

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i 7 (5). Sekolah Ilmu Ekonomi Universitas Kebangsaan Malaysia. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15314>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10:00WIB
- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Jakarta: Aqwam Medika
- APJII. 2020. *Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. jam 10:00 WIB
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bates, T. 2018. The 2017. *National Survey Of Online Learning In Canadian Post-Secondary Education: Methodology And Result*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (1) 29. <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-018-0112-3>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. 08:00WIB
- Behrman, Kliegman & Arvin (2000). *Nelson ilmu kesehatan anak* (edisi: 15, vol 2). Jakarta : EGC. pp:72-79.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (1). Universitas Kristen Satya Wacana. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 09:00WIB
- Hootsuite. <https://teknoia.com/data-pengguna-internet-dunia-ac03abc7476>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10.00WIB
- <http://sekolah-dasar.blogspot.com/2011/05/karakteristik-dan-kebutuhan-anak-usia.html>
<http://ht87.multiply.com/calendar/item/10007>
<http://www.masbow.com/2009/10/perkembangan-kognitif.html>
- Itsnaini, R.H. 2019. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Melalui Smartphone Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Al-Bayyin Klaten Tahun 2018/2019*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Izzaty, R. E., Ayriza, Y., & Setiawati, F. A. (2017). Prediktor prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Psikologi*, 44 (2), 153-164.
- Koi S., Sudiwati NLPE., & Lasri. 2017. Pengaruh Permainan *Game Online* terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang. *Nursing News* 2 (1). Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang.

<https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/view/174>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10:00 WIB

- Laufi Dian Deodo Saputra. 2018. *Makalah Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*, tersedia: <http://ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.ht>. Diakses pada tanggal 11 juli 2020 Jam 11.00 WIB
- Mirzon Daheri, Juliana, Deriwant3, Ahmad D. A. 2020. Efektifitas *Whatsapp* Sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020. *Research & Learning In Elementary Education*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Bengkulu, Indonesia. Diakses pada tanggal 11 juli 2020 Jam 12.00 WIB
- Nurmalasari & Wulandari, D. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer* 3 (1). STMIK Nusa Mandiri Jakarta. <https://docplayer.info/76571609-Pengaruh-penggunaan-gadget-terhadap-tingkat-prestasi-siswa-smpn-satu-atap-pakisjaya-karawang.html>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10:00 WIB
- Nursalam. 2013. *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0*. Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>.
- Purwanto, Agus dkk., 2020. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* 2 (1). Universitas Pelita Harapan. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 09.00 WIB
- Rini, Ayu. 2015. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Roblyer, M.D., & Doering, A.H. 2014. *Integrating Educational Tecnology Into Teaching*. Swiss: Person inc.
- Sailah, Illah. 2014. *Panduan Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Daring*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran Dan Kemahasiswaan.
- Sobron A.N, Bayu, Rani, & S, M. 2019. *Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Enterpreunership VI Tahun 2019, 1–5.
- Suardi, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran (Edisi 1)*. Yogyakarta: Deeppublish
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti M.M., Widodo W.U., & Safitri D.I. 2018. *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 (2). STIKES An Nur Purwodadi. <http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCNers/article/view/122>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10.00WIB

Syahrhan, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Palu. Universitas Tadulako.

TEKNOIA. 2020. *Ini Data Pengguna Internet di Seluruh Dunia Tahun 2020*. Berdasarkan laporan Digital 2020 yang dilansir We Are Social dan

Ulfah, Y., & Suryantoro, A. 2020. *Studi Awal Tentang Penggunaan Media Daring Selama Pandemi Corona di SMPN Purworejo Lampung Tengah*. 1(1), 10.

Windi Yuli, 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas Xi Ipa dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7*. Naskah Publikasi. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Aisyiyah Yogyakarta.

Yanti, M., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. 2020. *Pemanfaatan Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. Adi Widya : Jurnal Pendidikan Dasar, 5, 61–68.

