

DAFTAR PUSTAKA

Alkitab

Alkitab Terjemahan Baru Edisi Pertama Tahun 2013

Buku

Iwan Januar. *Game Online : Bahaya dan Pencegahannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006.

Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya, 1989.

Mamik. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015.

Rifai. *Kualitatif: Teori, Praktek dan Riset Penelitian Kualitatif Teologi*. Sukoharjo: Born Win's Publishing, 2012.

Tanudjaja, Rahmaniati. *Spiritualitas Kristen Dan Apologetika Kristen*. Malang: LITERATUR SAAT, 2018.

Tarigan, P.N. *Pendidikan Agama Kristen dan Pembinaan Karakter*. Bandung: Kalam Hidup, 2019.

Jurnal

Abdi, Sofyan, dan Yeni Karneli. "Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual," no. 12 (2020).

Adistya, Lutfi Irfan, Dhedhy Yuliawan, Septyaning Lusianti, Rendhitya Prima Putra, dan Ruru Andayani Bkti. "Hubungan Kecanduan Game Online dan Prestasi Akademik dengan Aktivitas Fisik." *Jurnal Sains Keolaragaan dan Kesehatan* Vol. 6, no. 2 (2021): 153.

Alfian Noor Pahlevi. "Hubungan Kecanduan Online Game Mobile Legend dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja." Universitas Kristen Satya Wacana, 2018.

- Diorarta, Raphita, dan Mustikasari. "Tugas Perkembangan Remaja Dengan Dukungan Keluarga: Studi Kasus." *Carolus Journal of Nursin* Vol. 2, no. 2 (2020): 111–120.
- Drewes, B.F., dan Julianus Mojau. *Apa Itu Teologi, Pengantar ke dalam Ilmu Teologi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2011.
- Elizabeth Hurlock. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Kelima. Jakarta: Erlangga, 2018.
- Elvandari, Aldiva Fira, Chori Liliyana Zahwa, dan Rika Amelia. "PERAN KELUARGA DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE." *Jurnal Kesejahteraan Kelurga dan Pendidikan* Vol. 10, no. 2 (2023): 149–160.
- Fajar, Mochamad, Masyhuri, dan Yuslenita Muda. "Kecanduan Game Online Pada Remaja." *Journal of Education Research* Vol. 5, no. 3 (2024): 3996.
- Kewas, Jendri, Benny Binilang, dan Samuel Selano. "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SPIRITUALITAS REMAJA KRISTEN DI KOTA MANADO." *Manna Rafflesia* Vol. 2, no. 1 (2025): 69–83.
- Kirana, Andra, Ajeng Sabila Isma Riwanadha, dan Clarissa Delva Pranandari. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar (SD)." *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* Vol. 9, no. 1 (2025): 250.
- Krista Subakti. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* Vol.01 (2017): 32.
- Larantika, Putri, Sujiah, dan Gostop Amatiria. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja." *Jurnal Ilmu Kesehatan* Vol. 20, no. 1 (2025): 7.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions." *Buletin Psikologi* Vol. 27, no. 2 (2019): 148–158.
- Nur, Citrani Eka Lamda, Yunita Sari, dan Hendri Prasetya. "Analisis Fenomena Trash Talking Pada Ggame Online Mobile Legends." *Jurnal Riset Komunikasi* Vol. 12, no. 2 (2022): 244–255.

Rifai. *Kualitatif: Teori, Praktek dan Riset Penelitian Kualitatif Teologi*. Sukoharjo: Born Win's Publishing, 2012.

Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* Vol. 17, no. 33 (2018).

Rischa Pramudia Trisnani, dan Silvia Yula Wardani. "Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Seminar Nasional Edusainstek* (2018).

— — —. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Yogatama, Ketut Sidharta, Agi Putra Kharisma, dan Lutfi Fanami. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : Mobile Legends: Bang-Bang)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informansi dan Ilmu Komputer* Vol. 3 (2019): 2559.

Yohanes Eko Sutrisno. "Tantangan Pelayanan Gereja di Era Digital : Analisis Teologis Terhadap Gaming Addiction." *Jurnal Teologi Kontekstual* Vol. 4 No. (2022): 65.

Yusman. "Dampak Game Online 'Mobile Legends Bang-Bang' Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa IAIN Kendari." IAIN KENDARI, 2022.

Wawancara