

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik, Banten dalam Perspektif Sejarah dan Budaya (Jakarta, Penerbit Sejarah, 2003).
- Adams, Cindy, *Biografi Ir. Soekarno Proklamator Kemerdekaan Indonesia* Jakarta, Penerbit Pelangi, 1998.
- Alawiyah, Tuti, Ibu Rumahtangga, Wawancara di Rumahnya di Desa Pasilian Kecamatan Kronjo Kabupaten Tangerang Pada Tanggal 31 Agustus 2024.
- Al-Farisi, A, *Etika Islam Dalam Dunia Digital*. Bandung: Penerbit Rosda. 2021.
- Andianto, *Dampak Game Online terhadap Keharmonisan Rumah Tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga*. Purwokerto: UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri, Skripsi.
- Andri Arif Kustiawan, dkk, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2018.
- Arif, Kepala keluarga, Wawancara Di Rumahnya di Desa Pasilian Kecamatan Kronjo Kabupaten Tangerang Pada Tanggal 31 Agustus 2024.
- Arikanto, Suharismi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV*, Yogyakarta: PT. Rineka Cipta, 2006
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) “Survei Penetrasi Pengguna Internet Indonesia 2022-2023” diakses pada tanggal 19 oktober 2024. <https://survei.apjii.or.id/>
- Atabik, Ahmad, dan Mudhiiah, Khoridatul, Pernikahan dan Hikmahnya Perspektif Hukum Islam, *Yudisia*, Vol. 5, No. 2, Desember 2024.
- Burhanudin, Kepala keluarga, Wawancara di Rumahnya di Desa Pasilian Kecamatan Kronjo Kabupaten Tangerang Pada Tanggal 31 Agustus 2024.

Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*, Vol. 9, Tulung Agung: Publiciana, 2016

Daryawansyah, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Ciputat : Haja Mandiri, 2017.

Djiwandono, Soekarno. *Perlawanan Rakyat Banten Terhadap Penjajahan Belanda* Jakarta, Pustaka Pelajar, 2000.

Fadila, Erida, dkk, Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Remaja, *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, Vol. 1, No. 2, 2022.

Fadly, Ahmad, *Psikologi Hiburan: Game dan Kesejahteraan Emosional*, Jakarta: Penerbit Kencana, 2021.

Fajarwati, Dampak Game Online Dalam Rumah Tangga, *Jurnal Tahqiq*, Vol. 15, No. 2, 2021.

Faletino, Yasua, dkk, Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi, *Jurnal Ilmiah Society* Vol 3 No 1, 2003.

Fauzi, Staff Desa Pasilian, Wawancara Dengan Peneliti Di Rumahnya, Pada 14 Agustus 2024.

H. Djaali, dkk, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, Jakarta : Grassindo, 2008.

Hermawan, Asep, *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*, Jakarta, Grassindo, 2015.

Hidayati, N., & Kurniawan, *Game Online Dalam Pendidikan Dan Pengembangan Keterampilan*, Yogyakarta: Andi Publisher, 2020,

<https://binus.ac.id/bandung/2019/12/nuansa-game-moba/> di akses pada 20 Mei 2024.

<https://Sehatnegeriku.Kemkes.Go.Id> Diakses Pada 04 Mei 2024.

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5761998/suka-bermain-game-online-ini-8-bahayanya-bagi-pelajar> Diakses Pada 21 Mei 2024

Ilhamsyah, *Efek Kecanduan Game Online Bagi Komunikasi Interpersonal Anak Di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau*. Vol. 8, Muaro Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2023

Imah, Iim Shofwatul, Ibu Rumahtangga, Wawancara di Rumahnya di Desa Pasilian Kecamatan Kronjo Kabupaten Tangerang Pada Tanggal 31 Agustus 2024.

Indra, Hasbi, *Pendidikan Keluarga Islam Membangun Generasi Unggul*, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2012

Intan, Ibu Rumahtangga, Wawancara Di Rumahnya Di Desa Pasilian Kecamatan Kronjo Kabupaten Tangerang Pada Tanggal 31 Agustus 2024.

Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemah*, Bandung: Sigma Eksagrafika, 2007.

Majid, Abdul, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Makassar : Penerbit Aksara Timur, 2017.

Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet*, Jakarta: Kencana, 2020

Munawaroh, Siti, *Sosiologi Perilaku dan Dampak Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018.

Novrialdy, Eryzal, Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2, 2019.

Nuryanti Taufik. (2021). dkk. *Strategi Penyusunan dan Publikasi Artikel Ilmiah*. Tasikmalaya.

- Patrisius, dkk, *Penelitian Kualitatif Itu Mengasyikan: Metode Penelitian Untuk Bidang Humaniora dan Kesusastraan*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2023.
- Poerwokoesoemo, J. S, *Perjuangan Rakyat Banten Melawan Penjajahan Belanda* Bandung, Penerbit Mandala, 1987.
- Pusat Bahasa Kemendikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 5*, Balai Pustaka April 2019.
- Rahim, Abd, Rahman, *Penulisan Karya Ilmiah*, Yogyakarta : Zahir Publishing, 2020.
- Rahma, Emy Yunita, *Positif Negatif Game Online*, Jombang: LPPM UNHAS Y Tebu Ireng Jombang, 2019.
- Rizki, Fani, *Dampak Game Online terhadap Ekonomi Global dan Lokal*, Makassar: Penerbit Fajar Media, 2020.
- Sainul, Ahmad, Konsep Keluarga Harmonis Dalam Islam, *Jurnal Al-Maqasid*, Vol. 4, No. 1 Januari – Juni 2018.
- Sambas, Ahmad, Kepala Keluarga, Wawancara Di Rumahnya Di Desa Pasilian Kecamatan Kronjo Kabupaten Tangerang Pada Tanggal 31 Agustus 2024
- Saputra, Hadi, dkk, Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan), *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 2, No.2, 2022.
- Sari dan Prabowo, *Psikologi dan Etika dalam Game Online*, Jakarta: Penerbit Lembaga Penerbitan Universitas, 2021.
- Sari, Dewi Ratna, *Psikologi Keluarga: Teori dan Praktek*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2010.
- Sari, Ifit Novita, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*, Malang : Unisma Press, 2022

- Silaen, Novia Ruth, dkk, *Manajemen Sumber Daya Manusia: Manusia, Data dan Analisis*, Bandung, Widina Bakti Persada Bandung, 2021.
- Syahrul Amsari, dkk, *Ekonomi Kreatif*, Medan: Umsu Press, 2023.
- Tajuddin, Staff Desa Pasilian, Wawancara Dengan Peneliti Di Kantor Desa Pasilian, Pada 12 Agustus 2024.
- Taufik, Nuryanti, dkk, *Strategi Penyusunan dan Publikasi Artikel Ilmiah*, Tasikmalaya, 2021.
- Ust. Misri, Tokoh Masyarakat Desa Pasilian Anyar, Wawancara Dengan Peneliti Di Rumahnya Pada Tanggal 15 Agustus 2024.
- Wahyudi, Setyo Tri, *Statistika Ekonomi: Konsep, Teori Dan Pengembangan*, Malang: UB Press, 2017.
- Wibawanto, Wandah, *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*, Semarang: LPPM UNNES, 2020.
- Wiranta, I Putu Widya, *Thesis Strategi Penyerangan NPC Berbasis Rule Pada Game Real Time Strategy*, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2015.