

## DAFTAR LITERATUR

- APJII, B. (2022). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arikunto, S. (2017). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2016). Reliabilitas dan validitas aitem. *Buletin Psikologi*, 3(1), 19-26.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game center X Semarang. *Jurnal empati*, 5(3), 478-481.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif Peserta didik. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8-12.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y. Dan Andriyanti, T. (2018) Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *game online*, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), pp: 169-181.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate data analysis*. Pearson Education Limited.
- Hidayat, K. & Khoiruddin, B. (2016). *Psikologi Sosial Aku, Kami, dan Kita*. Jakarta: Erlangga.
- Hutagaol, (2018). *Apa itu Mobile Legends: Bang Bang?*. 27 Maret 2023 (09.40).
- Immanuel, S. (2023). Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Skripsi Oleh : Immanuel S Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Istiqomah, I. (2017). Penggunaan media sosial dengan tingkat agresivitas remaja. *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 13(2), 96-112.
- Johan, R. (2019). Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12-25.
- Kholis, Nur. (2019). Penyusunan dan validasi instrumen penelitian. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kustiawan, A, A. dan Utomo, A, W, B. (2019). *Jangan Suka Game online : Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahannya*. Edisi Pertama, AE Media Grafika, Magetan.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A.W. B. (2019). *Jangan Suka Game online, Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: AE Media Grafika.
- Mawalia, K. Al. (2020). *The Impact of Mobile Legend game in creating virtual reality*. *Indonesian Journal of Social Sciences*. 12(2),49.

- Moleong, L. J. (2016). Metodologi penelitian kualitatif. Peserta didik Rosdakarya.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Perdana, P. I., & Mujiasih, E. (2018). Hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku konsumtif membeli pakaian pada mahasiswa angkatan 2016 fakultas psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 6(4), 195-208.
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* pada remaja di Manado. *Jurnal keperawatan*, 2(2).
- Putri, A. F. (2019). Perilaku Agresif Peserta didik . Schoulid : Indonesian Journal of School Counseling, 4 (1), 29.
- Rahayu, L. P. (2018). Pengaruh pola asuh orang tua dan kontrol diri terhadap perilaku agresif. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2).
- Rokaya Anggita. N, (2021). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal kota pekanbaru [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/54756/>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal keperawatan*, 7(1).
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video *games* kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas iv dan v di sd negeri 02 cupak tengah pauh kota padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain *game online*. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30-34.
- Sitti Anggraini & Agustinus Rudi Yanto. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan *Game online* Pada Remaja Di Smpn Alok Maumere. J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(8), 1645–1652. <https://doi.org/10.53625/Jabdi.V1i8.1008>
- Subqi, I. (2019). Perilaku Agresif Peserta didik dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua di Desa Baleadi Pati. Indonesian Journal of Islamic Psychology, 1 (2), 191.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). (Sutopo, Ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sukandar, Rudi. (2018). Pengantar Metodologi Penelitian. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Suryanto, R. N. (2015). "Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game online* Dikalangan Pelajar". *Jom Fisip*, 2(2).
- Vorderer, P., & Klimmt, C. (2021). *The oxford handbook of entertainment theory*. Oxford University Press.
- Wahidah, E. Y. (2019). Resiliensi akademik perspektif psikologi islam. *Proceeding National Conference Psikologi UMG 2018*, 1(1), 11–140. <https://journal.umg.ac.id/index.php/proceeding/article/view/902>
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179-187.
- Wibowo, A. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Prenadamedia Group.
- Widodo, Y. P., Hidayat, F., & Faikoh, N. N. (2022). Hubungan Bermain *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 13(1), 100-106
- Yani, A. L., & Retnowuni, A. (2019). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku agresif pada Peserta didik yang tinggal di Pesantren. *Journal Of Holistic NursingScience*, 6(1),36-43