

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Manajemen Penelitian, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Atifah Kurniasari. “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.” Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Balok, S. (2023). Model Budaya Pembentukan Karakter Dalam Sistem Pendidikan Di Jerman, Australia. *Indonesian Character Journal*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.21512/icj.v1i1.10246>
- Bayu, D. J. (2021, Juni 8). *Pasar Gim Online di Indonesia Memiliki Potensi Besar*. Retrieved Agustus 28 , 2023, from Katadata.co.id: <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>.
- Bayulianto, S., Purnamasari, I., & Jajuli, M. (2023). Prediksi Tingkat Kemenangan *Mobile Legends* Profesional League Indonesia Season 9 Dengan Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, Vol. 8, No. 2.
- Bety Mustikasari, Deka Setiawan, dan Ika Ari Pratiwi, “Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa Usia SD Di Desa Prawoto,” *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (31 Desember 2020): 180, <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>.
- Choli, I. (2020). Problematika Pendidikan Karakter Pendidikan Tinggi. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 55–66. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v3i1.831>
- Dalmeri. (2014). Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 14(1), 269–288.
- Dasi, A. A., Miarsyah, M., & Rusdi. (2021). Hubungan Antara Personal Responsibility dengan Intention to Act Siswa. *IJEEM - Indonesian Journal of Environmental Education and Management*, 6(2), 163–171. <https://doi.org/10.21009/ijeem.062.04>
- Dasi, Ahsanul Akhsan, Miarsyah, Mieke, & Rusdi. (2021). Hubungan Antara Personal Responsibility dengan Intention to Act Siswa. *IJEEM - Indonesian Journal of Environmental Education and Management*, 6(2), 163–171. <https://doi.org/10.21009/ijeem.062.04>

- Dewangga, A. (2021, Oktober 18). *5 Buff Mobile Legends Monster Terlengkap, Pemain ML Wajib Tau!* Retrieved from ESPORTSKU: <https://esportsku.com/buff-mobile-legends-terlengkap-pemain-ml-wajib-tau/>
- Erida, F. (2022). Pengaruh *Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja* Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1(2), 15. Diambil dari <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Fajar, Hafidz Muhammad, & Andriani, Ana. (2021). Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Pada Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Platform Whatsapp Group Pada Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 2 Pliken Banyumas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 408–418. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i2.3526>
- Fajarwati. (2021). Dampak *Game Online* dalam Rumah Tangga. *Jurnal Tahqiqqa*, 15(2).
- Febriani, Nita. “Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo.” Skripsi, UIN Sutha Jambi, 2021.
- Freprinca, Dica, Hubungan Motivasi Bermain *Online* Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan *Game online* defence of the ancients (dotA2), <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 14 Januari 2016, hlm. 8.
- Gunawan, H. (2022). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan *Game Online* dalam Mendidik Siswa Usia Dini. *Indonesian Journal of Early hildhood Education*, 7-10.
- Harahap, N. (2020). Penelitian Kualitatif (H. Sazali (ed.)). Wal ashri Publishing.
- Idhohuddin, M., & Wahyudi, A. (2020). Minat Siswa Terhadap E-Sport (Electronic Sport/ Olahraga Elektronik) Divisi *Mobile Legends* Bang- Bang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 41-49.
- Idhohuddin, M., & Wahyudi, A. (2020). Minat Siswa Terhadap E-Sport (Electronic Sport/ Olahraga Elektronik) Divisi *Mobile Legends* Bang- Bang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 41-49.
- Imtinan, S. N., Diani, D. I., Anisa, P. S., Dewi, R. A., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2022). Urgensi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Budaya. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i1.795>

