

Daftar Pustaka

- Agata, L. (2015). pengaruh kegemaran bermain game terhadap kemampuan menalar siswa di sd n premulung no 94 surakarta tahun 2014/2015. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, xv(94), 119.
- Ananda, L. R., & Kristiana, I. F. (2017). Studi Kasus: Kematangan Sosial Pada Siswa Homeschooling. *Jurnal Empati*, Vol 6 No 1.
- Arianto, A., & Bahfiarti, T. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Emasains*, 9(1), 1-8.
- Azwar. (2016). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dani R wulan, Sukidin, S RN. Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ) Abstrak. 2014.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534-541.
- Hendryadi. 2014. POPULASI DAN SAMPEL. *Teorionline Personal Paper No. 02/Jan-2014*.
- Hernawati, S. (2017). Metodologi Penelitian Dalam Bidang Kesehatan Kuantitatif & Kualitatif. In C. Dr. Heru Santoso Wahito Nugroho, M.M.Kes. (Ed.), *Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)* (1st ed., Vol. 1).
- Hidayat, A. A. (2014). *Metode penelitian keperawatan dan teknis analisis data*. Jakarta : Salemba Medika.
- <https://www.merdeka.com/jatim/kesehatan-anak-anak-sd-yang-harus-diperhatikan-bantu-optimalikan-tumbuh-kembang-klm.html>
- 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.
- Kholidiyah, U. (2013). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*. <https://doi.org/10.30787/asjn.v2i2.833>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.
- Lestariningsih, E., Herlina, H., & Rustam, M. (2023). HUBUNGAN KARAKTERISTIK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KELELAHAN MATA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan Indonesia*, 3(1), 41-54.
- Muhammad Khalilurrahman(2017). *HUBUNGAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN*.
- Murti, Bhisma. (2014). Dasar-dasar penelitian epidemiologi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa. *El Midad*, 11(2), 169-192.
- Novel Hasanah, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif (Seri Psikologi Pendidikan), blogspot.com. Diakses pada tanggal 20 Januari 2019.
- Putra ,Febriyanto Pratama. 2012. “ *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*.”. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putra, H., & Ratnawati, D. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja. *Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*, 2(1), 1–12. <https://ijhd.upnvj.ac.id/index.php/ijhd/article/view/34>
- Putri, F. A. M. (2022). HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA

REMAJA. Skripsi. Semarang: Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Sastroasmoro, Sudigdo dan Ismael, Sofyan. (2014). Dasar-dasar metodologi penelitian klinis (Edisi 5). Jakarta: Sagung Seto.

Sugiyono dan Puspanthani, Mitha Erlisyah. (2017). Metode penelitian kesehatan. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta. <https://www.kompas.id/baca/riset/2023/07/18/penjualan-playstation-2-masih-tertinggi-sepanjang-masa>

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 38.

Surbakti, K. Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 2017;1(1):28-38

Swarjana, I. (2022). *Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian* (I ed.). (E. Risanto, Ed.) Yogyakarta, D.I Yogyakarta, Indonesia: ANDI.

Ulya, L., Fatuhrohman, I., & Sucipto. (2021). Analisis Kecanduan Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.

Yeni Wulandari, Baiq Arnika Saaadati, Suyadi (2019). Perkembangan Kognitif Tercapai pada Anak Sekolah Dasar MIN 1 Banul Yogyakarta

Yudiasmini, N. komang evi, Agung, A. . G., & Ujianti, P. rahayu. (2014). penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 2(1).

Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.