

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Pinisi Business Administration Review*, 3(2), 402–406.
- Afifah, L. N. (2018). Internalisasi Nilai-nilai Multikultural Dalam Meningkatkan Toleransi Beragama di SMA Negeri 8 Kediri. *Doctoral Dissertation, IAIN Kediri*, 27–38.
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, ka A. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak*. 6(2), 2547–2555.
- Ajif, P. (2013). Pola Jaringan Sosial pada Industri Kecil Rambut Palsu di Desa Karangbanjar, Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Penelitian*, 31–40. [https://eprints.uny.ac.id/18100/5/BAB III 09.10.033 Aji p.pdf](https://eprints.uny.ac.id/18100/5/BAB%20III%2009.10.033%20Aji%20p.pdf)
- Alwie, F. N., Oktavianti, I., & Ismaya, E. A. (2023). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 44–48. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9708>
- Angelia, M. V., Kanzunnudin, M., & Santoso. (2021). *PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING SISWA KELAS V SD TAMBAHAGUNG 01 PATI*. 2(4), 1271–1280.
- Ardiana. (2022). Analisis Interaksi Sosial Siswa Serta Kaitannya Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Smk N 1 Sosorgadong. *Journal MathEdu*, 5(2), 111–116. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Arikunto. (2005). *Arikunto*. 48–61. Arikunto
- Arquitectura, E. Y., Introducci, T. I., Iv, T., Teatinas, L. A. S., Conclusiones, T. V. I. I., Contemporáneo, P. D. E. U. S. O., Evaluaci, T. V, Ai, F., Jakubiec, J. A., Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. to K. in 20, Mu, A., Inan, T., Sierra Garriga, C., Library, P. Y., Hom, H., Kong, H., Castilla, N., Uzaimi, A., ... Waldenström, L. (2015). NoTitle. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(9), 1689–1699. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>
- Awalia, H. R. (2016). Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–16.
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300.

<https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>

- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). No Title No Title No Title. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Boualloub, M. K. R. G.-B. P. J. V.-M. J.-M. A. 1Chaki b. (2010). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. *Peran Sungai Bagi Masyarakat*, 9(1), 76–99. http://etheses.uin-malang.ac.id/1201/6/11410012_Bab_2.pdf
- Cornelius Ardiantino Setiawan, F. A. H. (2017). *Antar- Gamers Dalam Game Online*. 1–10.
- Dio Lavarino & Wiyli Yustanti. (2016). No Title. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Fathu, A., Umar, R., & Ningsih, Y. T. (2020). Perbedaan kecanduan game online ditinjau dari big five personality pada mahasiswa yang bermain game online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2462–2468.
- Fatimah Ummul Izzah, Tri Mayang Sari, Isnainun Wahyu Saputra, & Muhamad Afandi. (2023). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 2(2), 171–179. <https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.771>
- Fitriani, D., Suyati, T., & Setiawan, A. (2022). Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Berbicara Kasar Pada Anak di Dusun Jatimontong Desa Sumberjosari Kecamatan Karangrayung. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 16–24. [file:///D:/UINSCOF 2023/Faktor penyebab perilaku menyimpang.pdf](file:///D:/UINSCOF%2023/Faktor%20penyebab%20perilaku%20menyimpang.pdf)
- Ganang. (2020). *ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK*.
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis permainan game online terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Negeri Surakarta*.
- Hendri. (2020). *PENGUNAAN GAME ONLINE DI KALANGAN SISWA (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). *Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun*. 5(3), 363–372.
- Kartono. (2008). Efektifitas Pengendalian Patologi Sosial Dalam Mencegah Potensi Kejahatan Terhadap Tindakan Hukum Dalam Masyarakat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. http://e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/swf/skripsi_mhs/bab20200010331.pdf

