

DAFTAR PUSTAKA

Alkitab (Lembaga Alkitab Indonesia)

Kamus

- “Arti Kata Informan - Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online” (N.D.).
[Https://Kbbi.Web.Id/Informan](https://Kbbi.Web.Id/Informan).
- “Arti Kata Main - Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online.”
[Https://Kbbi.Web.Id/Main](https://Kbbi.Web.Id/Main).
- “Arti Kata Metode - Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online” (N.D.).
[Https://Kbbi.Web.Id/Metode](https://Kbbi.Web.Id/Metode).
- “Arti Kata Moral - Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online.”
[Https://Kbbi.Web.Id/Moral](https://Kbbi.Web.Id/Moral).

Buku

- Abraham Unggul Damanik, *Tafsir Sepuluh Firman Tuhan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2008), hlm. 52.
- Bonar Lumbantobing. *Hikmat dalam Amsal: Tafsiran Praktis dan Kontekstual*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2011.
- Daud Yusuf, “*Tafsiran Surat Efesus*” (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2007) Hal. 133–134
- Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si, “Metode Penelitian Kualitatif,” (Makassar: CV. syakir Media Press, 2021)
- E. G. Singgih, *Tafsir Surat Roma*, (Yogyakarta: Kanisius, 2004).
- Handayani, Ririn. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung, 2020.
- Hiskia Misaya, *Tafsiran Kitab Mikha: Suara Kenabian yang Menggugat dan Membimbing*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2009).
- K.Bertens, “Etika”, (Jakarta: PENERBIT PT KANSIUS 2013)
- Najuah, Ricu Sidiq, And Reny Sabrina Sinamora. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. Yayasan Kita Menulis*, 2022.
[Http://Digilib.Unimed.Ac.Id/51618/](http://Digilib.Unimed.Ac.Id/51618/).
- Petrus Oktavianus, *Tafsir Galatia: Hidup oleh Roh dan Bukan oleh Hukum*, (Malang: Gandum Mas, 2005).

Jurnal

- Adwiah, Amalia Rabiatal, And Raden Rachmy Diana. “Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, No. 2 (2023): 2463–2473.
- Aisy, Nurjihan Rohadatul, Indah Dwi Sartika, Ali Murtopo, And Desvi Wahyuni. “Game Digital Tebak Gambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung.” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 6, No. 1 (2024): 39–51.
- Anggraeni, Rita, Atip Nurharini, Yunita Sari Budiarmo, Linda Amelia Putri, And Cahyo Gumelar. “Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan

- Karakter." *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1, No. 11 (2024): 17–23.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.11372269>.
- Fauziah, Eka Rusnani. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja." *Ejournal Lmu Komunikasi* 1, No. 3 (2013): 1–16.
https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Ejournal_Eka_Rf_07-01-13-03-45-59.pdf.
- Habibi, Nanang Masrur. "Dampak Negatif Online *Game* Terhadap Remaja." *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)* 6, No. 1 (2022): 30–35.
- Kartika Rinakit Adhe. "Guru Pembentuk Anak Berkualitas." *Jurnal Care Edisi Khusus Temu Ilmiah* 03, No. 3 (2016): 42–51.
- Mertika, Mertika, And Dewi Mariana. "Fenomena *Game* Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal Of Educational Review And Research* 3, No. 2 (2020): 99.
- Muarifah, Layinatul, Nunuk Suryani, And Gunarhadi Gunarhadi. "Penggunaan Media *Game* Digital Pada Anak Usia Dini." *Teknodika* 15, No. 2 (2017): 51.
- Munthe, Dulastris, Antonius Remigius Abi, Jontra Jusat Pangaribuan, And Patri Janson Silaban. "Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 4 Juli 2022 | Issn Cetak : 2580 - 8435 | Issn Online : 2614 - 1337 analisis Kebiasaan Siswa Dalam Bermain *Game* Online Kelas Vi Di Sd Analysis Of Student S ' Habits In Playing Online Games At The Si" 6 (2022): 1015–1021.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan *Game* Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, No. 2 (December 5, 2019): 148.
- Putri, Desy, Muhammad Yuliansyah, And Eka Handayani. "Adiksi *Game* Online Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Di Smkn Martapura." *Open Journal Systems* 17, No. 6 (2023): 1214.
<https://binapatria.id/index.php/mbi/article/view/245>.
- Rompas, Yosua Falentino, John D Zakarias, And Evelin J R Kawung. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi." *Jurnal Ilmiah Society* 3, No. 1 (2023): 1–11.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/V3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>.
- Rukiyanto, B A, I E Sumarah, F X Dapitanta, And Y Kristianto. *Semakin Menjadi Manusiawi, Teologi Moral Masa Kini*, 2014.
https://repository.usd.ac.id/3901/1/1423_Semakin+Menjadi+Manusiawi+-+Tm.pdf.
- Saputra, Anggi, Nirina Jumri Salam, Aswar Azikin, Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam, And Institut Agama Islam Negeri Bone. "Dampak *Game* Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Bone" 1, No. 2 (2024): 2020–2025.
- Subu, Yan Yusuf. "Aktualisasi Moralitas Dalam Kehidupan Berpolitik." *Jurnal*

Masalah Pastoral 7, No. 1 (2019): 1–15.

Suryani, Salam M, Sundari Utami, And Muhammad Ichsan. "Dampak *Game* Online Terhadap Etika Remaja." *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian* 1, No. 1 (2023): 131–138.

Talo, Irfan Putra. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma," No. 3 (2022): 37–40.

Tanjung, Mahardika Abdi Prawira. "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap *Game* Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah." *Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)* 5, No. 3 (2011): 1–4.

Wawancara

Wawancara dengan Alfrida. Makassar, 2 Juni 2025

Wawancara dengan Aren. Makassar, 9 Juni 2025

Wawancara dengan Dafin. Makassar, 9 Juni 2025

Wawancara dengan Marlina. Makassar, 2 Juni 2025

Wawancara dengan Meyske. Makassar, 9 Juni 2025

Wawancara dengan Mikael. Makassar, 2 Juni 2025

Wawancara dengan Novar. Makassar, 7 Juni 2025

Wawancara dengan Oktovianus. Makassar, 9 Juni 2025

Wawancara dengan Queen. Makassar, 2 Juni 2025

Wawancara dengan Windy. Makassar, 7 Juni 2025