

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Fahreza, F. dan rabiatul rahmi. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 5(1).
- Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 2(1), 7. <http://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/article/view/495>
- Gofar, M. (2023). Dampak Game Online terhadap Kesehatan Mental Generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 19, 640–648.
- Haryanto, T. (2017). Teater Tradisional sebagai Sarana Pendidikan Budaya pada Remaja. *Jurnal Ilmu Budaya*
- Illeris, K. (2009). *Contemporary theories of learning: Learning theorists in their own words*. Routledge.
- Isni, K., Nurfatona, W. Y., & Nisa, K. (2021). Pola Komunikasi dan Keterampilan Sosial Remaja di Era Digital. *Panrita Abdi*, 5(4).
- Istianti, T. (2018). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL UNTUK MEMBENTUK PRILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Kelurahan Cikoko. "Informasi." Diakses pada 21 November 2024. <https://kelurahancikoko.wordpress.com/informasi/>.
- Kindon, S., Pain, R., & Kesby, M. (2007). Participatory action research approaches and methods: Connecting people, participation and place. In *Participatory Action Research Approaches and Methods: Connecting People, Participation and Place*. <https://doi.org/10.4324/9780203933671>

- Knowles, M. S. (1984). *The adult learner: A neglected species* (3rd ed.). Gulf Publishing Company.
- Kurniawan, D. (2019). Pengaruh Kegiatan Teater terhadap Pengembangan Empati pada Remaja. *Jurnal Psikologi*.
- Laksono, D. N. H., Subekti, H., & Madyaningrum, E. (2022). Hubungan antara Kecanduan Game Internet dengan Keterampilan Sosial pada Remaja di Kota Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Klinis Dan Komunitas (Clinical and Community Nursing Journal)*, 6(3).
- Liani, Hikmah. "Community Development dengan Participatory Action Research." *Repository UIN Jakarta*, 2020.
- Miko, T., Rahmawati, & Susilawati, N. (2022). PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE PUBG MOBILE (STUDI PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI FISIP USK). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 7(1).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Prasetyo, B. (2021). Pembelajaran Resolusi Konflik Melalui Kegiatan Teater. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Priyanto, K. A. (2019). *Hubungan Antara Kontrol Diri dan Loneliness Dengan Perilaku Adiksi Pornografi Pada Remaja di SMK Prapanca 2 Surabaya*.
- Rachmah H. (2018). *Teori & Praktek Berfikir Sosial & Keterampilan Sosial (CKS)* (1st ed.). ALFABETA.
- Rahmatullah, A. S., Diana, W., Yogyakarta, M., Brawijaya, J., & Kasihan, K. (2022). Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 169–170.
- Rahmawati, E. (2020). Peran Teater dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa. *Jurnal Pendidikan Seni*

- Rizal, G. L., & Pratiwi, P. A. (2022). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI KOTA PADANG. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(1). <https://doi.org/10.32507/attadib.v6i1.1310>
- Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., Arizona, N., & Sulistiyo, N. H. (2008). *SENI TEATER JILID 1 Untuk SMK* (N. Sahid, Ed.; Vol. 1). Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sari, N. (2022). Pengembangan Disiplin dan Pengendalian Diri Melalui Teater. *Jurnal Psikologi Pendidikan*
- Sari, T. P., & Rinaldi. (2019). Hubungan Kecanduan Mengakses Instagram Dengan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Psikologi UNP. *Jurnal Riset Psikologi*, 3(1).
- Suryadi, A. (2018). Teater Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zuber-Skerritt, O. (2018). An educational framework for participatory action learning and action research (PALAR). *Educational Action Research*, 26(4), 513–532.

Intelligentia - Dignitas