

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, Ilian S. 2021. *Dampak Game online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah Kota Jambi*. Disertasi Tidak Diterbitkan. Jambi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Anggraeni, N. P, Ismaya. E. A, & Rondli, W.S., 2022. *Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Pada Pandemi Covid-19 DI SDN Karaban 01*. JISIP-Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. 10.36312/jisip.v6i1.3056/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index
- Ariantoro, Tri R. 2016. *Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. STMIK MUSIRAWAS Lubuklinggau*, 1 (1), hlm 45-50.
- Arianto. 2019. *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. Ri'ayah*, 4 (1), hlm 89-97.
- Cahaya, Jimmi Dwi. 2019. *Hubungan Antara Kecanduan Game online Pada Smartphone dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kalasan*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling, 5 (5). hlm. 327-37.
- Faridah, & dkk. 2020. *Kecanduan Game online Dengan Prestasi Belajar*. Jurnal Ilmu Kesehatan, 4 (2), hlm 136-140.
- H Hendi & Rahmadani Wahyu Suhendi. 2019. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Haerudin, Dkk. 2020. *Peran Orang Tua Dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran Di Rumah Sebagai Upaya Memutus Covid-19*. Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Harahap Sukron Habibi & Ramadan Zaka. 2021. *Dampak Game online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, hlm 1304-1311.
- Haraphap, H.S & Ramada. 2021. *Dampak Game online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5 (3), hlm. 1304-1311.
- Harahap Sukron Habibi & Ramadan Zaka. 2021. *Dampak Game online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, hlm 1304-1311.
- Hamidi. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Irawan, Sapto dan Siska, Dina. 2021. *Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik*. Jurnal Konseling Gusjigang, 7 (1), hlm 9-19.
- Janttaka, N & Juniarta, W. 2020. *Analisi Dampak Game online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung*. Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 4 (02), hlm 132-141.

- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*. Disertasi Tidak Diterbitkan. Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK).
- Khoirinnida, Y., & Rondli, W. S. (2021). *Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Te-matik di Era Pandemi Covid-19*. Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Penge-tahuan, 21(3).
- Khoirinnida, Y., Rohmah, I. N., & Rondli, W. S. (2022). *IMPLE-MENTASI PENGUATAN KARAKTER MANDIRI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS V SD NEGERI 3 BATUR-AGUNG*. Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN, 7(1), 26-31.
- Kristiawan, Adi dkk. 2021. *Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kecanduan Game online*. Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif, 1 (1), hlm 14-24.
- Kurnada Nada & Iskandar Rossi. 2021. *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game online Terhadap Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, hlm 5660 – 5670.
- Kustiawan, Andri A & Andy Widhiya. 2019. *Jangan Suka Game online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Kurniawati, Ika. 2021. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD*. *ELEMENTA* : Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin, 3 (1), hlm 74-81.
- Lisnawati, & dkk. 2021. *Dampak Game online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Pedadidaktika* : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8 (4), hlm 840-850.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muhibbin, 2010, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nurfebrianti,I.P., Ermawati,D., & Setiawan, D. 2022. *Analisis Sikap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (9). 3353-3357
- Pane, A & M Darwis. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03 (2), hlm 333-352.

- Ratiwi R, D & Sumarni. 2020. *Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Perkembangan Kognitif*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Rahmawati,A.D, Fakhriyah, F., & Ermawatim D., 2021. *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Tambaharjo 02*. JII-Jurnal Ilmiah Indonesia.1 (8). 2541-2548.
- Rahmawati, Devie Dkk. 2021. *Kecanduan Game online*. Jakarta: Humas Universitas Indonesia.
- Rondli, W. S. 2022. *Menumbuhkan Nilai Kewirausahaan dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Project Market Day*. JPP-Jurnal Prakarsa Paedagogia. 111-117. 2620-2621
- Rohman, Annisa Nidaur. 2017. *Belajar dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar)*. Cendekia, 09 (02), hlm 193-210.
- Rosyid, M. Zaiful dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri , Moh. Syarifi. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo.
- Surbakti, K. 2017. *Pengaruh Game online terhadap Remaja*. Jurnal Curere, 1 (1).
- Utami, & dkk. 2020. *Sosialisasi Dampak Game online Terhadap Anak-Anak Masyarakat Berdaya dan Inovasi*. 1 (2), hlm 69-73.