**DAFTAR PUSTAKA**

* Buku

Arikunto, Suharsimi. 2016. *ProsedurPenelitianSuatuPendekatanPraktik.*Cetakan

Kelimabelas. PT RINEKA CIPTA. Jakarta

Cangara, Hafied. 2011. PengantarIlmuKomunikasi. EdisiRevisi. CetakanKeduabelas.

Rajawali Pers. Jakarta.

Dharma Kusuma, dkk. 2018. *PendidikanKarakter*. CetakanKelima. PT Remaja

Rosdakarya Offset. Bandung

M. Shahih Al-Munajjid. 2016. *Bahaya Game.* CetakanPertama. PT. AQWAM MEDIA

PROFETIKA. Solo

Samsudin, Sadili. 2010. *Manajemensumberdayamanusia*. Edisiketiga.Cetakan

Ketiga. CV PUSTAKA SETIA. Bandung

Setiyosari, Punaji. 2012. *MetodePenelitianPendidikandanPengembangan*.Kencana.

Jakarta.

Sugiyono. 2016. MetodePenelitianMenejemen.CetakanPertama. ALFABETA, CV.

Bandung.

* Jurnal

Perspektif, Rani, Devita. (2018). *Dampak Game Online Mobile LegendTerhadapMahasiswa di Fakultas Ilmu SosialdanIlmuPolitik di Universitas Medan Area*. Medan.

Volume 8 No 117 2018.

Bina Widya, Suryanto, Rahmad Nico. (2015). *DampakPositifdanNegatifPermainan GameOnline DikalanganPelajar*.Pekanbaru: Univeristas Riau

*Jom Fisip Volume2 No.2.*

Psikologi pendidikan dan konseling, Syahran, Ridwan. (2015). *Ketergantungan Online Game danPenanganannya*. Kota

Palu Sulawesi Tengah: FKIP UniversitasTadulako. *JournalPsikologi*

*PendidikandanKonseling Volume 1 No.1 Juni 2015.*

Dmc Uma, DevitaMaulidaChoiru. (2014). *Media SosialdanPerkembangan Fashion*

*Hijab*. Surakarta: UniversitasSebelasMaret.

Jurnal komunikasi hal 9, 2014

Mutiara Medika, Warih, Andan Puspito sari dan Linaldi Ananta.(2016). *HubunganantaraKecanduan*

*Online Game dengan Depresi*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah.

*Journal Vol. 9 No. 1:50-56, Januari2009.*

Weinstein, A.M. (2010). *Computer and video game addiction: a comparisonbetween*

*game users and non-game users. The amirican journal of drug*

*andalcoholabuse,36:268-276,2010.*

*Doi:10.3109/00952990.2010.291879.*

The American of drug Andalcohulabuse, Wijiarti, Della Nur. (2016). *Dampak Game Online TerhadapPembelajaranBahasa*

*inggris (ditinjaudaripersepsimahasiswa).* Manado: UniversitasSam

Ratulangi.

* Internet

Sumber *website*: [https://media.skyegrid.id/5-efek-positif-dan-negatif-main-game mobile-legends-apa-saja/](https://media.skyegrid.id/5-efek-positif-dan-negatif-main-game%20mobile-legends-apa-saja/)

*https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile\_Legends:\_Bang\_Bang*