- Khamid, I. F., & Supriyo. (2015). Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Pelayanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Social Play. *21 Ijgc*, 4(4), 21–25. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). *Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak*. 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Martini, R., Sriwijaya, P. N., Sueb, M., Padjajaran, U., Hidayat, N., Indonesia, U. P., Fuadah, L., Sriwijaya, U., Widarsono, A., Indonesia, U. P., Tadulako, U., Winarno, W. W., Akuntansi, J., Negeri, P., Akuntansi, J., & Negeri, P. (n.d.). *J r t a*.
- Moleong. (2014). *METODE PENELITIAN A . Metode Penelitian Kualitatif*.
- Moleong. (2019). *BAB III moleong.pdf*.
- Moleong. (2020). Metode Penellitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://repository.stiedewantara.ac.id/1164/5/BAB III.pdf>
- Motoh, T. C., Journadi, F., & Fatmawati, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas Xi Iis 1 Sma Negeri 3 Tolitoli. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–5. https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article/view/100
- Mushfi, M. (2017). Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 211–227. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/19>
- Muslim, A. (2013). Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 1–11.
- Nisa', M., Roysa, M., & Kanzunnudin, M. (2021). Bentuk Kesantunan Tuturan Pendidik Dengan Peserta Didik Dalam Interaksi Pembelajaran. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 311–328. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i2.5850>
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions*. 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurlaela. (2017). Dampak game online terhadap moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Tomalebbi*, 1(c), 93–104
- Nuzulia, A. (2015). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.

- Nuzulia, A. (2017). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Pitaloka. (2013). *No Title*. 1–12.
- Prasetyawan, A. C., Aniroh, U., & Apriyatmoko, R. (2020). Relationship Between Frequency and Duration of Playing Online Games with Visual Acuity in Primary School Children : Review of Several Articles. *Artikel Universitas Ngudi Waluyo*, 1(1), 1–11.
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4142–4148. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>
- Priyanto, B., & Mulyono, S. E. (2017). *INTERAKSI SOSIAL ANAK JALANAN DENGAN TEMAN SEBAYA DI YAYASAN SETARA KOTA SEMARANG . (SOCIAL INTERACTION WITH STREET CHILDREN PEERS IN YAYASAN SETARA IN SEMARANG)* Bagus Priyanto , Sungkowo Edy Mulyono *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*. 2(2), 164–172.
- Rahmawati, vivin eka. (2014). *JURNAL EDU HEALTH*, VOL. 4 No. 2, SEPTEMBER 2014 104. 4(2), 104–111.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Setiawan. (2018). *No Title*. 146–156. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>
- Setiawati, S. 2010. (2010). *INTERAKSI SOSIAL DENGAN TEMAN SEBAYA PADA ANAK HOMESCHOOLING DAN ANAK SEKOLAH REGULER (Study Deskriptif Komparatif)*. 55–65.
- Sihotang, & Amos, D. A. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Swasta Dharama Wanita Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021*. 2012, 6–22. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/1401>
- Sitti Trinurmi. (2014). Pengaruh Sugesti Dalam Pencapaian. *Bimbingan Penyuluhan Islam*, 1, 24–35. https://journal.uin-alaudidin.ac.id/index.php/Al-Irsyad_Al-Nafs/article/viewFile/2551/2391
- Sri. (2006). Metodologi Penyusunan Studi Kasus. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 10(2), 76–80.
- Sugiono(2019). (2021). Analisis Perubahan Hemodinamik. *Skripsi STT Kedirgantaraan Yogyakarta*, 34–50.

- Sugiyono. (2018). Manajemen. *Manajemen*, 13–20.
- Sujarwanto, I. (2012). Interaksi Sosial Antar Umat Beragama (Studi Kasus Pada Masyarakat Karang Malang Kedungbanteng Kabupaten Tegal). *Journal of Educational Social Studies*, 1(2), 60–65.
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Suryakusuma, E., Ismaya, E. A., & Kuryanto, M. S. (2024). Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 7–12. <https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.9726>
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. ., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339>
- Virgia. (2014). *Abstrak*. 2(2), 71–75.
- Widyastuti, utari. (2017). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar Siswa Kelas V Di Sdit Az-Zahra Sragen. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Wulan, R., Dani, R., & S, R. N. (2014). Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa*, 1–8.