

DAFTAR PUSTAKA

- Adila Rahma et al., “Konstruksi Identitas Sosial Melalui Game Digital Mobile Legends,” (2022).
- Ageng Soeharno dan Abad Adi Pamungkas, “Opini Peserta didik terhadap Peserta didik yang Mengalami Kecanduan Game Online di Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Tanggul,” Jurnal Parenting dan Anak 1, no. 1 (2023).
- Agistiani, R., Rahmadani, A., Hutami, A. G., Kamil, M. T., Achmad, N. S., Rozak, R. W. A., & Mulyani, H. “Live-streaming TikTok: Strategi mahapeserta didik cerdas untuk meningkatkan pendapatan di era digitalisasi,” Journal of Management and Digital Business 3, no. 1 (2023).
- Agung widi kurniawan & zarah puspita ningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016
- Aisyah Farah Muminah, Budi Haryanto, dan Anita Puji Astutik, “The Influence of Online Games on The Social Behavior of High School Students,” Edumaspul: Jurnal Pendidikan 7.no 1 (2023).
- Alessandro Giardina et al. “Problematic gaming, social withdrawal, and Escapism: The Compensatory-Dissociative Online Gaming (C-DOG) model,” Computers in Human Behavior, 155.September 2023, (2024).
- Allan Lubart dan Sonia Capelli, “Gamification of the point of sale using hybrid-reality games: Non-players’ negative influence on players’ service experience,” Technological Forecasting and Social Change, 203.April (2024).
- Aminatus Zahriyah et al., *Ekonometrika Teknik Dan Aplikasi Dengan SPSS*, (Mandala Press, 2021).
- Anggi Saputra et al. “Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahapeserta didik Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Bone,” 1,no. 2 (2024).
- Anggraini, S., & Yanto, A. R. “Edukasi pencegahan bahaya kecanduan game online pada remaja di SMPN alok Maumere,” J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 1, no. 8 (2022).
- Anisa Oktaviana et al., “Internalisasi Akhlakul Karimah pada Peserta Didik di Era Modern,” 10, no. 1 (2024).

Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta, penerbit PT. rineka cipta, 2010).

Astuti, N. Y., & Sujati, B. “*Hadits Tentang Pendidikan Akhlak dan Pendidikan Sosial.*” *Al-Bayan: Jurnal Ilmu al-Qur'an dan Hadist* 5, no. 2 (2022).

Bafadhol, I. “*Pendidikan akhlak dalam perspektif islam*”. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 02 (2017).

Bagaskoro, P., & Triyono, A. “*Gaya komunikasi influencer game mobile legend pada komunikasi interpersonal mahapeserta didik universitas dian nuswantoro semarang,*” *Jurnal Netnografi Komunikasi* 3, no. 1 (2024).

Bin Gao et al., “*Longitudinal associations between loneliness and online game addiction among undergraduates: A moderated mediation model,*” *Acta Psychologica*, 243. September 2023 (2024).

Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. “*Peningkatan sikap kedisiplinan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan penerapan model pembelajaran problem based learning.* *Edukatif,*” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, no. 3 (2021).

Cahyani, L. I., & Hidayat, M. T. “*Tinjauan pustaka sistematis: Program kantin kejujuran untuk meningkatkan karakter jujur di sekolah dasar,*” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 11, no. 1 (2023).

Ching I. Teng et al., “*Creatability, achievability, and immersibility: New game design elements that increase online game usage,*” *International Journal of Information Management*, 75. November 2023 (2024).

Defika Fitriyanugroho et al. “*Krisis Perkembangan Bahasa sebab Hadirnya Game Online,*” *Jurnal sosial dan sains* 3, no. 6 (2023).

Deri Firmansyah dan Dadang Saepuloh, “*Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches,*” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 3 (2022).

Didik Kurniawan dan Happy Agustiani, “*Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa SD Negeri 3 Petungsinarang Bandar,*” *Journal on Education* 6, no. 4 (2024).

