

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, T. N. (2017). Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Aktivitas Anak Di Dunia Maya: Studi Kasus Pada Keluarga Dengan Anak Remaja Usia 12–19 Tahun Di Purwokerto. *Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna*, 13(2), 1-20.
- Santoso, A. S. H. (2015). *Hukum, Moral & Keadilan*. Prenada Media.
- Alwi, S. (2001). Manajemen Sumber Daya Manusia Strategi Keunggulan Kompetitif. *Yogyakarta: BPFE*.
- Amirudin Dan Zainal Azikin. (2003). Pengantar Metode Penelitian, (Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Arifin, I. (2001). Profesionalisme Guru: Analisis Wacana Reformasi Pendidikan Dalam Era Globalisasi. *Simposium Nasional Pendidikan Di Universitas Muhammadiyah Blitar*, 25-26.
- Aulia, M. R. (2023). *Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah* (Doctoral Dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Chaplin (2006) *Pengertian Moral Dalam Kamus Psikologi*:Jakarta
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahannya, Semarang: PT.Kumudasmoro
- Dimiyati Dan Mudjiono. (2009) *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta
- Doni, F. R., & Faqih, H. (2017). Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja. *Indonesian Journal On Software Engineering*, 3(2), 15-23.
- Durkheim, E. (2020) *Pendidikan Moral: Suatu Studi Dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*, Terjemahan Lukas Ginting Jakarta: Erlangga.
- Ulum, A. M. (2020). *Pengawasan Orang Tua Dalam Keaktifan Belajar Siswa di Rumah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas IX-A Smp Negeri 5 Kota Kkediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Scienceedu*, 2(1), 61-66.
- Fauziah, ER (2013) Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, No. 3, Vol. 1, 2013, Hal. 12
- Firmansyah, A. (2020). Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Peningkatan Akhlak Anak. *Alim| Journal Of Islamic Education*, 2(1), 139-150.

- Hamalik,O (2007) *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304-1311.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1304-1311.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan Sma Negeri 1 Bayang. *Journal Of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Kunandar.(2008) Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2)
- Mahdiani, A., & Thalib, S. (2023). DAMPAK ANONYMOUS CHAT TELEGRAM TERHADAP PENYEBARAN MEDIA CYBERSEX DI KALANGAN MAHASISWA UIN ANTASARI. *Tashwir: Jurnal Penelitian Agama Dan Sosial Budaya*, 11(1), 17-29.
- Mappiare AAT.(2009) Dasar-Dasar Metodologi Riset Kualitatif Untuk Ilmu Sosial Dan Profesi. Blitar: Jenggala Pustaka Utama.
- Marzuki (2001) Metodologi Riset. Yogyakarta: BPEE UII Yogyakarta.
- Maunah, B.(2009) Landasan Pendidikan Yogyakarta : Teras,
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 3(2), 99-104.¹ Mertika Dan Dewi Mariana, Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar, *Journal Of Education Review And Research*, No.2, Vol.3, 2020, Hal. 103.
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36-44
- Mulyasa. E (2013) Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru (Bandung: Remaja Rosdakarya,2013), Hlm. 57.
- Nawawi.(2015) *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Universitas Gadjah Mada : Yogyakarta.
- Nurullitasari, M. (2020). *Dampak Sinar Biru Pada Penggunaan Gadget Terhadap Penglihatan Mata Anak Usia Dini* (Doctoral Dissertation, ARO GAPOPIN).

- Purbohastuti, A. W. (2019). Perilaku Mahasiswa Terhadap Sosial Media. *Sains: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 11(2), 237-253.
- Reza, T. (2020). Intensitas Bermain Game Online Mobile Playerunknown's Battleground (PUBG) Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Dewasa Awal. *Cognicia*, 8(1), 118-130.
- Rosihan, A., & Virgiana, B. (2020). ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE FREE FIRE PADA SISWA SMK NEGERI 1 MARTAPURA KABUPATEN OKU TIMUR. *Jurnal MASSA*, 1(1), 1-11.
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158-7163.
- Sarwono. . *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Dalam Kelompok Kecil Dengan Strategi Mastery Learning*. Bandung: Sps UPI (2007)
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), 146-157.
- Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral, Intelektual, Emosional, Dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*, Jakarta: 2006, Bumi Aksara.
- Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Jakarta: 2013 PT*. Prestasi Pustakarya.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009),
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Susanto. (2015) *Pemikiran Pendidikan Islam*. Jakarta : Amzah.
- Syah, M. (2003) *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-Journal Keperawatan, 6, 1-6 2014 (Yogyakarta,2005), H. 38.
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus:

Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558-2566.¹ Ike Ireztyawan, Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad, *Jurnal JOM FISIP*, Edisi II, Vol.5, 2018, Hal. 2-3.