

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- A R Shaleh dan M A Wahab. (2004). *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media.
- Ahmadi, Abu. (2004). *Psikologo Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2006.) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azmi, F. S., & Rahmah, E. (2018). *Direktori Pariwisata di Kota Pariaman*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan.
- Bodenheimer, B. (1999). *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.
- Burhan Bungin, (2015) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Friedman, M. (2010). *Buku Ajar Keperawatan keluarga : Riset, Teori, dan Praktek*. Edisi ke-5. Jakarta: EGC.
- Hendriati Gustiani, (2009) *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*, Bandung: PT Refika Aditama
- Irwanto, (2002) *Psikologi Umum* .Jakarta: PT Prenhallindo.
- Januar,M. Iwan dan Turmudzi, E.F. (2006) *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Lestari, Sri. (2012). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Morrison, G.S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Mohammad Ali and Mohammad Asrori, (2010) *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, 6th ed. Jakarta: Bumi Aksar,
- Moleong, Lexy. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rakhmat, Jalaludin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*, edisi ketujuh, jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W. & Eko A. Meinarno. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Sugiyono, (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Pendidikan*. Jakarta: EGC.
- Syamsu Yusuf, (2012) *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- S. Nasution, (2014) *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara
- Walgito, Bimo, (2004) *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Walgito, Bimo, (2004) *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wiyani, Novan Ardy. n.d. (2013) *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Sumber Jurnal

- Antonius SM Simamora, Irawan Suntoro, and Yunisca Nurmalisa, “*Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar*,” FKIP Unila 4, no. 6, Jurnal Kultur Demokrasi (2016).
- Kurniawan, Hananto. (2010). Pengaruh Permainan dalam Outbound terhadap Kemampuan Berpikir Remaja SMP N 1 Buluwalang, Malang. Skripsi. (Tidak diterbitkan). Malang: Universitas Negeri Malang. (online), (<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/> diunduh tanggal 11 Februari 2012 pukul 19:48)
- Hasmiati, “*Analisis Persepsi Masyarakat Kawasan Adat Amma Toa Kajang Terhadap Muhammadiyah*,” Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi 1, no. 1 (May 2017: 147–148).
- Idris Suma Afandi, Hermi Yanzi, and Yunisca Nurmalisa, “*Persepsi Orangtua Terhadap Pemberitaan Di Media Tentang Maraknya Kasus Kekerasan Anak*,”

Melvin Alfagusya Rare and Surdin, “*Identifikasi Obyek Wisata Pantai Tanjung Kayu Angin Di Desa Liku Kecamatan Samaturu Kabupaten Kolaka,*” *Jurnal Pendidikan Geografi* 1, no. 1 (2017: 4).

Yudiasmini, E. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis Media Puzzele Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif.* E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha.

Sumber Perundang-ndangan

Departemen Pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), 759.

Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 (UU Hak Cipta) tentang Hak Cipta.

Internet

<https://www.ligagame.tv/esports/mlbb/>