (2018). Dampak *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* Terhadap Mahasiswa. *Jurnal Perspektif*, Vol. 7, No. 1. 6-12
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti) (Edisi Kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Oblinger, D., dan Oblinger, J. L. (2005). Is it age or IT: First step toward understanding the net generation. In Diana Oblinger & J. L. Oblinger (Eds.), *Educating the net generation*. Washington D.C.: Educause.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113–119.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, Vol 27, No.2, 148-158. DOI 10.22146
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. *Jorn FISIP Volume 2* No.2, 8. Hal 1.
- Martini, N. (2014). *Psikologi Perpustakaan*. Edisi 1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wiyaswiyanti, B. (2008). Dampak Psikologis Perceraian Pada Wanita. Skripsi. Semarang: Fakultas Psikologi. Universitas Katolik Soegijapranata
- Na'ran, S., Ahmad, M. (2019). Dampak Game Online Pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*. 102-107
- Sebayang, Rizva Haryadi. (2020). Aktivitas Bermain Game Online Mobile Legend dan Gaya Komunikasi Pelajar saat Bermain. *Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara*. Hal. 80
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29
- Kemendes RI (2018). Riskesdas 2018. Hal 105-112 diakses pada 1 Oktober 2021, dari https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Hasil-riskesdas-2018_1274.pdf
- Putri, R., Budiyono., & Kokotiasa, W. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*. Vol.1, No.1. Hal. 1-7.
- Rani, D., Hasibuan, E., & Barus, R. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Jurnal Prespektif*. Vol. 7. No.1. Hal 6-12
- Eka, A. (2019). Analisis Dampak Game Online (Mobile Legends) terhadap Aktivitas Belajar Mata Pelajaran Ekonomi dan Perilaku Konsumsi Siswa

Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Malang. *Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.*

- Rahmawati, D., Mulyana, D., Amar, B. (2021) *Kecanduan Game Online Telaah Hasil Penelitian I*. Jakarta. Program Humas Universitas Indonesia. ISBN : 978-623-93251-0-7.
- Anhar, R. (2014) Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 *Game Centre* di Kecamatan Klojen Kota Malang. *Skripsi. Fak. Psikologi*. UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Khun, R (2020) *10 Mode Permainan Yang Ada Di Mobile Legends (ML)*. diakses pada 14 April 2022, dari <https://esportsku.com/mode-mobile-legends/>
- Saifuddin, A. (2022) *Psikologi Umum Dasar*. Kencana, Jakarta. ISBN 978.623.382.096.5. E-ISBN 978.623.384.097.2.
- Manggalani, RR. (2022) *8 Urutan Rank Mobile Legends dan Tips Mendapatkannya*. diakses pada 14 April 2022, dari <https://www.suara.com/tekno/2022/02/26/172248/8-urutan-rank-mobile-legends-dan-tips-mendapatkannya>
- Suandi, R. (2021) *Perbedaan Top Local dan Top Global Dalam Mobile Legends* diakses pada 14 April 2022, dari (ML)<https://gemskul.com/perbedaan-top-lokal-dan-top-global-mobile-legends/>
- Khun, R. (2021) *Arti MVP Dalam Mobile Legends, Player ML Harus Tahu!* diakses pada 14 April 2022, dari <https://esportsku.com/arti-mvp-dalam-mobile-legends-player-ml-harus-tahu/>
- Nizam, S. (2020) *11 Cara Mendapatkan Skin Gratis Mobile Legends (ML)*. diakses tanggal 14 April 2022, dari <https://gamedaim.com/tutorial/skin-ml-gratis-permanen>
- Wicaksono, A. (2022.) *10 Role Mobile Legends Terlengkap Dan Update ML*. diakses tanggal 14 April 2022, dari <https://esportsku.com/macam-role-mobile-legends-paling-update-ml-2020/>
- Fauzi, M. (2017). *"Tips dan Trik Bermain 'Mobile Legends: Bang Bang"*. Diakses tanggal 15 Oktober 2021, dari Okezone.com.

- Andri A & Andy W. (2019). *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan : AE Media Grafika.
- Wikipedia. *Mobile Legends : Bang Bang*. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2021, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang#cite_ref-2
- Hanni, S dan Budhi P. 2015. *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.
- Nina A. Martini (2014). *Psikologi Perpustakaan*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan. ISBN. 9787970114678
- Junihot S. (2016). *Psikologi Pendidikan Agama Kristen*. ANDI, Yogyakarta. ISBN.
- Putro, A. (2013). *Dampak Psikologis Kecelakaan Lalu lintas*. *Skripsi. Fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Suryanto, R. N. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar*. *Jorn FISIP Volume 2 No.2, 8*. Hal 1.
- Suwendra, I. W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif. Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Bali. Nila Cakra.
- Fadhallah, R (2020). *Wawancara*. Jakarta. UNJ Press.
- Fitrah dan Luthfiyah (2017). *Metodologi Penelitian. Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Universitas Brawijaya. Malang. CV Jejak.
- Ni'matuzahroh dan Prasetyaningrum. (2018). *Observasi : Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. Malang. UMM Press. ISBN 978-979-796-357-6.
- Helaluddin dan Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif : Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. ISBN 978-623-90515-7-0