Diniarti dan Muhammad Abdullah Darraz. “*Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Akhlak Santriwati Kelas 10 Ma Ma’Ahid Kudus,*” *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6, no. 1 (2024)

- Evi, S., Afiah, N., Rahayu, M., & Haryanto, S. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku Remaja Usia 12-18 tahun di Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar". In Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai Vol. 1, pp. (2022).
- Fahrudin, F. "Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Peserta didik." *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan* 1, no. 4 (2017).
- G Jutawan dan I K Sudarsana, "Analisis Game Online PUBG terhadap Problem Hasil Belajar Peserta didik," *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 1 (2024).
- Ghaisani, N. "Pengaruh penggunaan media sosial tik tok terhadap perilaku keagamaan remaja di kecamatan blangkejeren". *An-Nadwah* 27, no. 2 (2021).
- Ghozali, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS, Semarang: Penerbit PT. UDP, 2013.
- Gilbert Luis Ondang, Benedicta J Mokalu, dan Shirley Y V I Goni, "Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT," *Jurnal Holistik* 13, no. 2 (2020).
- Hadi, T. R. P., & Nugrahanta, G. A. "Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak," *Jurnal Education and development* 9, no. 4 (2021).
- Hanisa Hanisa et al., "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja Usia 17-21 Tahun Di Desa Sekura Kabupaten Sambas," *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama (JISA)* 7, no. 1 (2024).
- Hidar Amaruddin et al., "Popular Culture in Social Media & Online Games: Between Morality, Fear, and Expectations From Families and Schools," *Journal of Education Culture and Society*, 15.2 (2024).
- Inesri, I., Afrinaldi, A., Wati, S., & Dewi, Y. "Peran Guru Mewujudkan Akhlakul Karimah Pada Peserta didik Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Di Madrasah Diniyah Takmiyah Awaliyah Tarok Kota Bukittinggi," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (2023).
- Iwan, I., Suklani, S., & Mubarak, A. "Pencegahan Toxic Game Mobile Legend Dalam Mendukung Program Remaja Yang Bersosial Dan Spiritual

Masjid Al-Muttaqin Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon". Jurnal Pendidikan Tambusai 8, no. 1 (2024).

Janne Vepsäläinen et al. "Online communities as a risk factor for gambling and gaming problems: A five-wave longitudinal study," Computers in Human Behavior, 157. (April, 2024).

Jutawan, G., & Sudarsana, I. K. "Analisis Game Online PUBG terhadap Problem Hasil Belajar Peserta didik". Jurnal Simki Postgraduate 3, no. 1 (2024).

Kamal, A., & Sopyan, M. "Pengaruh konten "ryzen" di aplikasi nimo tv terhadap sikap bermain game pubg mobile sea esport," Jurnal Ekonomi Kreatif dan Manajemen Bisnis Digital 2, no. 2 (2023).

Kumara, "*Metodologi penelitian kualitatif*," (2018).

La Iba. Prasetya, Y. Y. , La Tarifu, "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Peserta didik Sma Negeri 1 Kendari," Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi 5, no. 1 (2020).

Lianxiu Bu dan Bairen Ding. "Heliyon Studi perbandingan game online antara peserta didik yang berprestasi tinggi dan yang berprestasi rendah- Sebuah kasus dari Cina," 10. (2024).

Linda Hotmaida, "Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa Di SMA Negeri 18 Kota Bandung," Jurnal Kesehatan Kartika 16, no. 2 (2021).

Lusiana Sajidah, "Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan 29, no. 1 (2023).

Magdalena Sánchez-Fernández et al., "Similarities and differences in the psychological factors associated with generalised problematic internet use, problematic social media use, and problematic online gaming," Comprehensive Psychiatry, 134 (2024).

Mertika Mertika dan Dewi Mariana. "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar," Journal of Educational Review and Research 3, no. 2 (2020).

Muslimin, Sri Aditya Datunggu, dan Anisa Lamakaraka. "Dampak Negatif Dari Media Sosial TikTok Terhadap Gaya Bahasa Masyarakat," Jurnal Bahasa, Satra, dan Budaya 13, no. 3 (2023).

