DAFTAR PUSTAKA

Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *4*(1), 28–40. https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121

Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *6*(1), 97–108. https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177

Alasian, A. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In *Rajawali Pers* (1st ed., Issue 1).

Anggraini, C., Ritonga, D. H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, *1*(3), 337–342. https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611

Badrudin, D., Aprilianti, R., & Rohimat, M. (2022). Analisis Game Online Player Unknowns Batleground (Pubg) Terhadap Karakter

Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Generasi Emasi (JEGE)*, *1*(1), 21–29.

Baxter, L. (2004). A Tale of Two Voices: Relational Dialectics Theory. *Journal of Family Communication*, *4*(3), 181–192. https://doi.org/10.1207/s15327698jfc0403&4_5

Bornstein, M. (2002). Handbook of Parenting Volume 5 Practical Issues in Parenting. In B. Webber (Ed.), *Handbook of Parenting Volume 5 Practical Issues in Parenting* (Vol. 5). Lawrence Erlbaum Associates.

Cresswell, J. W. (2018). Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *SAGE Publications, Inc. 2455* (Fifth Edit). SAGE Publications, Inc. https://doi.org/10.4324/9781315707181-60.

Damayanti, D. S., Musaffa, S. D., Sidi, P., & Fatimah, F. (2024). Gadget Use Among Toddlers In Bekasi City. *JKM (Jurnal Kebidanan Malahayati)*, *10*(5), 418–421. https://doi.org/10.33024/jkm.v10i5.14656

Hartono, J. (2021). Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data. In J. Hartono (Ed.), *Penerbit ANDI*.

Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, *1*, 1–13. https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830

Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, *3*(1), 20–28.

Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling*

Gusjigang, *7*(1), 9–19.

Ismiati, I., Mat Saad, Z. B., & Mustaffa, J. (2021). Pola Asuh Orang Tua Pengguna Narkoba (Studi Terhadap Remaja Dalam Konteks Aceh). *Jurnal Al-Ijtimaiyyah*, *7*(2), 271. https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v7i2.10434

Juwita, A., Alfikri, M., & Kamal, A. (2022). Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, *1*(12), 2779–2790. https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i12.430

Karangawen, K., & Demak, K. (2024). Strategi Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online.

Jurnal Ilmiah Mahasiswa UNISSULA, *September*, 98–107.

Khoirunnisa, F., & Ramadan, Z. H. (2024). Dampak Psikologis bagi Anak Usia 8 Tahun dalam Bermain Game Online Free Fire. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *7*(1), 123–129. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.603

Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, *3*(2), 99. https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154

Mudjia, R. (2010). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*.

Munawwaroh, A. (2019). Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *7*(2), 141. https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.363

Nirmayati, F., & Christantyawati, N. (2022). Komunikasi Keluarga Orang Tua dan Anak Usia 8-10 Tahun Yang Kecanduan Game Online. *Journal Communication Specialist*, *1*(2), 251–257. https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jcs/

Putri, L. S. R. (2018). Model Kerjasama Keluarga Dan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pembentukan Karakter Anak Di Kelompok Bermain Pkbm …. *J+ Plus*

Putri, N. R., Priyani, N., & Parhusip, J. (2024). Analisis Distribusi Proporsi Pengguna TI Berdasarkan Data Penggunaan Internet di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia*, *4*(2), 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.51903/informatika.v4i2.823

Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, *5*(2), 85–90. https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438

Rahmat, S. T. (2019). Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, *10*(2), 143–161. https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i2.166

Rani Handayani. (2021). Karakteristik Pola-pola Pengasuhan Anak Usia Dini dalam Keluarga. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(2), 159–168. https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.4797

Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap PengumpulanData. *Mitita Jurnal Penelitian*, *1*(No 3), 34–46.

Roem, E. R. (2019). *Komunikasi Interpersonal* (1st ed.). CV IRDH.

Rusandi, M. R. (2014). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar / Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, *3*(2), 1–13.

Saadah, M., Prasetiyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al-"Adad : Jurnal Tadris Matematika*, *1*(2), 54–64. https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113

Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 1–15.

Saputra, F. W., & Yani, M. T. (2020). Pola Asuh Orangtua dalam Pembentukan Karakter Anak. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, *8*(3), 1037–1051.

Soedarsono, D., Ramadhana, M., & Setyorini, R. (2023). *Komunikasi Keluarga Dan Ketahanan Keluarga Rentan* (R. Setyorini (ed.); 1st ed.). Widina Media Utama. www.freepik.com

Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian Kualitatif* (pp. 157–165). Pustaka Pelajar.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Ju*

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(3), 1112–1119. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347

Yudha, W. (2015). Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online. *UNIKOM, Bandung*, *7*(2), 1. https://onesearch.id/Record/IOS4207.51709#detail