

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, Suharsimi.2010.*Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Awwaliyah, Irma,Muhammad Saefrudin.2008.*Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Bogor : Institut Pertanian Bogor.
- Ayu, Rini.2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-line*. Jakarta. Pustaka Mina.
- Azhar, Arsyad.2011.*Media Pembelajaran*.Jakarta :PT Rajagrafindo Persada
- Christyawaty,Enydkk.2009.*Budaya Masyarakat Minangkabau*.Padang :BPSNT Padang Press
- Featherstone, Michael,2005.*Postmodernisme Dan Budaya Konsumen*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Francis, M Abraham.1991.*Modern Di Dunia Ketiga*. Yogyakarta: PT. Mutiara Wacana Yogya
- Hurlock, Elizabeth B. 1990.*Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*.Jakarta : Erlangga
- Lauer, Robert H. 1993. *Perspektif Tentang Perubahan Sosial*. Jakarta : Erlanga
- Misbach, Ifa. 2006.*Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Jakarta : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Moeloeng, Lexi. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT . REMAJA ROSDAKARYA.
- Mutiah, Diana.2010.*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.Jakarta:Kencana
- Outhwaite, William (Ed.). 2008. *Ensiklopedi Pemikiran Sosial Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pertiwi, Aprilia. 2006. *Bermain Dunia Anak*. Jakarta : Yayasan Aspirasi Muda
- Rumini, Prof.Dra Sri dan Dra Siti Sundari.2004.*Perkembangan Anak Dan Remaja*. Yogyakarta: Aneka Cipta

Santrock, John W. 2003.*Adolescence*.Jakarta : Erlangga

Setiadi, dkk.2009.*Pengantar Sosiologi*. Jakarta:Kencana.

Soekanto,Soerjono.2012.*Sosiologi Suatu Pengantar*.Jakarta:Rajawali Press

Sugiyono.2011.*Metode Penelitian Pendidikan:Pendekatan Kualitatif dan R&D*.Alfabeta:Bandung

Supardan,Dadang. 2011.*Pengantar Ilmu Sosial*.Jakarta:Bumi Aksara

Tedjasaputra. 2005. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta. Grasindo

Turner, Bryan S. (Ed.). 2012. *Teori Sosiologi: Dari Klasik Sampai Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wirawan, I.B. 2013. *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Skripsi :

Fauzia, Ulfa. 2013 . “*Fenomena Kekerasan Dalam Bermain Game Online (Studi Etnometodologi Game Online)Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo*”. Skripsi. Jawa Tengah.

Ismail, Kukuh. 2016. “ *Fenomena Defense of the Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang*”. Skripsi. Malang : Universitas Islam Negeri (UIN) Malang

Anam, Khairul. 2014. “*Fenomena Maraknya Game Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta*”. Skripsi. Depok : Fakultas Ilmu Sosial, Depok Sleman Yogyakarta.