

DAFTAR PUSTAKA

- Albi, Anggito, dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Vol. Cet. 1. Jawa Barat, 2018.
- Ariantoro, Tri Rizqi. “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.” *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.32767/jutim.v1i1.22>.
- Arikunto, Prof. Dr. Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta, 2013.
- Caesar, Liyandi. “PROSES KOMUNIKASI TOXIC PADA KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE KOMPETITIF (STUDI KASUS KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE DOTA 2).” Universitas Gadjah Mada, 2022. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/212145>.
- CCL, Dr Ani Purwati, S. H, M. H. CPL, CPCLE, CCMs, CLA, CTL, CLI, CMe. *KEADILAN RESTORATIF DAN DIVERSI DALAM PENYELESAIAN PERKARA TINDAK PIDANA ANAK*. Jakad Media Publishing, t.t.
- Darwis, Muhammad, Khairul Amri, dan Hardy Reymond. “DAMPAK DARI KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA USIA 15–18 TAHUN DI KELURAHAN KAYUOMBUN.” *Ristekdik : Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5, no. 2 (1 Oktober 2020): 228–33. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2020.v5i2.228-233>.
- Ferguson, Christopher J. “Everything in Moderation: Moderate Use of Screens Unassociated with Child Behavior Problems.” *The Psychiatric Quarterly* 88, no. 4 (Desember 2017): 797–805. <https://doi.org/10.1007/s11126-016-9486-3>.
- Gunawan, Hengky, David Virgio, dan Haryanto. “Perbedaan Antara Game Kasual dan Game Kompetitif Terhadap Perkembangan Jumlah Pemain Game Online Serta Pengaruh Genre Tersebut Bagi Para Pemainnya,” 3 Januari 2022.
- Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal*

Basicedu 5, no. 3 (22 April 2021): 1304–11.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.

Labudasari, Erna, M Pd, Wafa Sriastria, dan S Pd. “PERKEMBANGAN EMOSI PADA ANAK SEKOLAH DASAR,” t.t.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Vol. 12. Media Psychology, 2009. doi: 10.1080/15213260802669458.

Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, 2011.

Margono, S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta, 2010.

Marsari, Henni, Neviyarni Neviyarni, dan Irdamurni Irdamurni. “Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (3 Juni 2021): 1816–22.

———. “Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (3 Juni 2021): 1816–22.

MARTONO, NANANG. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Edisi Revisi 2. Jakarta, 2014.

Muckromin, Ali, Murfiah Dewi Wulandari, dan Darsinah Darsinah. “Perkembangan Emosi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 13 (4 Agustus 2022): 39–47.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6961142>.

Nasution, S. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.

Nisrinafatini. “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA,” 22 April 2020.
<https://id.scribd.com/document/493319428/427-Article-Text-890-1-10-20200425#>.

Nurmalitasari, Femmi. “Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah.” *Buletin Psikologi* 23, no. 2 (1 Desember 2015): 103–11.

Or, Andri Arif Kustiawan, S. Pd , M., dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M. *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN.*, 2019.

Paremeswara, Triana Lestari, dan Marsanda Claudia. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (11 Mei 2021): 1473–81.

- Paremeswara, Marsanda Claudia, dan Triana Lestari. "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (11 Mei 2021): 1473–81.
- Ridwan Effendi, Elly M.Setiadi, Kama Abdul Hakam,. *ILMU SOSIAL & BUDAYA DASAR. KETIGA*. Bandung, 2013.
- Saleh, Sirajuddin, S Pd, dan M Pd. "ANALISIS DATA KUALITATIF," t.t.
Santrock, John W. *Life-Span Development*. Seventeenth edition. NewYork, NY: McGraw-Hill Education, 2019.
- Sears, William, dan Rita Eka Izzaty. "Setiap Anak Dapat Menjadi Bintang, yang Bersinar dengan Cara yang Unik dan Indah," t.t.
- Susanti, Meity Mulya, Wahyu Unggul Widodo, dan Darmawati Indah Safitri. "HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE (MOBILE ONLINE GAMES) DENGAN POLA MAKAN ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 5 DAN 6 DI SD NEGERI 4 PURWODADI." *The Shine Cahaya Dunia Ners* 3, no. 2 (20 November 2018). <https://doi.org/10.35720/tscners.v3i2.122>.
- Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo, 2019.
- W, Sears. "Anak cerdas," 2004.
- Wawancara dengan siswa AS MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 26 September 2023.
- Wawancara dengan siswa GN MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 26 September 2023.
- Wawancara dengan siswa GYL MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 29 September 2023.
- Wawancara dengan siswa HM MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 27 September 2023.
- Wawancara dengan siswa MF MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 26 September 2023.
- Wawancara dengan siswa MR MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 27 September 2023.
- Wawancara dengan siswa R MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 27 September 2023.

Wawancara dengan siswa RA MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 27 September 2023.

Wawancara dengan siswa SRD MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 29 September 2023.

Wawancara dengan siswa WIA MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 26 September 2023.

Wawancara dengan Wali Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 2 Oktober 2023.