

## DAFTAR PUSTAKA

- Andoyo, A. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar. *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat*, 2(3), 89-95
- Amalia, N. A., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Amalia, N., & Aunillah Naya, N. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Amirudin, A., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 419–426. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11869>
- Ermawati Ely. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fkip Universitas Islam Riau (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Izzah, Fatiyah ummul, et al. "analisis dampak game online pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar." *jurnal ilmiah research and development student* 2.2 (2024): 171-179
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan (kualitatif kuantitatif,kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (kualitatif kuantitatif,kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta).
- Rifda, M. F., & Dewi, D. K. (2023). Gambaran Altruisme Pada Relawan Kesehatan Mental Berlatar Belakang Non-Psikologi. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(2), 705-716
- Hanafi, M. I. (2023). Analisis Dampak Permainan Game Online Terhadap Tanggung jawab Peserta Didik Kelas V SD Negeri Duren 03 Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2021
- Fatiyah Ummul Izzah, Tri Mayang Sari, Isnainun Wahyu Saputra, & Muhamad Afandi. (2024). 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>
- Ikhsan, F., Islahi, R. M., Holilah, M., & Rakhman, M. A. (2023). Analisis Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak. *Jurnal Curere*, 7(2), 230–237.
- Valentina, T., Selegi, S. F., & Junaidi, I. A. (2023). Strategi Meningkatkan Literasi Baca Siswa Sekolah Dasar. *Wahana Didaktika Jurnal Terakreditasi*, 21(3), 630–639. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/12616>
- Yulianti, E., Arafat, Y., & Wardiah, D. (2021). ANALISIS STANDAR PROSES DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PPKN. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 6(1), 144–151. <https://www.academia.edu/download/102286164/3772.pdf>
- Shofhatunnaja, r. (2023). dampak kecanduan game *online* terhadap perilaku sosial remaja di tiyuh candra mukti kabupaten tulang bawang barat (doctoral dissertation, iain metro).

- Subandi, s. p., iman, n., & syam, a. r. (2022). dampak kecanduan game online terhadap pendidikan anak. *al kamal*, 2(1), 243-243.
- Tampubolon, s. (2019). gambaran konsep diri siswa pengguna game online
- Veri, t., aristo, t. j. v., & awang, i. s. (2023). dampak game online pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar. *jurnal pendidikan dasar perkhasa: jurnal penelitian pendidikan dasar*, 9(1), 92-102.
- Zendrato, y., & harefa, h. o. n. (2022). dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *educativo: jurnal pendidikan*, 1(1), 139-148