

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2022). Kontrol diri remaja terhadap penggunaan game online. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 11(1), 1–12.
- Ananda, R. (2022). Mobile Legends dan dinamika kerja sama kelompok remaja. *Jurnal Sosiologi Digital*, 5(1), 63–76.
- Anshori, M. (2024). Pola komunikasi multiarah dalam komunitas virtual game online. *Jurnal Komunikasi Massa*, 8(1), 1–15.
- Arista, D., & Abidin, M. (n.d.). *Analisis Kaidah Nahwu Dalam Bahasa Arab Di Game Online Mobile Legends*. 1(01), 173–185.
- Aulia, N. (2022). Penggunaan bahasa slang dan identitas sosial remaja dalam game online. *Jurnal Linguistik Terapan*, 12(2), 98–112.
- Azizah, N. (2024). Pembentukan karakter remaja melalui interaksi sosial daring. *Jurnal Psikologi Humanistik*, 10(1), 29–42.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Fadilah, U. (2025). Analisis Strategi Branding Dakwah Nu Online di Era Digitalisasi Melalui Youtube. *Hujjah: Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 9(1). <https://doi.org/10.52802/hjh.v9i1.1448>
- Fauzan, A. (2024). Spiritualitas dan kontrol diri remaja di tengah budaya populer. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 8(1), 33–47.
- Fitriani, S. (2023). Kecanduan game online pada remaja: Tinjauan psikologis. *Jurnal Psikologi Klinis Indonesia*, 9(2), 140–154.
- Hafidz, M. (2023). Tanggung jawab moral remaja dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Studi Islam Dan Pendidikan*, 15(1), 77–90.
- Hakim, L. (2024). Perkembangan moral remaja akhir dalam konteks budaya digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 145–158.

- Halim, A. (2022). Pendidikan karakter remaja di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 120–133.
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 98. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475>
- Hasanah, U. (2023). Dampak positif dan negatif game online terhadap perilaku remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 134–147.
- Hidayah, S. (2021). Sportivitas dan etika bermain game online pada remaja. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Karakter*, 6(1), 48–60.
- Hidayat, R. (2021). Pembentukan identitas diri pada remaja di era digital. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2), 134–146.
- Hidayat, R. (2024). Dinamika komunikasi tim remaja dalam permainan daring berbasis kompetisi. *Jurnal Studi Pemuda*, 13(1), 21–35.
- Indrawan, T., & Candrasari, Y. (2023). Penggunaan Game Online dalam Kehidupan Remaja di Kota Surabaya (Studi Fenomenologi pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6804–6809. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2821>
- Ismah. (2021). Moderasi Agama Dalam Perspektif Manajemen Dan Komunikasi Dakwah. *Hujjah: Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.52802/hjh.v5i1.188>
- Khoiri, N. F. (2021). Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo). *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699.
- Kurniawan, E. (2023). Karakter remaja dalam perspektif moral knowing, moral feeling, dan moral behavior. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 1–14.

- Kusuma, R. A. (2024). Game online dan penurunan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Perilaku*, 11(1), 55–69.
- Lestari, N. (2024). Kompetisi digital dan regulasi emosi pemain Mobile Legends. *Jurnal Psikologi Kontemporer*, 10(1), 1–14.
- Lestari, P. (2021). Bahasa dan simbol komunikasi pemain game online dalam membangun solidaritas kelompok. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(2), 133–146.
- Mattiro, S., Rahman, Z., & Widaty, C. (2024). Interaksi Sosial Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Dengan Teman Sebaya Di Desa Indrasari Kecamatan Martapura. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 10(3), 296. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v10i3.14377>
- Maulana, A. (2021). Game online dan pembentukan karakter remaja. *Jurnal Psikologi Islam*, 3(2), 67–80.
- Maulida, A. (2021). Pola tidur remaja pengguna game online intensif. *Jurnal Kesehatan Remaja*, 4(1), 22–34.
- Mulyana, D. (2023). Interaksi simbolik remaja dalam ruang virtual game online. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 11(1), 45–58.
- Munawaroh, S. (2022). Kesadaran moral dan religiusitas pada remaja sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(2), 201–214.
- Muyasaroh, H., & Fariz Ahmad, I. (2023). Urgensi Media Internal Public Dalam Organisasi. *Hujjah: Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 7(2), 2775–1775. <https://doi.org/10.52802/hjh.v7i2.831>
- Nugraha, F. (2024). Game online sebagai lingkungan pembentuk karakter remaja. *Jurnal Studi Pemuda*, 9(1), 15–28.
- Nurhayati, E. (2021). Remaja dan pembentukan akhlak dalam era globalisasi digital. *Jurnal Al-Tarbawi*, 6(2), 120–132.

