

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Alfan, Alfiya. (2020). *Dampak Game Online "Mobile Legend" Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2020). Di akses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/40958/>
- Almadi & Sholeh, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Bina Aksara, 2007.
- Augina, Arnild. (2020) .*"Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif dibidang Kesehatan Masyarakat"*, Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat, 12(3).
- Azwar, Saifuddin. *Pengantar Psikologi Intelligensi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996.
- Bujuri, Dian Andesta. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Jurnal Literasi. 9(1), 38.
- Dewi, Nur Kumala & Arman S. (2020). *Perkembangan Gamification Dan Dampak Game Online Terhadap Jiwa Manusia Di Kota Pintar DKI Jakarta*, Jurnal Informatika. 5(3).
- Fadillah, R. (2020) *"Penalaran Induktif dalam Perkembangan Kognitif Anak"*. Jurnal Ilmiah Psikologi, 14(3).
- Filtri, Heleni Filtri & Al Khudri S. (2018) *"Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai"*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2).
- Fitriyani, H. (2021) *"Perkembangan Konsep Bilangan pada Anak Usia Sekolah Dasar"*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 12(1).
- Gita, Brillyan Dkk. (2020) *Analisa Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas PGRI Banyuwangi*. Jurnal Bina Ilmu Cendekia 2(1).
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Gunawan, imam & Anggarini Retno Palupi (2012) *"Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif : Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran pengajaran,*

dan penilaian, *Journal Premiere Educandum : Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2).

Hadis, Abdul & Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2011.

Haditono, dkk. *Psikologi Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Jakarta: Bina Aksara, 2008

Henry, Samuel. "*Cerdas Dengan Game*", Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Ibda, Fatimah (2015). "*Perkembangan Kognitif: Teori Piaget*", *Jurnal Intelektualita*. 3(1).

Juwantara, Ridho Agung (2019). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika*", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1).

Khadijah. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.

Khoiri, Nur fikri. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*" (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2021) di akses dari <http://etheses.iainponorogo.ac.id/14032/>

Khoiruzzadi M & Tiyas P. (2021). "*Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Di Tinjau Dari Pemikiran Jean Piaget Dan Vygotsky)*", *Jurnal Madaniyah*. 11(1).

Mar'ie, Fauziah. (2021). *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja*, *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*. 5(2).

Marinda, Leny. (2020) "*teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar*", *Jurnal kajian perempuan & keislaman*. 13(1).

Martiana, Nursalam. (2021) "*Pemahaman konsep sebab akibat pada anak sekolah dasar*", *Jurnal Pendidikan anak*. 6(2).

Moelong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

Morissan, *Riset Kualitatif*. Jakarta: Kencana, 2019

- Mu'min, Sitti Aisyah. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Jurnal Al-Ta'dib. 6(1).
- Nazilatul Mifroh, (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran SD/MI*, Jurnal Pendidikan Tematik, 1(3).
- Novrialdy. Eryzal. (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*, Buletin Psikologi. 27(2).
- Nuryati & Darsinah, (2021) "*Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*", Jurnal Papeda. 3(2) Juli 2021.
- Old, papalia & Feldman, *Human Development* terj. Briyan Marswendy, Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Pratiwi, *Digital Repositor*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Pratiwi, Wiwik & Amalia R. (2022) "*Kecanduan penggunaan gadget pada anak Raudhatul Athfal di masa pandemi covid-19*", Jurnal pendidikan islam anak usia dini. 3(1).
- Prawiradiga, Dewi Salma. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2018
- Safitri, Salsabila Senja. (2020). *Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*, Jurnal Edumaspul. 4(2).
- Santrock, Jhon W, *Psikologi Pendidikan*, Kencana: Prenada Media Group
- Santrock, Jhon W, *Perkembangan Anak*, terj. Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2007
- Sumanto, *Psikologi Perkembangan : Fungsi dan Teori*, Yogyakarta : PT. Buku Seru, 2014.
- Suparno, Paul. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius. 2012
- Suprpto. (2019), *Kemampuan mengklasifikasi anak usia SD*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Anak. 8(1).
- Surbakti, Krisna. (2007). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere, 01(01), 28.

- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*, Jakarta, Kencana, 2011.
- Teti Zubaidah, Handika, Ramadhan Witarsa “*Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*”, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Vol. 2 No. 2 Tahun 2022
- Yogatama, I Ketut Sidharta. (2019) “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!),” *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(3)..
- Young, Kimberly S. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2007
- Zulfitria, dkk. (2021). *Penggunaan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(1),