

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tanzeh. *Pengantar Metode Penelitian*, ed. Ngainun Naim. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Ansor Bahary, Nur Afif. *Tafsir Tarbawi: Pesan-pesan Pendidikan dalam Al-Qur'an*. Karya Litera Indonesia, 2020.
- Bambang Waluyo. *Penelitian Hukum dalam Praktik, Cet. II*. Jakarta: Sinar Grafika, 1996.
- Caludia Pareswara, Marsanda Triana. *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*. Daerah Cibiru: Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, 2021.
- Djihadah, Nurjati. "Kecerdasan Emosional dan Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Aplikasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Madrasah." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 5 (Mei 2020).
- Festiawan, Rifqi. "Belajar dan Pendekatan Pembelajaran." *Universitas Jenderal Soedirman*, 2020, 1–17.
- Hardani. *Matode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.
- Imam Suprayogo. *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001.
- Koentjaningrat. *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia, 1991.
- Mamik. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015.

- Muslim. *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Anak dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Pertama. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2020.
- Muttaqiyathun, Ani. *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Dosen*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Ahmad Dahlan, 2010.
- Pratama, Wahyu. "Game Adventure Misteri Kotak Pandora." *Jurnal Telamatika*, 2014, hal. 14.
- Rahmawati, Indah, Ibut Leksono, dan Harwanto Harwanto. "Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung." *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (1 April 2020): 11–23. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p011>.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Malang: Maskha, 2018.
- Sharon M. Ravitch dan Nicole Mittenfelner Carl. *Qualitative Research: Bridging the Conceptual, Theoretical, and Methodological*. Los Angeles: SAGE, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Tarmizi, Yuri Megaton. *Bahan dasar Untuk Pelayanan Konseling pada Satuan Pendidikan Menengah*. Jilid II. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, t.t.

- Triana Lestari, Marsanda Claudia Pareswara. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tembusai* 1 (2021): 1473–81.
- Tridhonanto, Al. *Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) Buah Hati*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2009.
- Wahyuni, Sri. “Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Santri di MA Sumatera Thawalib Parabek.” *Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*, 2018.
- Wibowo, Tony. “Studi faktor Pendukung Popularitas Multiplayer Online Battle Arena dengan Pendekatan Kuantitatif.” *Ultima Infosys Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 2021, hal. 1-2.
- yuli sawitri dkk. “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.” *Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada masyarakat Universitas Muhammadiyah Purwokerto* 1 (2019).