

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M. S. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X TSM Di Sekolah SMK PGRI 4 Kota Kediri tahun pelajaran 2015/2016*. Skripsi Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Azrina, M., Fatmawati, F., & Imran, I. "ANALISIS PERILAKU MENYIMPANG PADA SISWA YANG KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI SMPN 01 SEBAWI KABUPATEN SAMBAS". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(7).
- Chusna, A. P. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika penelitian* 17(2)
- Dinata, Okto, and Risdayani. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash of Clans Pada Mahasiswa Sosiologi)*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau.
- Furqan, S. 2020. Model Komunikasi Mahasiswa Pemain *Game Online Free Fire*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Hisyam, C. J. (2021). *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irawan, S. (2016). "Evaluasi Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Fisika di MAN Yogyakarta I. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1)".
- Kurniawan, M. I. (2015). "Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar". *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49.
- Maunah, B. (2015). Implementasi pendidikan karakter dalam pembentukan kepribadian holistik siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1).
- Martono, N. 2012. *Kekerasan Simbolik di Sekolah*. Jakarta: PT Gajah Grafindo Persada.
- Muin, Idianto. 2013. *Sosiologi SMA Kelas X*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Muhammad. 2018. *Sumber Belajar*. Mataram: Sanabil.
- Mihrani (Ed). (2020). *Perilaku Menyimpang Remaja dalam Perspektif Sosiologi (Edisi Revisi)*. Makassar. Alauddin University Press.
- Marisa. 2015. "Teori Differential Association". Tersedia pada <http://marisa-secangkirkopipagi.blogspot.com/2015/04/teori-differential-association.html>

- Omeri, N. (2015). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 9(3), hlm. 464-468
- Proborini, E. (2020). "Analisis Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online* Berlebihan Pada Pelajar". *Jurnal Pendidikan, Elektro dan Informatika (EDU ELEKTROMATIKA)*, 1(01).
- Putu, Suwardani. 2020. "Quo Vadis" Pendidikan Karakter Dalam Merajut 59 Harapan Bangsa Yang Bermartabat. Denpasar: UNHI PRESS
- Rifqi, H. (2020). *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*. Disertasi Doktor Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Suplig, M. A. (2017). "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Kristen Swasta di Makassar". *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
- Surbakti, K. (2017). "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*, 1(1).
- Sri Wahyuni, 2021. *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec.Tallo, Makassar*. Skripsi Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tattakuna, Nadia. (2016). *Game online dan Mahasiswa (Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Game Online)*. Prodi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
- Wijaya, Adies. 2022. 14 November. "Game No 1 Di Indonesia Tahun 2022". Tersedia Pada <https://rumahkeadilan.co.id/game-nomor-1-di-indonesia/>
- Yulianti, R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprpti, E., & Al Burdah, R. P. (2020). "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Mathla'ul Anwar". *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62-68.
- Yusuf, LN Syamsu. 2015. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya