

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1994.
- Ahdiyati, Mohammad Adli, dan Irwansyah. "Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia." *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 7, no. 2 (2018): 105–115.
- Allcorrect. "The Indonesian Gaming Market." *allcorrectgames.com*. Last modified 2022. Diakses Maret 2, 2023. <https://allcorrectgames.com/insights/indonesia/>.
- Amanda, Shela Maria. "Persepsi Gamers Tentang Transaksi Virtual Property Game Online Di Pare Media Shop Serta Kedudukan Hukumnya Dalam Perspektif Ekonomi Islam." IAIN Kudus, 2021.
- Anjasari, Eka Arista, I Gusti Ayu Made Srinadi, dan Desak Putu Eka Nilakusmawati. "Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial pada Remaja." *E-jurnal Matematika* 9, no. 3 (2020): 177–181.
- Aonillah, Taufik Wibi, dan Yusuf Suryana. "Hubungan Game Online Point Blank dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 3 (2022): 441–450.
- Aveling, Emma Louise, Juliana Stone, Thoralf Sundt, Cameron Wright, Francesca Gino, dan Sara Singer. "Factors Influencing Team Behaviors in Surgery: A Qualitative Study to Inform Teamwork Interventions." *Annals of Thoracic Surgery* 106, no. 1 (2018): 115–120.
- Ayu, Nabila Zahra. "Skripsi Hubungan Kecanduan Game Online dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2019.
- Cantalops, Marcal Mora, dan Miguel Angel Sicilia. "MOBA games: A literature review." *Entertainment Computing* 26 (2018): 128–138.
- Charlton, John. P, dan Ian. D. W. Danforth. "Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing." *Computers in Human Behavior* 23 (2007): 1531–1548.
- Comer, Douglas E. *The Internet Book: Everything You Need to Know about Computer Networking and How the Internet Works*. 5 ed. Boca Raton: CRC Press, 2018.
- Cowie, Anthony Paul. *Advanced Learner's Dictionary*. 4th ed. Britain: Oxford University Press, 1994.

- Cureton, Edward E. "The Upper and Lower Twenty-Seven Per Cent Rule." *Psychometrika* 22, no. 3 (1957): 293–296.
- Decamps, G, N Battaglia, dan L Idier. "Elaboration of the Addictive Intensity Evaluation Questionnaire: Evaluation of Addictive Behaviors and Co-Addictions With or Without Substances." *Psychologie française* 55 (2010): 279–294.
- Dlmyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. 2 ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Dwiyono, Yudo. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Firdaus, Yusnizal, Yulia Pebrianti, dan Titi Andriyani. "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online." *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya* 2, no. 2 (2018): 169–180.
- Fitri, Ahyani Radhiani, dan Yuli Widiningsih. *Psikologi Adiktif*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press, 2016.
- Freeman, Guo. *Multiplayer Online Games - Origins, Players, & Social Dynamics*. Boca Raton: CRC Press, 2018.
- Griffiths, Mark. D, dan Mark. N. O. Davies. *Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.), Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press, 2005.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. 1 ed. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Ibrahim, Andi, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, dan Darmawati. *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018.
- Ibrena, Regyna Eninta, dan Ratih Hasanah Sudrajat. "Pengaruh Kecanduan Game Playerunknown's Battleground (PUBG) Terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja Di Kota Jakarta." *e-Proceedings of Management* 6, no. 3 (2019): 6447–6452.
- Indonesia, Tim Redaksi Kamus Bahasa. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Johnson, David. W., dan Roger. T. Johnson. *Learning Together and Alone: Cooperative, and Individualistic*. 3rd editio. Boston: Allyn & Bacon, 1990.

- Kartono, Kartini, dan Dali Gulo. *Kamus Psikologi*. Bandung: CV Pionir Jaya, 2003.
- Khabib, Erfina Maulida. *Game Online for Your Better English*. Yogyakarta: Noktah, 2020.
- Kumala, Farida Nur. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediide Infografika, 2016.
- Kurnada, Nada, dan Rossi Iskandar. "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5660–5670.
- Lemmens, Jeroen S., Patti M. Valkenburg, dan Jochen Peter. "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents." *Media Psychology* 12, no. 1 (2009): 77–95.
- Lete, Yohanis Bastian, Fepyani Theresna Feoh, dan Arman Rifat Lete. "Hubungan Intensitas Bermain Game online dengan Interaksi Sosial Remaja di Desa Busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut." *CHM-K Applied Scientific Journal* 5, no. 1 (2022): 8–14.
- Maimunah, Binti. *Interaksi Sosial Anak di dalam Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat*. Surabaya: Jenggala Pustaka Utama, 2016.
- Mustikasari, Bety, Deka Setiawan, dan Ika Ari Ratiwi. "Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto." *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 6 (2020): 181–190.
- Noviyanti, Rani. *Peningkatan Keinovatifan Guru melalui Penguatan Motivasi Berprestasi, Kerjasama Kelompok, dan Iklim Organisasi*. Malang: Media Nusa Creative, 2022.
- Organization, World Health. "ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistic." WHO. Last modified 2023. Diakses April 17, 2023. <https://icd.who.int/browse11/>.
- Poerwadarminta, W. J. S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, Desty Dwi Rochmania, Ratih Asmarani, dan M. Bambang Edi. *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online terhadap Prestasi Belajar*. 1 ed. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang, 2019.
- Putri, Novita Febriyanti Rahayu, dan Susanti Prasetyaningrum. "The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing Online Games on The School Children." *Journal PSIKODIMENSIA* 17, no. 2 (2018): 120–134.

- Rahmat, Saeful Pupu. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Rahmawati, Devie, Deddy Mulyana, dan Boy Rafli Amar. *Kecanduan Game Online*. Jakarta: Program Humas Universitas Indonesia, 2021.
- Rizkiana, Riza. "Skripsi Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi belajar." Universitas Islam Negeri Matraman, 2021.
- Rokaya, Anggita. "Skripsi Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021.
- Santi, Richa Julia, Deka Setiawa, dan Ika Ari Pratiwi. "Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online." *Jurnal Penelitian dan Perkembangan Digital* 5, no. 3 (2021): 385–390.
- Sari, Ike Mulya. "Skripsi Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd." *IAIN Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019. http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/5612/1/SKRIPSI_SARI_ANANDA.pdf.
- Sayekti, Ika Candra, Ika Fajar Rini, dan Fawzia Hardiyansyah. "Analisis Hakikat IPA pada Buku Siswa Kelas IV Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013." *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2019): 129–144.
- Sholihah, Banatus, dan Elsa Naviati. "Relationship Between Intensity of Playing Video Games with The Emotional Development in Elementary Students." *Jurnal Perawat Indonesia* 6, no. 1 (2021): 918–923.
- Statista. "Leading Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Gaming Apps in Indonesia in 2022, by Downloads." *Statista.com*. Last modified 2023. Diakses Mei 10, 2023. <https://www.statista.com/statistics/1367704/indonesia-leading-moba-apps-by-download/>.
- . "Share of Online Gamers in Indonesia 2022." *Statista.com*. Last modified 2022. Diakses Maret 1, 2023. <https://www.statista.com/statistics/1116224/indonesia-share-of-online-gamers>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Trisnani, Rischa Pramudia, dan Silva Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game Online*. 1 ed. Madiun: UNIPMA Press, 2018.

Trowbridge, Leslie W, dan Rodger W Bybee. *Becoming A Secondary School Science Teacher*. 5 ed. Columbus: Merril Publishing Co, 1990.

Utami, Aulia Tri, Desvian Bandarsyah, dan Sulaeman. "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial SiswaKelas V diSekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 8, no. 3 (2022): 899–907.

Wedyawati, Nelly, dan Yasinta Lisa. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.

Yusuf, Syamsu, dan Nani. M Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*. Depok: Rajawali Pers, 2018.

