

## DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A., & Sari, E. L. (2021). Game Online Terhadap Perubahan Akhlak. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(2), 222-232.
- Adela, A. S., & Azis, A. (2020). Religiusitas Dan Identitas Diri Studi Fenomenologi Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Kedung Waringin Kota Bogor: Religiosity And Self Identity Phenomenology Study On Online Game Teenagers In Kedung Waringin Village, Bogor City. *Jurnal Psikologi Jambi*, 5(1), 50-57.
- Adiningtiyas, S. W. 2017. Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1), 28-40
- Aeni, Ani N. 2014. *Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam*. *Jurnal Upiedu*, 1(1), 50-56.
- Afriansyah, D., & Putri, R. D. (2021). Analisis Tingkat Kedisiplinan Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Di SMA PGRI 2 Palembang. *Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 11-18.
- Aisyah, N., Nusantoro, E., & Kurniawan, K. (2014). Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui layanan penguasaan konten. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(3).
- Amin, Moh N. 2022. *Nilai-nilai Karakter di Madrasah*. *Jurnal PAI*, 5(1): 51-69
- Amran, M. dkk. 2018. *Peran Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Administrasi Pendidin dan Manajemen Pendidikan. Universitas Negeri Makassar, 21 April 2018.
- Anggraini, W. A., Triyoolanda, A., Fadhillah, E. R., & Amri, S. (2022). Edukasi Tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mata Pada

- Siswa/i SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat. *PubHealth Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 47-51.
- Annisa, F. (2019). Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter disiplin pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 10(1), 69-74.
- Ardini, dkk. 2022. Permainan Tradisional Gorontalo Ponti Dalam Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1): 52-59.
- Ariani, D. dkk. 2022. Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara*, 5(2): 85-90.
- Basyar, M. A. K. 2021. Dampak Bermain Game Online Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(4), 817-823
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di SD. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 99-103.
- Chan, F., Kurniawan, A. R., Melinda, L. G., Priantini, R., Zubaedah, Z., Suharti, S. R., & Khodijah, S. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Pada Peserta Didik Di Sd Negeri 187/1 Teratai. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 137-145.
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001-1008.
- Embong, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas Viii Pada Smp Negeri 1 Suppa Melalui Layanan Bimbingan Sosial. *Jurnal Kependidikan Media*, 10(2), 103-117.
- Fitri, Agus Zaenal. Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah. Jakarta: Ar-Ruzz Media. 2012

- FSK Elementary School. (2010). Character Education. Arlington: [www.apsva.us/page/5410](http://www.apsva.us/page/5410)
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hadi, Imam A. 2019. Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Lembaga Formal. *Jurnal Inspirasi*, 3(1): 1-31.
- Hadisaputra. 2022. Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1-14.
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3).
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 98-106.
- Hendriana, Evinna C & Jacobus, A. 2016. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 1(2), 25-29
- Hidayatullah, Furqon. 2010. Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa. Surakarta: Yusma Pustaka.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235-242.
- Janttaka, N & Juniarta, W. 2020. Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132- 141.

- Jumaidah. Peni A., dkk. 2022. Promosi Kesehatan Tentang Bahaya Adiksi *Game Online* Pada Remaja Di Smp Muhammadiyah 3 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 1(1), 37-44
- Kurniawan, syamsul. 2013. Pendidikan Karakter Konsepsi Dan Implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, Dan Masyarakat. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- MR, M. Husein. 2021. Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15
- Muhchlas S& Hariyanto MS. 2012. Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mustofa, Z., Lathiful'Ulya, I., Muqorrobbin, Z., Pangestu, R. T., Rochim, R. L., & Prayitno, M. A. (2023). Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski). *Damhil Education Journal*, 3(1), 19-35.
- Nadhiroh, Y. F. (2015). Pengendalian emosi: Kajian Religio-psikologis tentang Psikologi Manusia. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(01), 53-62.
- Novianti, C. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 2(2), 152-163.

- Nurbaiti, N. (2020). Kecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di Sd Azhari Cilandak Jakarta). *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 3(1), 55-67.
- Nurjannah, Siti. (2017). Penanaman Karakter Kerja Keras dan Menghargai Prestasi Pada Siswa. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 13(2), 1-15.
- Pandipa, A. K. H. (2020). Pentingnya Disiplin Kerja Terhadap Peningkatan Efektifitas Kerja Pegawai pada Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Poso. *Jurnal Ilmiah Administratie*, 10(1), 9-16.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Permana, I.M.D., & Tobing, D. H. 2019. Peran Intensitas Bermain Game Online dan pola Asuh Permisif Orangtua Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Awal Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 139-151.
- Pratiwi, A. B., & Anis F. 2020. Permainan tradisional engrang dari Provinsi Banten dan pembentukan karakter menghargai prestasi peserta didik MI/SD di Indonesia. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 13-28.
- Pratiwi, I. A. dkk. 2021. Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(3), 385-390.

