

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda. *Jurnal. eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4), hlm. 177-187.
- Ali, Muhammad. 2004. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar. Baru Algensindo
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Amirah, W. N., & Ramadan, Z. H. (2021). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire pada Siswa Kelas III SD. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(1), 28-35.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Corey, G. (2009). *Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy*. Cengage Learning.
- Denzin, N. K. (1994). *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Durkheim, E. (1982). *Education and Sociology*. New York: Free Press.
- Epstein, J. L. (2011). *School, Family, and Community Partnerships: Preparing Educators and Improving Schools*. New York: Routledge.
- Febriani, D. (2021). Pengaruh Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).

- Gentile, D. A. (2009). *The Effects of Video Games on Children: A Review of the Literature*. In *Handbook of Children and the Media* (pp. 257-274). Sage Publications.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Griffiths, M. D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hamalik, O. (2002). *Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(3), 1304–1311.
- Hasanah, U. (2018). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 125–134.
- Hermawan, H., & Sari, P. (2021). Hubungan antara Durasi Bermain Game Free Fire dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 365-378.
- Hurlock, E.B. (1997). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Kartono, K. (2011). *Psikologi kepribadian*. Raja Grafindo Persada.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. *Siaran Pers No. 259/HM/KOMINFO/04/2024: Lindungi Anak, Menteri Budi Arie Imbau Orang Tua Pantau Rating Gim*. Jakarta: Kementerian Kominfo, 10 April 2024.
- Kompasiana.com. (2023). *Game online dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/ajengketty/551b197b813311627f9de4f9/game-online-dapat-meningkatkan-koordinasi-antara-mata-dan-tangan>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

- Lickona, T. (2012). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Liu, M., Peng, W., & Zhou, K. (2022). Why Are Mobile Games So Addictive? An Examination of Game Features and Addiction Mechanisms. *Computers in Human Behavior*, 134, 107301. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107301>
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak *Game Online Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840-850.
- Maristia, Roza. 2020. Kecanduan Game Online dan Penanganannya. (Universitas Islam Negeri AR-Raniry Darussalam Banda Aceh: Jurnal Terbitan)
- Miles, M. H. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press. .
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, R. (2018). Dampak kecanduan game online terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(2), 123–130.
- Pratama, Anwar Yoedo. "*The Negative Impact of Free-Fire Online Game Addiction in Elementary School.*" *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12.6: 1439-1447.
- Rogers, C. R. (1969). *Freedom to Learn*. Columbus, OH: Charles Merrill.
- Romdhoni, M. & Efiyanti, F. (2020). Solidaritas sosial anak yang kecanduan game online. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter*, 5(2), 150-162.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology*. McGraw-Hill Education.
- Setiawan, A., & Lestari, N. D. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 7(2), 115-124.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyanto, A. (2019). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Mengurangi Kecanduan Game Online di Kalangan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 87–94.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, H. (2017). Pengaruh penggunaan game online terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 28-39.
- Suryakusuma, E., Ismaya, E. A., & Kuryanto, S. (2024). *Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo*. 3–8.
- Suyanto. (2003). *Refleksi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Syahputra, H. (2020). Dampak Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 45–53.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online*. http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392. BUKU GAME ONLINE.pdf

- Usman. M.U, 2011, Menjadi Guru Profesional, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Zuriah, N. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan:Teori-Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara