

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Akrim, Dr., *DESAIN PEMBELAJARAN*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020.

Bado, Basri, *METODE PENDEKATAN KUALITATIF: TELAAH DALAM METODE PENELITIAN ILMIAH*. Sukoharjo: TAHTA MEDIA GROUP, 2022.

Bonga, Jake, *THE PHILOSOPHY OF LONGING*. Yogyakarta: Stiletto Indie Book, 2021.

Dkk, Evanirosa, *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.

Dkk, Fransina Latumahina, *MENGUKIR PENGABDIAN DI NEGERI IHAMAHU*. Indramayu: Adanu Abimata, 2022.

Dkk, Junaidin, *TRADISI 'PAMALI MANGGODO' MASYARAKAT ADAT SAMBORI DALAM PERSPEKTIF FENOMENOLOGI*. Malang: MNC, 2020.

Dkk, Leoly Ahadiathul, *REVITALISASI CINTA TANAH AIR Tantangan Bangsa Indonesia Dalam Menghadapi Era Society 5.0*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2020.

Groeschel, Craig, *#Struggles (#Pergumulan-Pergumulan)*. Michigan: Zondervan, 2015.

Hagelberg, Dave, *Tafsiran Surat Kolose Dari Bahasa Yunani*. Yogyakarta: ANDI, 2010.

Hani Kong, *Refreshing Your Spiritual Ideas - Kumpulan Renungan Seri Kitab Amsal (1-10)*. Surakarta: Spirit Graphindo, 2018.

Hendra, Naomi Soetikno dan Pamela, *REMAJA SEJAHTERA REMAJA NASIONALIS*. Yogyakarta: ANDI, 2020.

Hermawan, Asep, *PENELITIAN BISNIS PARADIGMA KUANTITATIF*. Jakarta: Grasindo, 2005.

Indonesia, Ikatan Pustakawan, *Majalah Ikatan Pustakawan Indonesia*. Universitas Michigan: Ikatan Pustakawan Indonesia, 1995.

Jannah, Mifthakul, *Yang Telah Pergi*. Indonesia: Guepedia, 2020.

Johan Setiawan Dan, Albi Anggito, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.

Kantun, Wayan, *Pengembangan Jati Diri*. Bogor: IPB, 2022.

Nasution, Nur Kholidah, *MEMBENTUK KARAKTER ANAK MELALUI PENDIDIKAN BAHASA*. Tangerang: Pascal Books, 2022.

Rosyad, Dkk Rifki, *Toleransi Dan Perdamaian Di Masyarakat Multikultural*. Bandung: Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022.

Semiawan, Conny R., *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo, 2010.

Sinulingga, Risnawaty, *Tafsiran Alkitab : Kitab Amsal 1-9*. Jakarta: Gunung Mulia, 2007.

Sugijikanto, Suzie, *MENTAL TRANSFORMER*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.

Sugiyono, *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2016.

Syamsu, Khairunnisa, *B-KESPRO: Bimbingan Konseling Kesehatan Reproduksi Remaja*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.

Umbu, Dominggus, *Memulihkan Anak Bermasalah Setiap Anak Bisa Menjadi Lebih Baik*. Yogyakarta: PBMR ANDI, 2021.

Wardani, Rahayu, *APA INI APA ITU? DUNIA INTERNET*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 2008.

Wuryanano, *The 21 Principles to Build and Develop Fighting Spirit*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007.

Yarobby, Muhammad Abdika, *Pengaruh Warnet Terhadap Pelajar*. Depok: abdiks, 2020.

JURNAL

Akmal, Nurul Ismi, 'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang', *Journal of Civic Education* (, 2020).

Silvadha, Ardita, 'Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi Tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online Di Jakarta', *EJurnal M Ahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1 (2012).

INTERNET

Widiyani, Rosmha, 'Gangguan Akibat Game Masuk Daftar Penyakit WHO', *DetikHealth*, 2018 <<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4246069/gangguan-akibat-game-masuk-daftar-penyakit-who>>

Ramadhan, Maulana, 'Indonesia Di Urutan Kedua Negara Dengan Pengguna Internet Yang Paling Banyak Bermain Game', *Kompas.Com*, 2022 <<https://www.kompas.com/wiken/read/2022/04/30/214000781/indonesia-di-urutan-kedua-negara-dengan-pengguna-internet-yang-paling?page=all>>

SARAK, RINUS, 'SMK Kristen Palopo Bisa...!!' <<https://smkkristenpalopo2012.webs.com/sejarah>>