

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Abdurrahim dan Hariadi. 2018. Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SDN Tulungrejo03 Daerah Dataran Tinggi Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun Pelajaran 2018/2019: *Indonesia Performance Journal*. Vol. 2. No. 1, hal.69.
- Akbar, Ali, Saifuddin dan Mansur. 2013. Evaluasi Unsur Kelincahan dan Kecepatan Reaksi Otot Tangan Atlet Tarung Derajat Binaan Satlat Unsyiah Tahun 2013: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*. Vol. 1. No. 1, hal. 47.
- Ananda, Rusydi dan Muhammad Fadhli. 2018. *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Medan: CV. WIDYA PUSPITA.
- Angel. 2013. Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir: *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 2. No. 1, hal.532.
- Anwar, Ali. 2009. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. Kediri: IAIT Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsita. 2005. *Bahan Ajar Pendidikan Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Tim Pengampu Pendidikan Kebugaran Jasmani.
- Bagus, Eko Fahrizqi, Imam Mahfud, Rizki Yuliandra dan Aditya Gumantan. 2020. Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa Olahraga Selama New Normal Pandemi COVID-19: *Tadulako Journal Sport Science Aand Physical Education*. Vol. 8. No.2, hal. 54.
- Barata, Arya, Akhmad Rosihan dan Bianca Virgiana. 2020. Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Free Fire pada Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur: *Jurnal Online Mahasiswa Komunikasi*. Vol. 1. No.1, hal. 3.
- Cicilia, Putri Kristina. 2020. *Integrasi Ilmu Keolahragaan dalam Preventif Pandemi Covid-19*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Dahliah. 2015. Game Online dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer: *Jurnal Paradigma Madani*. Vol. 2. No. 2, hal. 55.
- Daima, Zuly Ulfa dan Ujen Zenal Mikdar. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Belajar, Interaksi Sosial dan Kesehatan bagi Mahasiswa FKIP Universitas Pelangka Raya: *Journal of Sport Science and Edication*. Vol. 5. No. 2, Vol.5, hal.125.

- Dwi, Errika Setya Watie. 2011. Komunikasi dan Media Sosial: *Journal The Messenger*. Vol. 11. No. 1, hal. 70.
- Edo Prasetio. 2017. Tingkat Kebugaran Jasmani Berdasarkan Indeks Massa Tubuh pada Siswa SMP Negeri 29 Bengkulu Utara: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*. Vol. 1. No.2, hal. 86-87.
- Fajar, Ahmad Giandi, Funny Mustikasarie dan Hadi Suprpto Arifin. 2021. Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online: *e-Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*. Vol. 1. No. 1, hal. 2.
- Fauzi, Ach. 2019. Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik: *Jurnal ScienceEdu*. Vol. II. No.1, hal. 62.
- Giriwijoyo, Santosa dan Dikdik Zafar S. 2010. Konsep dan Cara Penilaian Kebugaran Jasmani Menurut Sudut Pandang Ilmu Faal Olahraga: *Jurnal Kepelatihan Olahraga*. Vol. 2. No. 1, hal. 2.
- Habibi, Syukron Harahap dan Zaka Hadikusuma R. 2021. Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: *Jurnal Basicedu*, Vol. 5. No.3, hal. 57.
- Hanum, Khikmiyah . 2015. Aktivitas Game Online SiswaSD (Kelas 3-6) Studi Deskriptif di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya: *Jurnal AntroUnairdotNet*. Vol. IV. No. 2, hal.139.
- Hardani,dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif &Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hidayati, Tri, dkk. 2019. *Statistika Dasar*. Purwokerto: CV. PENA PERSADA.
- Hidayat, Yusup, Sindhu Cindar dan Bumi Rizal Alamsyah. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: PUSAT PEMBUKUAN Kementerian Pendidikan Nasional.
- Ibrahim, Andi, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad dan Darmawati. 2018. *Metodologi Penelitian*. Makassar: GUNADARMA ILMU.
- Ireztyawan, Ike. 2018. Fenomena Game Mobile Legends bagi Perempuan Anggota Victory Squad: *Jurnal JOM FISIP*. Vol. 5. No. 2, hal. 2-3.
- Iskandar, Harris. 2017. *Bugar dan Sehat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Ismi, Nurul dan Akmal. 2020. Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang: *Journal of Civic Education*. Vol. 3. No.1, hal. 5.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), [Online] diakses pada <https://kbbi.web.id> pada 5 Desember 2020.

- Kariadinata, Rahayu dan Maman Abdurrahman. 2012. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: PUSTAKA SETIA.
- Ketut, I Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma dan Lutfi Fanani. 2019. Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!): *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol. 3. No.3, hal. 2559.
- Komarudin, Mardianto Prabowo. 2020. Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Masa Pandemi Covid-19: *Jurnal Majalah Ilmiah Olahraga*. Vol. 26. No. 2, hal. 57.
- Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri: Tidak diterbitkan.
- Kurnia, Ayu, Dian Veronika S. 2019. Penerapan Adab Penggunaan Media Sosial Siswa Sekolah Dasar: Komparasi Sekolah Islam dan Sekolah Umum: *Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*. Vol. 2, No. 2, hal. 99.
- Mertika dan Dewi Mariana. 2020. Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar: *Journal of Education Review and Research*. Vol. 3. No. 2, hal. 103.
- Meutia, Puji, Febry Fahreza dan Arief Aulia Rahman. 2020. Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong: *Jurnal Genta Mulia*. Vol. XI. No. 1, hal. 23.
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa: *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 1. No.2, hal. 100.
- Muhajir dan Budi Santosa. 2016. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulawarman dan Aldila Dyas Nurfitri. 2017. Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya ditinjau dari Prespektif Psikologi Sosial Terapan: *Jurnal Buletin Psikologi*. Vol. 75. No.1, hal.37.
- Mundir, H. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jember STAIN Jember Press.
- Nanda, Yulingga Hanief dan Wasis Himawanto. 2017. *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartani. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Palar, Chrisli M, Djon Wongkar dan Shane H.R. Ticoalu. 2015. Manfaat Latihan Olahraga Aerobik terhadap Kebugaran Fisik Manusia: *Jurnal e-Biomedik*. Vol. 3. No. 1, hal. 320.

