

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barrow, R. (2007). *An Introduction to Moral Philosophy and Moral Education*. New York: Routledge.
- C, A. B. (2004). *Pembelajaran moral*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Kaelan. (2001). *Pendidikan Moral Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narwoko, J. dwi, & Suyanto, B. (2007). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan* (Edisi Kedu). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Siyoto, D. S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup, ed.). Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanzeh, D. H. A. (2018). Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya. In *Akademia Pustaka*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Sjarkawi. (2006). *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran moral, Intelektual, Emosional dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: Bina Aksara.
- Yusuf, S. (2010). *Psikologi Perkembangan anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya.

Zubair, D. A. C. (1995). *Kuliah Etika* (Cetakan ke). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Zuriah, N. (2008). *Pendidikan moral & budi pekerti dalam perspektif perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jurnal

Arofah, K. (2015). *YouTube* Sebagai Media Klarifikasi dan Pernyataan Tokoh Politik. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(2), 111–123. Retrieved from <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/1442>

Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial & Ilmu Politik Diterbitkan Oleh Fakultas Ilmu Sosial & Politik, Universitas Tulungagung*, 9(1), 140–157. Retrieved from <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/download/79/73>

Chandra, E. (2018). *YouTube*, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(2), 406. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.1035>

Fathurrohman, F. (2019). Implementasi Pendidikan Moral Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 79–86. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2929>

Fatty Faiqah, . Muh. Nadjib, . Andi Subhan Amir, . (2016). *YouTube* Sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 5(2), 259–272. <https://doi.org/10.1080/14639947.2015.1006801>

Hadi, S. (2016). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 22(1), 109874.

Kurpiel, R., & English, A. (2017). The stylistics of recontextualization in selected American, Italian and Polish gaming videos on *YouTube*. *Jagiellonian*

University, 2017(8), 1–17. Retrieved from <http://humanistyka.com/index.php/MH/article/view/81>

Mickles, M. (2020). Trying to Save the Game (r): Understanding the meaning-making process of *YouTube* subscribers surrounding mental health and video game vlogging. *University Honors Program*.

Paolillo, J., Ghule, S., & Harper, B. (2019). A Network View of Social Media Platform History: Social Structure, Dynamics and Content on *YouTube*. *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 6, 2632–2641. <https://doi.org/10.24251/hicss.2019.317>

Rahadi, D. R. (2017). Perilaku Pengguna Dan Informasi Hoax Di Media Sosial. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 5(1), 58–70. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v5i1.1342>

Welbourne, D. J., & Grant, W. J. (2016). Science communication on *YouTube*: Factors that affect channel and video popularity. *Public Understanding of Science*, 25(6), 706–718. <https://doi.org/10.1177/0963662515572068>

Internet

KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>, [Diakses 20 Maret 2020].

Petrova, E. and N. G. (2017, Maret). 4 Reasons People Watch Gaming Content on *YouTube*. *Think With Google*. Diakses dari laman web pada tanggal 22 Maret <https://www.thinkwithgoogle.com/marketing-strategies/video/statistics-YouTube-gaming-content/>

Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. (2020, Maret). *Berapa Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia?* Diakses dari laman web pada tanggal 22 Maret <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/02/08/berapa-pengguna-media-sosial-indonesia>.

Perundang-undangan

Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 4301. Sekretaris Negara. Jakarta

