

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D., dkk., (2023). Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Perkembangan Peserta Didik. *IKIP*. 1(1).
- Akrim., (2022). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Sumatra: UMSU Pres.
- Amelia, D Nafiati., (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika*. 21(2).
- Arikunto., (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chen, J. “*Flow In Games: Revisiting Csikszentmihalyi in the Age of Hyper-Casual Gaming*”. *Computers in Human Behavior*, 141, 2023. hal 107.
- Deliati., Pratiwi, S Nurabdian. *Psikologi Pendidikan Implementasi Dalam Strategi Pembelajaran*. Sumatra: UMSU Press.
- Dwiyono, Y., (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dwiyono, Y., (2021). *Perkembangan Peserta Didik: Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Edison, A., (2021). *Model Problem Based Learning Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar*. Lombok: P4I.
- Erna., (2022). *Permainan Dalam Pembelajaran Sebagai Belajar Di Era New Normal*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Fadlilah, H Nasution. T.t., Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Almasharif* 4(1).

- Fajar, M., dkk., Kecanduan Game Online pada Remaja: Studi Kasus terhadap Pengguna Roblox di Wilayah Perkotaan. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. 12(2).
- Firmansyah, D., Dede. Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1(2).
- Hamrudin., dkk. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*. Yogyakarta: Pascasarjana FTIK.
- Imania., H. (2025). *Dampak game Roblox terhadap kemampuan regulasi emosi anak usia dini 4-5 tahun*. (Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Irama, D., Sutarto., Risal, S., (2024). Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Literasiologi*. 12(4).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Panduan Transformasi Digital Pendidikan di Era Society 5.0*. Jakarta: Kemendikbudristek. (2023).
- Maemanah, M., Mas'ud, H. (2025). Pengembangan *Game* Edukasi Interaktif Berbasis Adobe Animate untuk Meningkatkan Pengenalan dan Pemahaman Hewan serta Habitatnya pada Anak Usia Dini. *Jurnal Multi Media dan IT*. 9(1).
- Mahdiansyah., dkk. (2019). *Penilaian Kependidikan: Sistem Penilaian, Hasil Belajar dan Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

- Muhammad, F. (2024). *Digital Parenting: mendampingi Anak di Era Game dan Gadget*. Yogyakarta: Penerbit Edukasi Studio.
- Mukowim., dkk. (2024). *Kurikulum Pendidikan Adab Lisan*. Yogyakarta: Deepblish.
- Munasih., (2023). *Metode Pembelajaran Bermain Peran Tingkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah*. Riau: Deepublish.
- Mutia, Z Ramadhani., dkk. (2021). *Regulasi Emosi WargaBinaan Dan Anak Jalanan*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Nihaya, S., Yuniarsih, T. (2020). Pengaruh Kesiapan dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MANPER*. 5(2).
- Notoatmojo. S. (2013). *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursanti, D., (2017). dkk. *Jurnal Pendidikan onvergensi: Edisi April 2017*. Yogyakarta: Sang Surya Media.
- Putri, D Hanifah., dkk. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Rahmawati, L Etika, Huda, M. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Ridha, N., (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1).
- Riduwan., Sunarto. (2021). *Metode Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roblox Corporation. *Annual Report 2024*.

- Ramadhan, M., (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Runtu, P, Susanti., Kalalo., R. Ryke. (2021). *Kompetensi Guru dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, A., Asriani, E. (2019). *Cara Mudah Merumuskan Indikator Pembelajaran*. Serang: Pustaka Bina Putra
- Supriadi, G., (2011). *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Malang: Intamedia Press
- Surya S., (2018). *Konvergensi Pendidikan*. Semarang: CV Akademik.
- Susanto, D., dkk. (2024) *Isu-Isu Global Dalam Manajemen Pendidikan Islam*. Riau: DotPlus.
- Sutirso, Edy. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta:Kencana.
- Syahrani, M Jailani., Jeka, F. Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3).
- Sylvana, F., Harahap, H., dkk. (2022). The Influence Of Mental Health On Student SMP Negeri 1Jebus. *JIBK UNDIKSHA*.
- UNICEF Indonesia. “*Laporan Perlindungan Anak di Duniaa Digital: Resiko dan Strategi Pencegahan*”.

- Uno, H., Lamatenggo, N. (2022). *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, H. (2021). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: UAD Press.
- Yahsy, U., Syas, M. (2022). Komodifikasi Users Pada Platform *Game online* Roblox. *Jurnal InterAtc*. 11(2).
- Yulastika, T., Mayasari. (2023). Penggunaan *Game online* Roblox Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Zainudin, Z., Ubabuddin, U., (2023). Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ*. 1(3).
- Zaki, A., Saukah, A.,. (2025). *Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.