- Perdana, Syahrul Kusumawardani. 2015. Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit: *Jurnal AntroUnairdotNet*. Vol. IV. No. 2, hal.156.
- Priyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.
- Putu, Ni Ayu W. dan Luh Putu Ratna S. 2019. Hubungan Antara Aktivitas Bermain Game Online dengan Kebugaran Fisik pada Remaja SMP di Kota Denpasar: *Jurnal Medika Udayana*. Vol. 8. No. 7, hal. 2.
- Rahmadi. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rahman, Zainal, Ari Wibowo Kurniawan dan Febrita Paulina Heynoek. 2020. Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Berbasis Multimedia Interktif: *Jurnal Sport Science and Health*. Vol. 2. No. 5, hal. 254.
- Rinaldi, Achi, Novalia dan Muhamad Syazali. 2020. *Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Bogor: IPB Press.
- Rini, Endang Sukamti, Muhammad Ikhwan Zein dan Ratna Budiarta. 2016. Profil Kebugaran Jasmani dan Status Kesehatan Instruktur Senam Aerobik di Yogyakarta: *Jurnal Olahraga Prestasi*. Vol. 12. No.2, hal. 33.
- Rizqi, Tri Ariantoro. 2016. Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar: *JUTIM*. Vol. 1. No, 1, hal. 47.
- Roma, Fahlepi D. Perilaku Penggunaan Media Sosial pada Kalangan Remaja, Indonesian: *Journal on Software Engineering*. Vol. 3. No.2, hal. 16.
- Rusnani, Eka Fauziah. 2013. Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja: *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1. No. 3, hal. 12.
- Sagara, Satria dan Achmad Mujab Masykur. 2018. Gambaran Online Gamer: *Jurnal. Empati*. Vol. 7. No.2, hal.419.
- Santoso, Raka. 2014. *Game Online Sejarah dan Nama Game Online Pertama*. Serpong: Surya University, 2014.
- Saputra, Iwan. 2016. Pengaruh Metode Circuit Training terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Putra Kelas VA dan VB Sekolah Dasar Negeri 112321 Kampung Pajak Kabupaten Labuhan Batu Utara: *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. Vol. 14. No.1, hal. 59.
- Satiasih, Ely Rosali. 2020. Aktivitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya: *Jurnal GEOOSEE*. Vol. 1. No. 1, hal. 21-22.
- Satria, Heri Setiawan. 2018. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta: *Jurnal Faktor Exacta*. Vol. 11. No. 2, hal. 146.
- Siahaan, Matdio. 2019. Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Dunia Pendidikan: *Jurnal Kajian Ilmiah*. No.1, hal. 1.

- Siyoto, Sandu dan Ali Shodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media *Publising*.
- Sobon, Kosmas dan Jelvi M. Mangundap. 2019. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mangapet, Kota Manado: *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol. 1. No.3, Vol. 1, hal.53.
- Subakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online terhadap Remaja: *Jurnal Curere*. Vol. 01. No.01, hal. 30.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Eri dan Aisyah Putri Deapalupi. 2020. Analisis Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Study Form Home (SFH) di Tingkat Sekolah Dasar: *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*. Vol. 4. No. 4, hal. 537.
- Syahrhan, Ridwan. 2015. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya: *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Vol.1. No.1, hal.90.
- Syahrhum dan Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Teofanda, Reza. 2020. Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayerUnknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal: *Jurnal Cognicia*. Vol. 8. No.1, hal. 118-119.
- Triastuti, Endah, Dimas Andrianto dan Akmal Nurul. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Jakarta: PUSKAKOM.
- Wahyu. Sri Adiningtiyas. 2017. Peran Guru Mengatasi Kecanduan Game Online: *Jurnal Kopasta*. Vol. 1. No.4, hal.29.
- Wahyuni, Arum P. 2019. Perilaku Mahasiswa terhadap Sosial Media: *Jurnal Manajemen dan Bisnis*. Vol. 2. No.XI, hal. 240.
- Widhi, Agung K. dan Zarah Puspitaningsih. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: PANDIVA BUKU.
- Widya, Tantri Utami dan Atik Hodikoh. 2020. Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja: *Jurnal Keperawatan*. Vol. 12. No.1, hal. 17.
- Wijayanto, Adi. 2021. *Akselerasi Berpikir Ekstraordinari Merdeka Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Era Pandemi Covid-19*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Wijayanto, Adi. 2020. *Integrasi Ilmu Keolahragaan dalam Preventif Pandemi Covid-19*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Winarno, M.E. 2006. *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

- Winarno. 2013. *Metode Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: UM PRESS.
- Yulianik. 2020. *Akselerasi Berpikir Ekstraordinari Merdeka Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Era Pandemi Covid-19*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Zaini, Muhammad dan Soenarto. 2019. Persepsi Orang Tua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3. No. 1, hal. 255.
- Zulki, Eko Wijayanto. 2012. Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani: *Journal of Physical Education, Sport, Healt and Recreations*. Vol. 1. No.1, hal. 9.