- Iqrok Wicaksono, “Analisis Dampak Dan Pengaruh *Game Mobile* Terhadap Remaja Karangtaruna Dusun Karangendek” (other, Disertasi, STKIP PGRI Pacitan, 2020), 1, <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/253/>.
- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.67>
- Latifatul Ulya, Sucipto (terakhir), dan Irfai Fatuhurohman. “Analisis Kecanduan *Game Online* Terhadap Pendidikan karakter bertanggung jawab pada *role tank Siswa*” 7, no. 3 (t.t.). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.
- Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 6.
- Mawalia, K. A. (2020). The impact of the *Mobile legend game* in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 49-61.
- Mumu, Majid, A., & Rohyana, A. (2019). Hubungan Kualitas Kerja Sama Sekolah Dan Orang Tua Dengan Intensitas Usaha Belajar Siswa Di Smp Negeri Kota Tasikmalaya. *Metaedukasi*, 1(1), 37–51. Diambil dari <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/metaedukasi/article/view/980>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukuri, N., Alfidayanti, Saputri, S. P., Ramdani, M., et al. (2021). Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, Vol 3, No 1.
- Nidawati. (2023). Konsep Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Di Kelas. *Fitrah*, 5(1), 356–363. <https://doi.org/10.30596/eji.v3i2.3208>
- Omeri, Nopan. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6156>
- Nouval, S. (2021). *4 Toeri Kepribadian Utama, Ini Penjelasan Lengkapnya*. Retrieved Oktober 25, 2023, from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/teori-karakter-tanggung-jawab/>
- Omeri, N. (2021). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6156>
- Paremeswara, M. C. (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*.
- Pinasti, A. Y. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kecenderungan. *Junar UNNESA*.

- Pramasanti, R., Bramasta, D., & Anggoro, S. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dan Kerja Sama Dalam Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Di SD Negeri 2 Berkoh. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.410>
- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402. <https://doi.org/10.22146/kawistara.75218>
- Ramanov. (2023, Juni 15). 8 Urutan Rank Mobile Legends: Hadiah & Cara Mendapatkannya. Retrieved from tokopedia.com: https://www.tokopedia.com/blog/rank-mobile-legends-ent/?utm_source=google&utm_medium=organic
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Riki Yanto, “Pengaruh Game Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang), Skripsi (Padang: Program S1 Universitas Andalas, 2011), hlm. 60.
- Rini. (2023). Verbal Abuse Dalam Permainan *Mobile Legends*: Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *Universitas Persada Indonesia YAI*, Vol 7.
- Rofiqi, M. I., & Hindarto, H. (2021). Analisis Kecanduan *Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* dengan Menggunakan Logika Fuzzy. *Jurnal Informatika Polinema*, 7(2), 97–102. <https://doi.org/10.33795/jip.v7i2.327>
- Safitri, R. I., & Mutiara, D. A. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Tanggung Jawab di Sekolah. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional 2019 “Pengembangan Karkakter Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,”* 1(pp), 187–189.
- Samrin. (2016). Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai). *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(1), 122–123. Sinulingga, Sri Apulina Br, & Sitepu, Indriyani Br. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Sekolah MIS Az-Zahra Sendang Rejo Binjai. *Arzusin Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Dasar E-ISSN*, 3(1), 28–38.
- Santoso, A. B. (2019). Perkembangan Keterampilan Sosial Siswa Usia Sekolah Dasar. *Open Journal System*.
- Sinulingga, S. A. B., & Sitepu, I. B. (2023). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MIS AZ-ZAHRA SENDANG REJO BINJAI. *ARZUSIN Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar e-ISSN*, 3(1), 28–38.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suharto, & Retnoningsih, A. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia [Online] from <https://kbbi.web.id/pustaka>.
- Syifa, U. Z., Ardianti, S. D., & Masfiah, S. (2022). Analisis Nilai Karakter Tanggung Jawab Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 568–577. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2071>
- The Relationship between Social Identity, Social Support, and Online Game Addiction: A Study of Chinese Gamers" oleh Liu, Q., Wang, Z., dan Li, W. 2018.
- Ulum, B. (2018). Game "Mobile Legends Bang-bang" di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Wening Wihartati, S. M. (2022). *Psikologi Kesehatan Berbasis Unity of Science*. Lawwana.
- Wita, G., & Mursal, I. F. (2022). Fenomenologi dalam Kajian Sosial Sebuah Studi Tentang Konstruksi Makna. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(2), 325–338. <https://doi.org/10.22437/titian.v6i2.21211>
- Zurich. (2019, Oktober 14). *Ini Dia 5 Dampak Pengaruh Game Online*. Retrieved Agustus 28, 2023, from Zurich: <https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2019/09/ini-dia-5-dampak-positif-pengaruh-game-online-yang-bisa-anda-intip>