

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad,. & Zuhri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar :Syakir MediaPres, ISBN: 978-623-97534-3-6. 79
- Abdul, R., Revilla, M., & Fadila, A. (2022). *Perbandingan minat belajar siswa antar sistem pembelajaran luring dan daring di kelas V SDI Al-Azhar 47 Samarinda*. Jurnal Pendidikan Guru MI, ISSN:2809-7203. Vol.1 No. 2
- Adeng, & Hudaya. (2018). *Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik*. *Researchand Development Journalof Education*,4 (2)
- Afiatin, & Nisa. (2017). *Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial*. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1):1
- Arief, A., Rahman, M., & Febri, F. (2020). *Analisis dampak negatif kecanduan gameonline terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SDN UjongTanjong*. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan 11.1
- Ali, M., & Abd, G. (2021). *Pengaruh Strategi Pembelajaran CooperativeLearning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. EL FATA: Jurnal Ilmu Tarbiyah. Vol 1 No. 02.
- Akrim. (2021). *Strategi peningkatan daya minat belajar siswa*. UNIPMA Press, ISBN:978-602-0725-14-7. Medan 1 Januari, 25
- Akbari, & Si, W. (2009). *The EffectOfTraditional Games In Fundamental Motor Skill*. Development in 79 Year Old Boys. IranianJournal Of Pediatrics, Vol. 19 (2) : 123-129
- Ahmad. S. (2006) *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis kompetensi*, (Jakarta: Lembaga penelitian UIN Jakarta). 105
- Drajat, Yulianti., & Rahmat. (2013). *Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Permainan Tradisional*. Jurnal PGSD Pendidikan Jasmani 1 (3): 01.
- Efendi, & Defindo. (2015). *Dasar – dasar ilmu pendidikan*. Padang: 23 Desember 2015. 4
- Gusty, S., R. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covit-19*. Yayasan Kita Menulis. 2
- Gunawan, W., A. (2004). *Genius LearningStrategy, petunjuk praktis untuk menerapkan Acceleratedtoteach*. New York: McGraw-hill.
- Jalilah, S., R. (2021). *Merangsang Minat Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama Untuk Mata Pelajaran Aqidah di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Basicedu, ISSN:2580-1147. Vol .5 No. 6.
- Kustiawan, A. (2019). *Jangan SukaGame Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIAA GRAFIKAA.
- Kurniawan, A., & Wibowo. (2019). *Olah Raga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.

- Maulana., Aliffatul., Fikri N., & Dwi N A. (2021). *Peran Guru Terkait Tentang Permainan Tradisional Berbasis Aplikasi di Satuan PAUD di Era New Normal*. *JECER (Journal Of Early Childhood Education And Research)* 2.2
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri UjongTanjong*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, ISSN:2301-6671. Vol.XI, No.1,
- M, S., Vika A, E., & Khamdun. (2022) *Pengaruh Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Moralitas Anak Di Masa Pandemi Covid-19*. *ULIL ALBAB:Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 1 (5),
- Nana S., & Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 79
- N, Hasanah., (2017). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : AswajaPrasindo
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta :Ghalia Indonesia. 58
- N, Deritani. (2014). *Pengembangan Permainan Tradisional Ekar MIX Dalam Pembelajaran Penjaskes*. *JournalOfPhysicalEducationAnd Sports*, 3 (1): 41-42
- Pebrianti, Y. (2021). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 BahaurBabupatenseruyan*. (Program Studi PAI FITK, IAIN Palangkaraya).19
- Rischa, P, T, & Silvia Y W. (2018) *Stop Kecanduan Game Online*. Jawa Timur 2018. 5
- Ramadhani, A. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings Kandela Dan Mutant di Samarinda)**Jurnal Ilmu Komunikasi*.142
- Suparman. (2010). *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta : Pinus bookpublisher.
- Santy, W. E. N. Skripsi: *Perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar di SDN 1 Rakam tahun pelajaran 2017/2018 ( Program studi PGSD FKIP, Universitas Hamzanwadi Selong, 2018)*Hal V.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor – faktor Yang Mempengaruhinya* .Jakarta:Rineka Cipta
- Selviandro. (2011). *PreservationOfCulturalHeritageAnd Natural HistoryThroughGameBasedLearning*. *Internasional Journal Of Machine Learning And Computing*, 1(05). 464
- Trisnani, R. Pramudia., & Wardani, Y. S. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Jawa Timur. 6
- Tulus, *Statistik dalam penelitian psikolog dan pendidikan edisi revisi*81.
- Wibowo, S, T., & Bayu. (2014). *Perbedaan hasil belajar siswa yang bermain gameonline dengan yang tidak bermain gameonline pada kelas V SDN 60 kota bengkulu(program studi PGSD FKIP, Universitas Bengkulu)*.V.

<https://peraturan.bpk.go.id/home/details/46794/uu-n02-tahun-1989> (diakses 10, November 2022)