DAFTAR PUSTAKA

Buku

Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.

Alfian, Ibrahim., Syamsuddin., Husin, Hasan., Abbas, Nur dan Sulaiman, Isa serta Umar Razali. (1986). *Adat Istiadat Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh.* Banda Aceh: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Arianto, Bambang dan Handayani, Bekti. (2024). *Pengantar Studi Fenomenologi*. Serang: Borneo Novelty Publishing.

Daulay, Maraimbang. (2010). *Filsafat Fenomenologi., Suatu Pengantar*. Medan: Panjiaswaja Press

Duranti, Alessandro. (1997). *Linguistic Anthropology.* Cambridge, Inggris: Cambridge University Press

Fathoni, A., Prasodjo, B., dan Safitri, Mazda Leva O S. (2021). *Teori dan Psikologi Belajar Anak., Neurosains, Behaviorisme, Kognitif Sosial, Konstruktivisme, Motivasi, dan Kecerdasan Ganda.* Brebes: Eureka Media Aksara

Fitrikasari, A., Savitri, S., dan Ayu Sumekar, T. (2022). *Internet Kawan Atau Lawan.* Semarang: Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.

Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi: kajian Filsafat dan Ilmu Pengetahuan.* Sampang: Literasi Nusantara

Husserl, Edmund. (1973). The Idea of Phenomenology. Diterjemahkan oleh William P. Alston dan George Nakhnikian. The Hague: Martinus Nijhoff.

Husserl, Edmund. (1966). Méditations Cartésiennes: Introduction à la Phénoménologie. Diterjemahkan oleh Gabrielle Peiffer dan Emmanuel Levinas. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin

Kurniawan, Ari Wibowo. (2019). *Olahraga dan Game Tradisional*. Malang: Wineka Media.

Maria, Sonya " Observasi Sebagai Teknik Pengumpulan Data" dalam Bahri, Syaiful (editor). (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Media Sains

Muftisany, H. (2023). *Mengatasi Anak Kecanduan Game online* . Indonesia: Elementa Media

Jurnal

Afiyanti, Yanti. (2005). Penggunaan Literatur dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia.* Vol: 9, no.: 1, maret 2005. Diaksesdari file:///D:/skripsi/referensi%20proposal/Jurnal_penggunaan-literatur-dalam-penelitian-kualitatif.pdf

Fadhilah, Nurul., dan Zanemi, Fani., dan Azzahra, A., serta Rasyid, Harun Al. (2024). Dampak *Game online* Pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Kesopanan Berbicara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol: 7 No: 4, 2024.* Diaksesdari https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/34721

Halijah, Satnawati, & Ulfa, A. Y. (2024). View of Dampak *Game online* Terhadap Pembelajaran. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia*. Vol: 10, No.: 2, 2023. Diaksesdari https., //jpti-upiyptk.org/ojs/index.php/jpti/article/view/165/86

Hardiansyah A. (2013). Teori Pengetahuan Edmund Husserl. *Jurnal Substantia.* Vol: 15, No.: 2, Oktober 2013. Diaksesdari https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/substantia/article/view/4897

Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2024). View of Analisis Dampak *Game online* Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student (JIS).* Vol: 2, No.: 2 Juni 2024. Diksesdari https., //jurnal.alimspublishing.co.id/index.php/jis/article/view/771/586

Lauh, Whalsen D A. (2014) Perbedaan Pengaruh *Game* Perorangan Dan Beregu Terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani. *Jurnal Pendidikan Olah Raga.* Vol. 3 No. 2, Desember 2014. Diaksesdari https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/olahraga/article/download/131/129

Mertika dan Mariana, Dewi. (2020). Fenomena *Game online* Dikalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*. Vol,3 No. 2, Desember 2020. Diaksesdari https://www.researchgate.net/publication/348651591_Fenomena_*Game_Online*_di_Kalangan_Anak_Sekolah_Dasar

Nasir, Abdul., dan Nurjana., dan Shah, Khaf., dan Sirodj, Rusdy A., serta Afgani, M Win. (2023). Pendekatan Fenomenologi dalam Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal of Social Science Research.* Vol: 3, No.: 5, 2023. Diaksesdari https://id.scribd.com/document/723814531/4445-4451

Nurhaidah dan Musa, M.I. (2015). Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol: 3, No: 3, April 2015. Diaksesdari https://www.academia.edu/resource/work/67959162

Rompas, Yosua F., dan Zakarias, J. D., serta Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, Vol: *3, No.:* 1, tahun 2023. Diaksesdari https., //ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336

Sari, Widyah D W., dan Rananda Danar R., serta Arifin, Haikal B. (2024). Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi pada Siswa Sekolah Dasar. *Insan Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. Vol., 1, No., 1, Januari-Maret 2024. Diaksesdari https://journal.citradharma.org/index.php/insancendekia/article/view/993

Simanjuntak, Irena A. (2021). Faktor-Faktor Pengaruh Pola Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development.* Vol: 1, No.: 4, 2021. DOI: 10.58737/jpled.v1i4.22. Diaksesdari https://www.researchgate.net/publication/367396591_FaktorFaktor_Pengaruh_Pola_Perilaku_Sosial_Anak_Usia_Dini

Soeprapto, Sri. (1999). *Fenomenologi Husserl Sebagai Dasar Mengembangkan Filsafat dan Dasar Menentukan Ukuran Kebenaran*. Jurnal Filsafat. Seri ke-30, Oktober 1999. Diaksesdari https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/31681

Dokumen

Bps.go.id., Badan Pusat Statistik Kota Lhokseumawe. (2024). *Kecamatan Banda Sakti Dalam Angka 2024*. Lhokseumawe., Penulis. Diaksesdari https., //lhokseumawekota.bps.go.id/id/publication/2024/09/26/2ea994a51abab9131f9ac052/kecamatan-banda-sakti-dalam-angka-2024.html

Profil Gampong Simpangn Empat. (2020)

Sumber *online*

Garena. (2026). Garena Free Fire: *Game* genre Battle Royale mobile terbaik!. Diaksesdari https://ff.garena.com/id/news/

MOONTON. (2026). Mobile Legends: Bang Bang. Google Play. Diaksesdari https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends&hl=id&gl=id

Riadi, Mukhlis. (2024). *Perilaku Sosial-Pengertian, Bentuk dan Faktor yang Memengaruhi.* Kajian Pustaka.com. Diaksesdari https://www.kajianpustaka.com/2024/01/perilakusosial.html#:~:text=Perilaku%20sosial%20adalah%20aktivitas%20fisik%20dan%20psikis%20ses

eorang,sikap%20keyakinan%2C%20serta%20rasa%20hormat%20terhadap%20orang%20lain

Roblox Corporation. (2023). Enabling Creation of Anything, Anywhere, by Anyone. Roblox. Diaksesdari https://about.roblox.com/id/newsroom/2023/03/enabling-creation-anything-anywhere-anyone

Roblox Corporation. (2026). Apa itu Roblox? Roblox. Diaksesdari https://about.roblox.com/id/what-is-roblox

Skripsi

Halisyah, L.N. (2022). *Hubungan Kecanduan Bermain Game online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjung wadung Kabupaten Jombang).* **Skripsi.** Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Institut Teknologi Sains dan Kecantikan Insan Cendikia Medika. Jombang