- Proborini, E., & Ulfa, U. (2020). Analisis Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Berlebihan Pada Pelajar. *Jurnal Pendidikan, Elektro dan Informatika (Edueduelektromatika)*, 1(1), 1-10
- Purnama, A. E. (2013). Hubungan Perilaku Ana Remaja Mengenai Permainan Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun 2013.
- Purnamasari, N. M. D., & Sabrina, A. (2020). Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*, 2(2), 153-167.
- Puspitasari, E. (2016). Pendekatan pendidikan karakter. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2), 45-57.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Ratih, N., Suyono, H., & Maryanti, M. (2021, December). Upaya Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Mata Dan Tangan Dengan Teknik Mozaik Anak Kelompok B1 Tk Aba I Imogir. In *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UAD* (Vol. 1, No. 1).
- Ridhahani, H. (2016). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Al-Quran. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rifa'i, M. R., & Hafidhoh, N. (2022). Pengembangan Kepribadian Anak Melalui Pendidikan Karakter di Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1-7.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364-376.

- Salimah, N., & Zukdi, I. 2020. *Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 12 Padang*. Jurnal AL- Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami, 6(2), 128-138.
- Samani, M., & Hariyanto. 2020. *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samrin, S. 2016. *Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai)*. Jurnal Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan. 9(1), 120- 143.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY.
- Sidqi, R. A., Robbani, A. I., Agustin, A. Z., & Muttaqien, M. K. (2022, October). Sosialisasi Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Pada Siswa Kelas 7-I Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 19 Sawangan. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Sirait, A. A., Utamu, S. T., Yolanza, R., & Nurhanifah, N. (2021). Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Kepribadian Remaja Muslim Di Desa Sei Silau Barat Kecamatan Setia Janji. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 4(02), 348-359.
- Sitorus, J., & Simanjuntak, S. R. (2021). Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Masalah Perilaku Remaja Di Laguboti. *Jurnal Keperawatan HKBP Balige*, 2(1), 63-71.

- Sri Narwanti. 2011. Pendidikan Karakter: Pengintegrasian 18 Nilai Pembentukan Karakter dalam Mata Pelajaran. Yogyakarta: Familia
- Sugiarto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. (2019). Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Larenda Brebes. *Mimbar Ilmu*, 24 (2), 232.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri Na'ran, M. ridwan said ahmad. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM*, 102-107
- Sulhan, Najib. 2011. Panduan Praktis Pengembangan Karakter dan Budaya Bangsa Sinergi Sekolah dengan Rumah. Surabaya: Jaring Pena.
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*. 15 (2), 178- 200
- Supriyanti. 2008. Membiasakan perilaku baik. Semarang: Ghyyas Putra
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. *Juenal Curere*. 1(1), 28-38
- Syafitri, R. (2017). Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Strategi Giving Questions And Getting Answers Pada Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.1. No.2.
- Topulu, J., & Sianipar, L. K. (2023). Upaya Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Siswa Kelas X Ipa Pada Pembelajaran Fisika Dengan Menggunakan Penilaian Antar Teman. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran dan Riset Fisika (JPPRF)*, 1(2), 84-91.
- Utami, I., Khansa, A. M., & Devianti, E. (2020). Analisis Pembentukan Karakter Siswa di SDN Tangerang 15. *FONDATIA*, 4(1), 158-179.



- Wahyudi, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Bacaan Menggunakan Instruksi Permainan Online Pada Siswa Setara ULYA LEI Surabaya. *P-SEMART JOURNAL*, 3(2), 1-12.
- Wati, E. K., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97-114.
- Yaumi, Muhammad. (2014). Pendidikan Karakter : Landasan, Pilar, dan Implementasi. Jakarta : KENCANA <https://books.google.co.id/books>
- Yulianto, D. E., & Setiorini, I. L. (2022). Sosialisasi Bahaya Game Online Terhadap Anak Di Sd Negeri 4 Dawuhan Kecamatan Situbondo Kabupaten Situbondo. *MIMBAR INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 1(1), 63-75.
- Yulita, A. ... Kamaruzzaman. (2021). Upaya Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Belajar Melalui Konseling Kelompok Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Subah. *BIKONS: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2).
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148.