- Pradana, M. A. (2023). Intensitas bermain game online dan dampaknya terhadap perilaku remaja. *Jurnal Psikologi Terapan*, 6(2), 101–114.
- Pranata, Y. (2022). Pola komunikasi interpersonal dalam komunitas game online di kalangan remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(2), 157–170.
- Putra, I. G. N. (2024). Interaksi sosial remaja dalam game online berbasis tim. *Jurnal Komunikasi Digital*, 9(2), 89–103.
- Putri, A. N. (2023). Masa remaja sebagai fase transisi: Tinjauan psikologis dan sosial. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 12(2), 98–110.
- Rahma, N. (2023). Pengaruh game online terhadap regulasi emosi remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 115–129.
- Rahman, F. (2024). Perkembangan kognitif remaja akhir dalam pengambilan keputusan. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan*, 9(1), 1–13.
- Rahmi, L. (2022). Perilaku sosial remaja dalam komunitas game online. *Jurnal Interaksi Sosial*, 8(2), 89–102.
- Raid, D. M., Syarifudin, A., & Muslimin. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(4), 14. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.192>
- Rifai, A. (2024). *Analisis Karakter Streamer Mobile Legend : Bang Bang dalam Perspektif Akhlak Islami*. 6(2), 320–330. <https://doi.org/10.37364/jireh.v6i2.210>
- Rohman, A. (2023). Pengaruh intensitas komunikasi game online terhadap kualitas komunikasi remaja di dunia nyata. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(2), 84–97.
- Rohman, K. (2022). Konsep taklif dan implikasinya terhadap pendidikan remaja dalam Islam. *Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Hadis*, 4(1), 55–69.

- Salsabila, A. (2023). Moral knowing dan perilaku etis remaja dalam permainan daring. *Jurnal Psikologi Moral*, 5(2), 117–130.
- Saputra, H. (2022). Toxic behavior dalam game online dan pengaruhnya terhadap emosi remaja. *Jurnal Psikologi Sosial Terapan*, 7(2), 95–108.
- Sari, D. P. (2022). Perkembangan psikososial remaja dalam perspektif psikologi perkembangan. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 11(1), 15–27.
- Setiawan, D. (2022). Game online kompetitif dan motivasi berprestasi remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Media Digital*, 5(1), 44–56.
- Sugiyono.(2012). (2012). Metode Penelitian. In *Data Kualitatif* (p. 12).
- Suharto. (2022). Ekspresi emosi dan agresivitas verbal remaja dalam interaksi game online. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 11(2), 120–134.
- Suryani, I. (2022). Kebutuhan pengakuan sosial dan pengaruh teman sebaya pada remaja akhir. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 14(1), 60–73.
- Syahputra, R. (2022). Kontrol diri dan moral feeling pada remaja pengguna game online. *Jurnal Psikologi Islam Dan Budaya*, 5(1), 66–79.
- Tasya Alifia Izzani, Selva Octaria, & Linda Linda. (2024). Perkembangan Masa Remaja. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 259–273. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1578>
- Usoh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2022). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 18–28.
- Utami, W. (2023). Aktualisasi diri remaja akhir melalui komunitas dan media digital. *Jurnal Psikologi Humaniora*, 7(2), 88–101.

- Wahyudi, T. (2021). Moral behavior remaja dalam lingkungan digital. *Jurnal Etika Sosial*, 6(2), 77–90.
- Wahyuni, W. (2025). Game online sebagai ruang sosial virtual bagi remaja. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 25–39.
- Wibowo, T. (2023). Komunikasi kolaboratif dan konflik verbal pada pemain game online remaja. *Jurnal Psikologi Sosial*, 21(1), 67–81.
- Widodo, A. (2022). Dinamika perkembangan emosi remaja dan implikasinya terhadap perilaku sosial. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(1), 45–58.
- Yuliani, D. (2023). Karakter remaja pemain game online dalam perspektif sosial-budaya. *Jurnal Sosiologi Remaja*, 4(2), 101–114.
- Yuniarti, K. (2021). Peran komunikasi digital dalam pembentukan relasi sosial remaja pengguna game online. *Jurnal Psikologi*, 48(3), 189–203.
- Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 6(1), 95. <https://doi.org/10.29240/jdk.v6i1.2960>