

DAFTAR PUSTAKA

- Adilla, H., Haryani, W., Taadi. (2016). Motivasi Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. *Jurnal Gigi Dan Mulut* Vol.3, No. 2.
- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*. Vol. 4. No. 1.
- Ahira, A. (2009). Mengenal Macam-Macam Game. Diakses tanggal 26 Februari 2021. <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm>
- Aji, R.H.S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan Indonesia: Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Budaya Sosial dan Syar'I*. Vol. 07 No. 05.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJurnal Ilmu Komunikasi*. Vol.1, No. 2.
- Brillianur, D, (2020). "Analisis Keefektifan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Dharma, K. K (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan (Pedoman Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian)*. Jakarta timur : CV Trans Infomedia.
- Febriandari, D., Fathra Annis Nauli, F.A., Rahmalia, S. 2016. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Vol 4, No. 1.
- Firman & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Covid-19. *Indonesian Journal of Education Scince (IJES)*, Vol 2 No 2.
- Habibi, A. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas XI di SMKN 1 Seruyan Tengah. *Skripsi*. Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.
- Hafida, L., Wilanika, L., Sapta. (2020). Penurunan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. https://kkn.unnes.ac.id/lapkknunes/32004_3316112010_6_Desa%2020200918_132701.pdf.
- Harahap, K. 2013. Game Online dan Prestasi Belajar, (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan).

<https://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/view/1135>

- Hariani, F., Arbaini, W., Putri, D. P., Studi, P., & Agama, P. (2020). Tingkat Pendidikan Orang Tua: Antar Motivasi Belajar dan Kebiasaan Bermain Game Online. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 3. No. 1.
- Husna, N., Normelani, E., Adyatma, S. 2017. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*. Volume 4 No 3.
- Husna, N., Normelani, E., Adyatma, S. 2017. HUBungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*. Volume 4 No 3.
- Jafri, Y., Yuni, S. R., & Sari, Y. P. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 1(1), Article 1. <https://jurnal.stikesperintis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>
- Janttaka, N., & Juniarta, W. (2020). Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Pendahuluan. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis*. Vol 4 No. 2.
- Kolipah, S., & Devy, S. R. (2017). Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa SD di Kelurahan Mulyorejo. *Jurnal PROMKES*, 4(1), 104. <https://doi.org/10.20473/jpk.v4.i1.2016.104-115>.
- Malahayati, D. (2012). Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi Sarjana*, Fakultas Ilmu Keperawatan. Depok.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Maulidar, Hambali, & Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Tunas Bangsa*. Vol. 6 No. 2.
- Mustikasari, B., Setiawan, D., Patiwi, I.A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. VI, No. 2
- Nisrinafatn. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal*. Dari <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/download/427/244/>

- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam & Efendi, F (2013). *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Ondang, G.L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik* Vol. 13 No. 2
- Piyeke, P.J., Bidjuni, H., Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja di Manado. <https://media.neliti.com/media/publications/105771-ID-hubungan-tingkat-stres-dengan-durasi-wak.pdf>
- Price, H.O. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Priyono, (2008). *Metode Kuantitatif Penelitian*. Taman Sidoarjo. Zifatama Pblishing
- Rahayuningrum, D.C. (2016). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika* Volome 8 Nomor 1.
- Ramadhani, I.R., Fathorohman, I., Fardani, M.A. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol. 1, No. 2.
- Rayadi, Budjang, G., Hidayah, R.A. (2018). Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain *Game Online* Studi di Desa Tanjung Bugis. Artikel Penelitian. Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/31574/75676580295>
- Razikin, H. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung. *Tesis*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana (PPs) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Resti, N.W. (2020). *Memahami Istilah Endemi, Epidemi, dan Pandemi*. Jakarta: Itjen Kemendikbud.
- Sandu, S & Muhammad, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian - Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik - Google Books*. Literasi Media. https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ&pg=PA50&dq=pengertian+variabel+penelitian&hl=jv&sa=X&ved=2ahUKEwi_t-jBvLTtAhW0V3wKHba3CrgQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=pengertian+variabel+penelitian&f=false

- Santi, N.N & Khan, R.I. (2019). Pengaruh Dukungan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* Vol. 4. No. 2.
- Saragi, M.P.D & Suryani, R. (2016). *Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Berjenis Kelamin Perempuan dan Laki-Laki SMK Swasta Bandung*. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPBK/article/download/3197/2437>
- Sardiman. A.M. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiadi, V.P.Z, Purnama, A. (2019). Kontrol Diri Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Remaja. *JKEP* Vol 4, No 1
- Sugiyono, (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suplig, M. A., Dian, S., & Makassar, H. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*. Vol. 15 No. 2.
- 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). <https://doi.org/10.35720/tscners.v3i2.122>
- Syamsuddin. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres 1 Tatura Kota Palu. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 4, No. 1
- Uno, B. H. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Van Doremalen, N., Bushmaker, T., Morris, D. H., Holbrook, M. G., Gamble, A., Williamson, B. N., Tamin, A., Harcourt, J. L., Thornburg, N. J., Gerber, S. I., Lloyd-Smith, J. O., de Wit, E., & Munster, V. J. (2020). Aerosol and Surface Stability of SARS-CoV-2 as Compared with SARS-CoV-1. In *The New England journal of medicine* (Vol. 382, Issue 16, pp. 1564–1567).
- WHO. (2020). *Pertanyaan jawaban terkait COVID-19 untuk publik*. (n.d.). from <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>
- Wiguna, R. I., Menap, H., Ayu, D., Lalu, A., & Asmawariza, H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*. Vol 2 No. 1.
- Wong, D.L. (2012). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong* (6 ed.). Jakarta: EGC.

- Wulandari, T. T. (2016). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Visual Aids Terhadap Sikap Tentang Jajanan Sehat Pada Siswa Kelas V di SDN Nogotirto Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas 'Aisyiyah.
- Wulantika. (2017). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Kartika XX-2 Kendari. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari.
- Young, K.S., Abreu, C.N.D. (2011). *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: JohnWiley & Sons, Inc.
- Zalqi, A. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Tamanagung Muntilan Magelang Jawa Tengah. *Naskah Publikasi*. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN