

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiora, M. (2020). *Perilaku Prososial Komunitas Game Online PUBG Duri E-Sport*.
- Ardhiani, N. R., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Perilaku Prososial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 540–550.
- Arya, D., Rochmawati, L., & Sonhaji, I. (2020). Koefisien korelasi (r) dan koefisien determinasi (r^2). *Jurnal Penelitian*, 5(4), 289–296.
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Atqia, M. (2023). *Peran Madrasah dan Orang Tua terhadap Dampak Game Online pada Santri Madrasah Diniyyah At-tahriah Jakarta Barat*. Universitas Islam Indonesia.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian mixed method research untuk disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Benny, B., Nugroho, N., Hutabarat, F. A. M., Supriyanto, S., & Arwin, A. (2021). Motivasi Kerja Karyawan PT Abdi Wibawa Press Medan. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Informasi (SENSASI)*, 3(1), 251–254.
- Chairunnisa, D., Afriatin, T. S., & Firmansyah, M. I. (2020). Implementasi Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Dalam Pembelajaran Pai Di Smp Inovatif Al-Ibda'. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(1), 53–64.
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.
- Dentiana, I., & Adisel, A. (2022). Peran Orang Tua dalam memberikan Pendidikan Seks pada Remaja untuk Mencegah Hubungan Seks Pranikah. *Kaganga:*

Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora, 5(1), 82–87.

Devindah, T. O., & Zulkarnaen, Z. (2024). Pengaruh Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 357–365.

Diana, S., & Harahap, A. S. (2023). Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Prosocial Anak Usia Dini di RA Al Furqon Mandailing Natal. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1921–1929.

EKONOMETRIKA, B. A., & BASUKI, A. T. R. I. (n.d.). *UJI ASUMSI KLASIK*.

Febriyanti, M., Hindun, H., & Juliana, R. (2022). Implementasi Program Metode Pembiasaan Tadarus Al-Qur'an Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Islamic Education Studies: An Indonesia Journal*, 5(1), 15–29.

Ginting, R., Yulistiyono, A., Rauf, A., Manullang, S. O., Siahaan, A. L. S., Kussanti, D. P., PS, T. E. A., Djaya, T. R., Ayu, A. S., & Effendy, F. (2021). *Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing* (Vol. 1). Penerbit Insania.

Hadi, W. (2019). Peran Ibu Single Parent dalam Membentuk Kepribadian Anak; Kasus dan Solusi. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 301–320.

HANDAYANI, W., & IRYANTI, E. (n.d.). *PENERAPAN TEKNIK FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD) DALAM KAJIAN PERILAKU IMPULSE BUYING*.

Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.

Hariko, R. (2018). Pengembangan perilaku prososial siswa melalui pelayanan bimbingan dan konseling. *Seminar Konseling 2017*.

Hassan, F. N. A., Zahrin, S. N. A., & Hoesni, S. M. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkah Laku Prosocial Dan Impaknya Terhadap Sebuah Ketamadunan: Satu Kajian Tinjauan. *Sains Insani*, 2(2), 55–61.

Henry, S. (2013). *Cerdas dengan game*. Gramedia Pustaka Utama.

- Hermawan, I., & Pd, M. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.
- Ifa, R. H. (2023). *BENTUK PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI DAN ANALISIS FAKTORNYAPADA KELOMPOK B6 DI TK YABAKII KESUGIHAN CILACAP*. Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Kolmogorov-Smirnov, Z. (n.d.). 4.1 Uji Asumsi Klasik 1. Uji Normalitas. *REKAP ARTIKEL TERMUAT DALAM JURNAL ILMIAH BER-ISSN (TIDAK TERAKREDITASI)*, 10.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Majid, A. (2017). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Penerbit Aksara Timur.
- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya uji asumsi klasik pada analisis regresi linier berganda (studi kasus penyusunan persamaan allometrik kenari muda [canarium indicum l.]). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3), 333–342.
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 183–196.
- Permana, P. F. C., & Pracoyo, A. (2021). Pengaruh Motivasi Kerja, Disiplin Kerja Dan Kompensasi Finansial Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Perbankan (Journal of Economics, Management and Banking)*, 7(3), 80–89.
- Pramuaji, K. A., & Loekmono, L. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian: Questionnaire Emphaty. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 9(2), 74–78.
- Putra, B. D. M., Ervina, I., & Sari, A. S. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan Self Regulated Learning Siswa SMAN 1 Prajekon di Bondowoso. *Jurnal Psikologi*, 1(1), 8.

- Raco, J. (2010). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011–1020.
- ResearchGate. (2022). *Teknik Analisis Data: Pengertian, dan Jenis yang Wajib Diketahui*. Binar Academy. <https://www.binar.co.id/blog/teknik-analisis-data>
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara*.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas anak kecanduan game online. *Martabat*, 2(1), 155–172.
- Rufaidah, A., Renata, D., Utami, S., Nisa, A., Satrianta, H., & Dachmiati, S. (2023). Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prososial Siswa. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 20(02), 204–214.
- Saharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Mardi Putra 01 Kota Batu. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 19–30.
- Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 23–33.
- Sappaile, B. I. (2010). Konsep penelitian ex-post facto. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–16.
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan game online dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994–999.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*, 28(1), 12.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal*

Pendidikan Islam, 1(2), 24–36.

- Suwarna, M. R. N., Muqodas, I., & Dewi, F. (2023). Pengaruh Game “Sakura School Simulator” Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 6(1), 7385–7401.
- Tse, A. D. P., Suprojo, A., & Adiwidjaja, I. (2017). Peran kader posyandu terhadap pembangunan kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (JISIP)*, 6(1).
- Wahyuni, S., & Hasriani, H. (2023). Upaya Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Menggunakan Model Project Based Learning. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(2), 1163–1168.
- Wijaya, H. (2018). *Analisis data kualitatif ilmu pendidikan teologi*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wijaya, H. (2020). *Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wijayanto, A. (2008). *Analisis regresi linear sederhana*.
- Yoni, U. S. R. (2021). *Peran Penyuluh Usaha Kecil Menengah Dalam Membimbing Kreativitas Petani (Studi Deskriptif-Analisis Pada Pembinaan Kreatifitas Petani Kopi di Kecamatan Timang Gajah Kabupaten Bener Meriah)*. UIN Ar-Raniry.
- Yuliani, A. P. (2023). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2384–2393.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148.