

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., & Manadji, A. (1994). Dasar-dasar Pendidikan Jasmani. In *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Ananditha, A. C. (2017). *Kuesioner Game Online*. Id.Scribd.Com. <https://id.scribd.com/document/347003382/Kuesioner-Game-Online>.
- Anggraini, N. & Sugiyanto, D. . (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Percakapan Pemain Online Game. *Communications*, 3(1), 1–17.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arikunto, S. (2019). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Assabana, M. S. (2023). Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perkembangan Disiplin dan Prestasi Siswa (Studi Kasus di SMPN 2 Pasawahan Kab Kuningan). *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 23(2), 97.
- Astuti, R., & Widodo, H. (2020). Kesadaran Diri dan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(2), 115–123.
- Aulina, C. N. (2013). Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 36–49.
- Azwar, S. (2010). Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset*.
- Dewi, N. A., Riswandi, R., & Loliyana, L. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(10), 1–10.
- Dewi, N. A. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah (SD Kecamatan Rajabasa). *Motivation and Emotion*, 30(3), 243–250.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), 41–42.
- Fitria, I. (2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis. *Journal of Wind Engineering and Industrial Aerodynamics*, 26(1), 1–4.

- Fransisco Paul Kusoy, Mardan Umar, J. A. R. (2021). Dampak Negative Game Online Terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung. *Jurnal PPKN : Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 7–16.
- Hadianti, L. S. (2017). Pengaruh Pelaksanaan Tata Tertib Sekolah Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa (Penelitian Deskriptif Analisis di SDN Sukakarya II Kecamatan Samarang Kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 2(1), 1–8.
- Hanik, E. U., Hanifah, A. N., Istiqomah, N., Trisnawati, W., & Syifa, L. (2021). Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Kedisiplinan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Civil Officium: Journal of Empirical Studies on Social Science*, 1(1), 14–19.
- Haqiqi, Akhmad Nur dan Muhith, A. (2020). Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Journal of Social Studies*, 1(1), 62.
- Hidayati, T., & Prasetyo, W. (2018). Ketaatan terhadap Aturan Sekolah dan Implikasinya terhadap Disiplin Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 44–51.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jdih.Bpk.Go.Id. tersedia: <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.
- Jayanti, S. D., & Nopembri, S. (2019). Tingkat Kedisiplinan dan Sikap Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 1 Pundong, Bantul, Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Jessicasari, A. (2014). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi pada Kelas XI di SMAN 3 Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(3).
- Limianto, R. B. (2019). Pengaruh Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa. *Konseling: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2).
- Nasiliya, S. (2021). Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. *Skripsi IAIN Bengkulu*, 3, 1–77.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195.
- Novita, A. D. (2021). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar di Rumah Bagi Siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan*.

- Oktapiani, M. (2019). Perencanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan di Indonesia. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 71–102.
- Pahliwandari, R. (2020). Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas VIII SMP 04 Kecamatan Sungai Kakap. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 87–95.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., & Indah, N. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(1).
- Pardosi, D. S. (2020). *Skripsi Literature Review: Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres*.
- Pramana, M. E. A., & Trihantoyo, S. (2021). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah di Jenjang Sekolah Dasar. *Pendidikan, Inspirasi Manajemen*, 764–774.
- Prasetyo, A., & Wulandari, S. (2019). Hubungan Antara Kedisiplinan dan Kejelasan Peraturan Sekolah. *Jurnal Kependidikan*, 49(4), 502–510.
- Putri, S. (2024). Peran Komunikasi Keluarga Dalam Memberantas Kecanduan Game Online Pada Remaja (Studi Digampongtelege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues). In *Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi*.
- Qoulbi, G. A., & Alnedral, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran PJOK di Kelas XII SMA N 1 Batusangkar Dilihat dari Sudut Perencanaan, Proses, dan, Evaluasi. *Jurnal Patriot*, 2(1), 148–158.
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Setiawan, A. Y. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Disiplin Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pakem Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 120(11), 259.
- Suciati, S. (2013). Konseling Keluarga I-Cacho-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 130–135.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Surahni, S. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Sebagai Sarana Pendidikan Moral. *URECOL*, 39–46.

- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2).
- Winarni, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Institut Agama Islam Negeri, Salatiga*.