- Nurhasanah, P. S., & Lestari, T. "Pengaruh Aplikasi TikTok terhadap Perkembangan Bahasa Peserta didik Sekolah Dasar". Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 8, no. 2 (2022).
- Nur A & Naufal N, "Kajian Dampak Tiktok Pada Siswa Sekolah Dasar: Kelebihan, Kekurangan, Dan Implikasi Pendidikan," Jurnal Elementaria Edukasia, 7. no 1 (2024).
- Prasetya, "Pengaruh Sosial Dan Nilai Budaya Terhadap Minat Menggunakan Media Sosial Melalui Sikap Generasi Z Di Kota Palembang," Journal of Economic, Business and Engineering (JEB, 5, no. 2 (2024).
- Pratama, M. H., & Suherman, E. "Dampak Game Online Pubg Terhadap Motivasi Belajar Remaja Di Desa Bakan Maja," Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital 2, no. 1 (2024).
- Priyati Ningsih, M Syafruddin Kuryanto, dan Gunawan Setiadi. "Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar," Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 5, no. 2 (2023).
- Puspitasari, R., et al. "Pengaruh Media Sosial "Tik Tok" terhadap Perubahan Sosial Budaya Mahapeserta didik Pendidikan IPS Angkatan 2023". Journal of Education and Technology 4, no. 1 (2024).
- Putri, I. P. A. Aprilianti, A. D., Nurzahra, dan D. Wahyudin. "Pengaruh Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku dan Karakter Peserta didik Sekolah Dasar (SD) Atikah Amanda Putri, Alya Dewi Aprilianti, Isni Putri Anggraini Nurzahra Dede Wahyudin, Jennyta caturiasari," Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 13, no. 1 (2023).
- Rahmayani, M., Ramdhani, M., & Lubis, F. O. "Pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku kecanduan mahapeserta didik". Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia 6, no.7 (2021).
- Saifannur, S. "Indikator Pembinaan Akhlakul Karimah Santri di Dayah (Suatu Konsep)." Wasatha: Jurnal Studi Islam dan Humaniora 1, no. 1 (2023).
- Saputri, M. A., Darmawan, C., & Muslimin, M. "Pengaruh Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dan Anak dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah." Jurnal Komunikasi Islam Dan Kehumasan (JKPI) 2, no.1 (2018)
- Shaowen Ni, Ran Dong, dan Hideo Ueichi, "The influence of online multiplayer games on social capital and interdependent well-being in Japan," Entertainment Computing, 47 (2023).

- Slamet, L. "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Antusias Remaja (Usia 19-24 Tahun)". *Filadelfia: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 2, no. 2 (2021).
- Sri Wahyuni Adiningtias, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Penerbit PT. ALFABETA, CV, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung, Penerbit PT. ALFABETA, CV, 2007).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Penerbit PT. ALFABETA, CV, 2012).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sulyanto, *Ekonometrika Terapan: Teori Dan Aplikasi Dengan SPSS*, Yogyakarta, penerbit. Andi offset, 2011).
- Suprpto dan Avida Rizka Amalia, "Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kayu Tinggi RT 04/ RW 03 Jakarta Timur," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 4, no. 2 (2023).
- Susan Susanti, Indra Adi Budiman, dan Mahpudin, "Systematic Literatur Review: Dampak Game Online," *Seminar Nasional Pendidikan*, (2021).
- Susanti, S., Budiman, I. A., & Mahpudin, M. "Systematic Literatur Review: Dampak Game Online Terhadap Etika Dan Perilaku Anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*" Vol. 3 (October, 2021).
- Susiatik, T., & Sukoco, S. "Penanaman Nilai-nilai akhlakul karimah." *Journal of Democratia* 1, no. 1 (2022).
- Syahroni, M. I. "*Prosedur penelitian kuantitatif*," *EJurnal Al Musthafa* 2, no. 3 (2022).
- Taqiuddin, H. "*Konsep Islam Tentang Keadilan. Aqlania*," *Jurnal Filsafat Dan Teologi Islam* 10, no. 2 (2019).

Teofanda Reza. “*Intensitas bermain game online mobile playerunknown’s battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal*,” Cognicia, 8, no. 1 (2020).

Tunepe, M., Noya, M. D. A., & Blandina, O. A. “*Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Kualitas Tidur Pada Mahapeserta didik Universitas Hein Namotemo*”. LELEANI: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat 2, no. 1 (2022).

Yusrizal Bagoes Praswanda, Hedi Pudjo Santosa, dan Tandiyo Pradekso, “*Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif pada Remaja Yusrizal Bagoes Praswanda 1 , Hedi Pudjo Santosa 2 , Tandiyo Pradekso 3*,” in E-Journal UNDIP, (2021).

Zahidah Bashirotturrohman, Sisika Martha Nur Cahyani, dan Andhita Risko Faristiana, “*Pengaruh Media Sosial Tik - Tok Terhadap Karakter Peserta didik Sekolah Dasar*,” Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis) 1, no. 3 (Maret, 2023).

Zahrotun Nahla, Bagus Setiawan, dan Anisa Fitri Nabila. “*Dampak TikTok Terhadap Penurunan Etika Generasi Muda*,” CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan 4, no. 2 (2024).

Zogara, A. U., & Arifin, Z. *Metode Penelitian Ilmiah*. (Jokjakarta: KBM Indonesia, (2020).