

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, G. P. (2020). pendidikan Karakter Siiswa SD. *Jurnal Pendiakaan Tambusai*, 4, 209–215.
- Abidin, Z. (2020). Hubungan Disiplin Belajar dengan Prestasi Belajar. *Hubungan Disiplin Belajar ... Zainal Abidin An-Nahdlah*, 6(2), 46.
- Adhi, A., Bayu, D., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). *Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse*. 6, 4142–4148.
- 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>
- Al-Munajjid, S. M. (2016). *Bahaya Game*. Solo: Aqwam Media Profetika.
- Amaliny, S. R. (2018). Peran guru dalam mengatasi perilaku indisipliner siswa di kelas VII A SMP Kemala Bhayangkari. *Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 9(2), 10–27.
- Anggraini, A. J. (2015). *Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri I Parangtritis*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikuntoro, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangbener Menggunakan Model Think Pairs Share. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1(2), 54. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i2.141>
- Ermawati, D., & Amalia, N. (2023). the Effect of Mat Joyo Application on Students' Understanding of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 9(1), 12–22.
- Ermawati, D., Anjelifa, S. M., & Maqfiroh, A. D. (2023). *Pengaruh Media Pecahan (MACAN) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 3(2), 351–364.
- Ermawati, D., Febbilla, R. F., Setiawati, H. I., & Wulandari, R. W. (2024). *Analisis Kemampuan Penalaran Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Soal Hots Siswa Kelas III SDN 1 Kedungdowo*. 10(1), 1–10.
- Fitria, A. D., Fajrie, N., & Kuryanto, M. S. (2021). the Effectiveness of Using Whatsapp As a Media in Online Learning At Grade 5 Sd N 1 Karangnongko Jepara. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(5), 1244.

<https://doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8439>

- Imron, A. (2016). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Johan, R. . (2019). Pengaruh Game Online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Researsch and Development Journal of Education*, 5(2), 12–25.
- Kogoya, D. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *E-Journal "Acta Diurna,"* 04(04), 14.
- Kompri. (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kurniawan, A. A., Kuryanto, M. S., & Ermawati, D. (2023). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. 6, 3624–3632.
- Larasati, I., dkk. (2020). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Buluspesantren. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 125–135.
- Luthfiyah, F. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Bandung: Rosda Karya.
- Ma'sumah, S. (2015). *Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Se-Daerah Binaan II Kecamatan Petanahan Kabupaten Kebumen*. Universitas Negeri Semarang.
- Marijan. (2016). *Metode Pendidikan Anak Membangun Karakter Anak yang Berbudhi Mulia, Cerdas dan Berprestasi*. Yogyakarta: Tim Sabda Media.
- Masya, Hardiyansyah, Candra, A. D. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah AlFurqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 03(2), 104.
- Moenir. (2016). *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong, L. (2019). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakrya.
- Munthe, D., Abi, A. R., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2022). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 4 Juli 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337* analisis kebiasaan siswa dalam bermain Game Online kelas vi di sd analysis of student s ' habits in playing online

games at the si. 6, 1015–1021.

- Mustadi, Ali, dkk. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 5(2), 1719–1734.
- Panggabean, S., dkk. (2022). *Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Pirantika, A., & Purwanti, R. S. (2017). Adiksi bermain game online pada siswa sekolah dasar negeri bajing 1 kecamatan kroya kabupaten cilacap. *Universitas PGRI Yogyakarta*, 1–19.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Prasetyo, L. E., & Utama, S. (2022). Kedisiplinan dalam Pembelajaran Matematika Daring pada Siswa SMA Negeri 8 Surakarta. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2569–2583. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1438>
- Prianto, Budhi; Sofia, H. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.
- Purnamasari, V. (2017). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Teknik Assertive Training Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(10).
- Putri, R. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2022). Problematika Guru dalam Program Pembiasaan Karakter Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 9(1), 33–42.
- Rachmawati, T. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rohman, F. (2018). *Peran Pendidik Dalam Pembinaan Disiplin Siswa di Sekolah/madrasah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Rusni, R., & Agustan, A. (2018). Pengaruh Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i1.1233>
- Salam, W., & Anggraini, I. (2018). Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V Di SDN 55/1 Sridadi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(10), 127–144.

- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sari. (2023). *Pengaruh Disiplin Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Iis Sma Negeri 5 Binjai Ta 2022/2023*. Universitas Negeri Medan.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah : konsep, teori, dan aplikasi (Cetakan 1)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutirna. (2014). *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: Andi.
- Taufik, S. W. (2014). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD N 1 Sokaraja Wetan*. UMP.
- Utami, A. T., & Bandarsyah, D. (2022). *Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020–1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p1020-1035>
- Wijaya, W. (2019). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung*.
- Yuliantika, S. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, Xi, dan ii Di SMS Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undhiksa*, 9(1), 35.