

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, & Sri, W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4 (1). <http://dx.doi.org/10.33373/kop.v4 i1.1121>
- Affandi, Muhammad. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4), 177-187.
- Al-Munajid, M. (2016). *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.
- Amalia, N., A., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (4), Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Andri, A., K., dkk. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Yogyakarta: AE Media Grafika, 6.
- Angela. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532-544.
- Anggraini, E. S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27-37.
- Anshory, A.,M., dkk. (2016). Tahap dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan Development Task). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 7 (978-602, 383-389.
- Ariantoro, R., T. (2016). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1 (1).
- Budiarti, L. (2019). Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Fasya, H., Yasin, S., Hafid, A., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota

- Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134
- Febrina, I. C. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 9, No.1*, 28-35.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *Game Online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1301-1310
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3 (1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak *Game Online* Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141
- Khoriyah, S. (2019). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. *Diakses Pada Tanggal 10 September 2021 dari Situs* <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/6027>
- Kurniawan, E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pabri Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* 3 (1), 97-103.
- Masya and Candra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.”.
- Nisrinafatina, N. (2020). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135-142

- Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Pendidikan Matematika*.
- Nurlaela, & Sangkala, I. (2017). Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. No. 1, 93–104.
- Ondang, G. L. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, Vol. 13 No. 2, 1-15.
- Purwa, A., P. (2013). *Psikologi Pendidikan: Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: ArRuzz Media. 225.
- Purwanto, N. (1988). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Karya. 85-87.
- Ramdani, N. (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar. *Diakses Pada Tanggal 11 September 2021 dari Situs* https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf.
- Rosyid. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara. Hlm. 23
- Sholihat, R., I. (2016). Pengaruh Efektivitas Peraturan Sekolah dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi dan Disiplin Belajar Serta Implikasinya Pada Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Survey pada SMP Negeri klasifikasi SSN di Kabupaten Bandung Barat). *Jurnal Pendidikan ISSN*.
- Silaban F., & Romiaty. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14 (1). <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.190>
- Subakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1 (1), 28-38.
- Subakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01 (1), 2597–9507.

- Tobing, S., M. (2021). Dampak *Game Online* terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal dalam Fungsi Sosialdi Kecamatan Syiah Kuala. *Skripsi Thesis, UIN Ar-Raniry*.
- Tu`u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta:Grasindo. 83.
- Wahyunita, W. (2021). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng (Doctoral dissertation, *Universitas Negeri Makassar*).

