

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., & Isyani, I. 2021. Analisis Tingkat Kecemasan Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Roll Depan Siswa Kelas VII Putra MTS ALMa'arif Mujur Kecamatan Praya Timur. *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(2), 64–76.
- Adistya, L. I. dkk. 2022. Hubungan Kecanduan Game Online dan Prestasi Akademik dengan Aktivitas Fisik, *Jurnal Sains Keolahragaan dan Kesehatan* 6(2):151-163.
- Anas, S., Hasanuddin, & Badaru, B. 2018. Survei Tingkat Kesegaran Jasmani Terhadap Kemampuan Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola Siswa Sman 6 Sidrap. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Ariantoro, T. R. 2016. Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *Jurnal Tehnik Informatika Musirawas (Jutim)*, 1(1), 47-52.
- Ariffah, S., & Muzaffar, A. 2022. Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi Pasca Masa Pandemi. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 11(2), 120–130. <https://doi.org/10.22437/csp.v11i2.19712>
- Agustin, A. M. 2017. Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Dengan Prestasi Belajar Penjas Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 206/2017. *Sport Education*, 18–20.
- Azis, Ragil Nur. 2011. Hubungan Kecanduan Game online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Gumilar, H. 2024. Efektivitas Permainan Kecil dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani. *Jurnal SPEED*. <https://journal.unsika.ac.id/speed/article/view/11183>
- Hamdani, M., Saputra, I., & Rakhmat, M. 2024. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur dan Kebugaran Jasmani Siswa. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6581-6588.
- Harsono. 2001. *Latihan Kondisi Fisik*. Bandung: Depdikbud.
- Hastuti, T. A. 2014. Kontribusi Ekstrakurikuler Bolabasket Terhadap Pembimbingan Atlet dan Peningkatan Kesegaran Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(1), 45–50.
- Hygen, B. W., dkk. (2022). Hubungan longitudinal antara bermain game, aktivitas fisik, dan harga diri atletik. *Computers in Human Behavior*, 132, 107252. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107252>

- Indri, R. & Elang, A. 2023. Penggunaan Game Interaktif dalam Pembelajaran Jasmani di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia Repository. <https://repository.upi.edu/124445/>
- Iswadi, M. S. 2019. Siswa Smanko Sulawesi Selatan Survey of the Smanko Student ' S Physical Fitness in South Sulawesi. *Skripsi*. Universitas Negeri Makasar.
- Isyani, N. 2021. Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kuswandi. 2018. Hubungan Tingkat Kesegaran Jasmani Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Kelas VII SMPN 4 Pinggir Kabupaten Bengkalis. *Skripsi*. Universitas Islam Riau.
- Lee, J., & Park, S. (2024). Hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan aktivitas fisik pada remaja: Implikasi untuk pendidikan jasmani. *Journal of Physical Education Research*, 11(3), 45-53.
- Lutan, dkk 2002. *Manusia dan Olahraga*. Bandung : FPOK/IKIP Bandung
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. 2021. Analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan dan daya beda butir soal ujian akhir semester tema 7 kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 2986-2995.
- Mertika, S. 2020. Fenomena game online dalam kehidupan sosial masyarakat modern. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi*, 3(2), 99-104.
- Neumann, J. V., & Morgenstern, O. 2025. *Theory of Games and Economic Behavior* (ed. ke-60). Princeton University Press.
- Nur, H. W., M, M., & FIK-UNP, Z. 2018. Tinjauan Tingkat Kesegaran Jasmani Pada Siswa Putera Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Gulat Di Smp Negeri 30 Padang. *Jurnal MensSana*, 3(1), 60-67.
- Pangestika, N. R. 2017. Pengaruh game online terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pratiwi, B. A. 2020. Analisis Dampak Penggunaan Game online Mobile Legend pada Perilaku Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Miracle Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 70-79.
- Pratiwi, A. S., Nugraheni, W., & Maulana, F. 2023. Identifikasi Kebugaran Jasmani Siswa SMK: Dampak Penghapusan Mata Pelajaran PJOK. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 9(4), 1719–1725. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5774>

- Priyatno. (2018). BAB III METODE PENELITIAN. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Halaman 72-73.
- Putri, N. P. A. W., & Sundari, L. P. R. 2019. Hubungan Antara Aktivitas Bermain Game online dengan Kebugaran Fisik pada Remaja SMP Di Kota Denpasar. *Jurnal Medika Udayana*, 8(7), 7-10.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. 2022. Tingkat Kecanduan Game online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rahmawati, T., & Fauzan, R. (2024). Inovasi Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Aktivitas Jasmani Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Media (JPIM)*. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpim/article/view/3609>
- Ramdani, N. 2018. Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Bawakaraeng 1 Kota Makassar. *Jurnal Minat Belajar*, 2(3), 42. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf
- Rhestu, H. H. 2013. Hasil Belajar Siswa Putra Kelas VIII Smp Negeri 3 Temanggung Tahun 2013. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rohman, khabibur. 2018. Martabat: Perempuan dan Anak Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA) IAIN Tulungagung. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2, 1–19.
- Setio, I. 2019. Survei Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Smanko Sulawesi Selatan. *Jurnal Penjaskes*, 6(1), 146-155.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. 2022. Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. Aliansi. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sriratih, A., & Muzaffar, A. 2022. Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi Pasca Masa Pandemi. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 11(2), 119–129. <https://doi.org/10.22437/csp.v11i2.19712>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (edisi ke-2)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, W. 2017. *Buku Ajar Statistika Dasar. Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. 2018. *Stop Kecanduan Game online*. 1-41. [http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392.BUKU GAME ONLINE.pdf](http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392.BUKU%20GAME%20ONLINE.pdf)
- Widiastuti. 2017. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: PT. Bumi Timur Jaya

- Yulianti, M., Irsyanty, N. P., & Irham, Y. 2018. Tingkat Kesegaran Jasmani Mahasiswi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Tahun Akademik 2017/2018 Universitas Islam Riau. *Journal Sport Area*, 3(1), 55. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1571](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1571)
- Zidan, A. 2022. Pengertian dan perkembangan game online di era digital. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(1), 7-15.
- Zulraflı, Z., Turimin, T., & Muspita, M. 2016. Kontribusi Tingkat Kesegaran Jasmani dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas (Studi Korelasi Pada Mahasiswa Penjas Angkatan 2013 FKIP UIR Pekanbaru). *Journal Sport Area*, 1(2),73. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1\(2\)](https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1(2))

