

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di PT. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1). <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>
- Amalia, R., Sa'idah, A. Y. N., & Alim, M. L. (2024). *Pelatihan terapi bermain peran berbasis budaya Batobo untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini*. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat*, 2(2), 103–108.
- Amali, A., & Luay, J. M. (2019). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Zaman Millennial Di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Kalijogo Kota Mojokerto. *Jurnal Kopis: Kajian Penelitian Dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam*, 2(1), 21–30.
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, ; Kamaluddin, Penulis, N., Nur, :, & Amin, F. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Pilar*, 14(1).
- Aulina, C. N., Universitas, P., & Sidoarjo, M. (2020). Pengaruh bermain peran terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(1).
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri M, D. B. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1).
- Bewu, Y., Dwikurnaningsih, Y., & Windrawanto, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. *Psikologi Konseling*, 15(2), 462–473.
- Chusna, N. (2023). *Analisis Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar Nabila Chusna Madrasah Aliyah Negeri 1 Lamongan Pendahuluan Penggunaan Gadget adalah aktivitas atau kegiatan seseorang dalam menggunakan teknologi g. 08*, 1–19.
- Damayanti, R., Myrnawaty, CH., & Hapidin. (2021). *Pengaruh bermain peran mikro terhadap kecerdasan interpersonal*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34–44.
- Domitila, J. I. P.; M., Wulandari, M. M., & Marhayani, F. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2).

- Dwinata, A. (2023). Motivasi dan Interaksi Sosial Sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pasca Pandemic Covid-19. *Dwijacendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 1–23.
- Elfida et al., (2024). Pengaruh Teknik *Roleplay* Terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Siswa SMP Jurnal Bimbingan dan Konseling (Jrbk).
- Febrianti R.S Hubulo, Febriyona, R., & Modjo, D. (2022). *Zaitun Pengaruh Bahaya Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Di SDN 12 Bongomeme Effect of Gadget Hazards on Social Interaction Among Students at SDN 12 Bongomeme*. x(x).
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182.
- Fitriani, N., Mijaya, A. V. R., Ramadhani, A., Ya'kub, I. I., Piara, M., & Irdianti. (2023). Intervensi psikoedukasi kecanduan *gadget* pada murid SIT Al-Fathanah. *JOONG-KI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 662-668.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Hikmah, S., Robaiyani, S., Novika, H. R., & Rahmadani, Y. (2024). *Pendekatan psikoedukasi dalam mencegah kecanduan gadget pada siswa kelas 9 di SMPN 45 Semarang*. Jurnal Kemitraan Masyarakat, 1(4), 185–194
- Indah, R. A., & Yuliyati. (2016). *Metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak tunarungu*. Universitas Negeri Surabaya.
- Indrawan, P. A., Mando, B. M., & Suriata, S. (2024). *Pengaruh permainan edukatif terhadap interaksi sosial siswa taman kanak-kanak*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, 2(4), 132–141.
- Juwariyah, S., Sari, N. M. A. W., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), 27–33.
- Khoerunnisa, N. (2020). Optimalisasi Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengasah Percaya Diri Anak

Usia Dini. *Lentera*, XVIII(1).

- Kinanthi, N. B., & Abidin, Z. (2022). Efektivitas intervensi musik gamelan untuk menurunkan kecenderungan perilaku kecanduan gadget pada remaja. *Jurnal Empati*, 11(2), 138-145.
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2).
- Lestari, R., & Sulian, I. (2020). Faktor-faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(1).
- Marpaung, R., Sirait, S., Sitorus, S. R., Silaen, S., Tambunan, W. Y., & Widiastuti, M. (2022). *Bahan Jurnal Skripsi* (p. Dampak terhadap perkembangan pada anak usia sekola).
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114.
- Nadia, D. O., Suhaili, N., & Irdamurni. (2023). Peran Interaksi Sosial Dalam Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*, 08(1), 2727–2738.
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter. *Journal Of Science And Social Research*, 4307(3), 588–594.
- Nella Malentika, N., Itryah, I., & Mawardah, M. (2020). Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Suasana Hati Pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 11(2), 97–106. Retrieved from
- Nuraida, (2023). Resiko *Gadget* Berlebihan : Dampak Negatif Pada Karakter Mental dan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Seroja*
- Nur, B., & Mahmudah, S. (2020). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial anak autis di SLB Harmoni Gedangan. Universitas Negeri Surabaya.
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 53–62.

- Pradita, A., Lukman, & Hakim, A. (2021). *Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas empat di Kabupaten Enrekang. Journal of Education, 2021(1), 45-55.*
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. Jurnal Educatio, 7(3), 1236-1241.*
- Safitri, H., & Solikhah, U. (2020). Hubungan antara dukungan sosial dengan kemampuan interaksi sosial anak berkebutuhan khusus di SLB C Yakut Purwokerto. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 5(3), 302-310*
- Saidin, & Jailani, M. S. (2023). Memahami Etika Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora, 1(1).*
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini, 1(2), 269-281.*
- Sajdah, S. A., Utami, R. D. P., & Hapsari, H. I. (2024). *Efektivitas terapi bermain gobak sodor dalam menurunkan intensitas penggunaan gawai di Madrasah Tsanawiyah Al-Huda 1 Karangpandan. Jurnal Kesehatan Tambusai, 5(3), 6756-6766.*
- Sinaga, R. R., & Bakara, A. Y. (2019). Hubungan antara dukungan sosial dan penerimaan diri pada pasien dengan penyakit ginjal kronis. *Jurnal Skolastik Keperawatan, 5(1), 85-94.*
- Sumarsan. (2021). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi, 51(1).*
- Syahir, S. H. (2022). *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022.*
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas, 2(1), 272-282.*
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial, 6(2), 531-540.*
- Teresia, E., Berasa, T., Lumbantobing, R., & Welly, J. (2021). *Program adaptif*

bertujuan untuk belajar dan melatih diri untuk beradaptasi dengan lingkungan dan kehidupan yang baru . Interaksi sosial merupakan suatu bentuk hubungan dinamis antar individu , individu dengan kelompok dan antar kelompok , dimana tindakan. 4(1), 14–28.

Yakin, M. A., Mardhiah, S., Mardhatillah, H., & Febriyanti, D. (2024). *Permainan Werewolf untuk mengurangi intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP. Culture Education and Technology Research (CETERA), 1(2), 43–49.*