

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. M. (2022). *Hubungan antara kecanduan game online dan agresivitas pada remaja di kelurahan X di kota Semarang*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <https://repository.unissula.ac.id>
- Abdullah, K. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Apriliano, B., & Hardiyanto, S. (2024). *Tawuran antar sekolah di Purworejo, 12 siswa diamankan, 5 jadi tersangka*. Diakses pada 6 Mei 2024, 09.37 WIB. <https://regional.kompas.com/read>
- Asari, H. V., Rini, G. L., & Laila, I. (2024). Perbandingan tingkat adiksi game online dengan tingkat agresivitas pada remaja Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Riset Ilmiah*. 3(1). 166-175.
- Aulia, S. (2022). *Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar Hilir kota Medan*. (Skripsi Sarjana, Universitas Medan Area). <https://repository.uma.ac.id>
- Ayu, N. Z. (2019). *Hubungan kecanduan game online dengan penyesuaian sosial pada remaja*. (Skripsi Sarjana, UIN Sultan Syarif Kasim).
- Azwar, S. (2019). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Benisya, U. P. (2020). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa SMPN 1 Sungai Tarab*. (Skripsi Sarjana, IAIN Batusangkar). <https://ecampus.iainbatusangkar.ac.id>
- Brown, I. (1997). *Addicted to crime*. Chichester: John Wiley.
- Bush, A. H., & Perry, M. P. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Pesonality and Social Psichology*. 63(3). 452-459.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal and Information Science*. 3. 38-51.
- Dwipha, T. P., Imas, R., & Setiawan. (2022). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*. 5(3). 140-152.
- Fauzi & Prima, M. (2017). Tips dan trik bermain Mobile Legends: Bang Bang. Diambil dari: Okezone.com
- Hamdanah, & Surawan. (2022). *Remaja dan dinamika tinjauan psikologi dan pendidikan*. Yogyakarta: K-Media.
- Haqq, T. A. (2016). *Hubungan intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B, dan C" kecamatan Lowokwaru kota Malang*. (Skripsi Sarjana, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). <https://repository.uin-malang.ac.id>

- Hayyi, A. P. N., & Kurniawan, S. T. (2022). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al-Islam Surakarta*. (Naskah Publikasi, Universitas Kusuma Husada Surakarta).
- Immanuel. (2023). *Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di Warnet 26 Net Medan*. (Skripsi Sarjana, Universitas Medan Area). <https://repositori.uma.ac.id>
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja*. (Skripsi Sarjana, STIK Insan Cendekia Medika Jombang).
- Lestari, S. C. (2022). *Hubungan intensitas bermain game online dan agresivitas pada siswa SMA N 9 Pekanbaru*. (Skripsi Sarjana, UIN Syarif Kasim Riau Pekanbaru).
- Ma'ruf, H. (2015). *Perilaku Agresi Relasi Siswa di Sekolah (Menenal dan Menyelesaikannya melalui Mediasi Sebaya)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mulyadi, S., & Wahyu, R., & Anugriaty, I, A., & Kenes, P. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- Ngazis, A. N., & Hasanah, M. (2018). *Gara-gara mobile legends, dua remaja berkelahi di kantor polisi*. Diakses pada 24 Mei 2018, 11.45 WIB. <https://www.viva.co.id>
- Putra, R. A. A., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensi agresi pada siswa kelas XI SMK "X" Semarang. *Jurnal EMPATI*. 6(1). 357-364.
- Oktavian, N., Saiful, N., & Ririn, N. (2018). Pengaruh durasi bermain game terhadap game online pada remaja. *Health Science Journal*. 2(2). 72-82.
- Rahma, P., & Emy, Y. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang: LPMM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Safitri, S & Fikri. (2022). Hubungan antara kecanduan game dengan perilaku agresif verbal pada user game online. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*. 2(1). doi: <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- Saleh, A. A. (2020). *Psikologi Sosial*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Santoso, T. R., Azzahra, A., & Rahmasari, F. A., Pengaruh unsur kekerasan dalam video game terhadap perilaku agresi oleh kalangan muda. *Jurnal Psikologi Sosial*. 16(2). 1-20.
- Sekar, P. R. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas remaja. *Psyche 165 Journal*. 14(1). 27-31.

- Siska, D. M., & Nurmina (2024). Studi deskriptif kuantitatif kecanduan game online pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang. *Jurnal Riset Psikologi*. 7(1). 28-33.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S.Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun: UNIPMA Press.
- Utaminingsih, D., & Maharani, C. A. (2017). *Bimbingan dan Konseling Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Psikosain.
- Widiastuti, Y. (2014). *Psikoanalisa Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wiyono, H., & Ellisiya, E. (2024). Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 12(1). 117-124.