

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Hubungan kecanduan *game online* terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Amanda, Rika. “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Lobalain.” *Journal Economic Education, Business and Accounting* 1, no. 1 (2022): 1–6. <https://doi.org/10.35508/jeeba.v1i1.6412>
- Amin, Nur Fdilah, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas. “Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian.” *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* Vol. 14 No. 1 (Juni 2023).
- Andrita, A., Rondo, A., Franly, H. I. S. W., Program, O., Ilmu, S., & Fakultas, K. (2019). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Ejournal Keperawatan (E-Kp)*, 7(1).
- Anggreyani, R., Khasanah, N. N., & Susanto, H. (2020). *Game online* Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di *Game Center* Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, 14(1), 1-6.
- Anggreyani, R., Keliat, B. A., & Wardani, I. Y. (2020). *Game online* berhubungan dengan perilaku agresivitas pada remaja: Sebuah studi di game center Semarang. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 23(2), 139–148.
- Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sadih, Andri Purwanugraha, dan Popy Nur Elisa ”Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Disekolah Dasar” *Jurnal Basicedu* Vol. 5 No. 1 (2021)

- Aritonang, Titin, Novalina Manik, and Yenti Tamba. "Bimbingan Konseling Dalam Gereja Untuk Mengatasi Kecanduan *Game online* Pada Anak Remaja." *Jurnal Dunia Pendidikan* 3, no. November (2023): 67–78. <http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>.
- Atkinson. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga, 1999.
- Aulia, Sri. "Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Hilir Kota Medan Oleh : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan" (2022): 111.
- Auliah, Luluk. "Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Gamers Remaja Di Kota Makassar." *Universitas Hasanudin*, 2023.
- Aziz, A. (2018). Kecanduan *game online*, 10 anak Banyumas alami gangguan mental. Diakses pada 20 April 2025, <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduangame-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>
- Azkie Nurfaejrina, "Surah Al-Asr ayat 1-3: Arab, Latin, Arti, dan Tafsirnya" Detik Hikmah 12 Februari 2023 <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6563665/surat-al-asr-ayat-1-3-arab-latin-arti-dan-tafsirnya>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction*, 11, 149–161.
- Berkowitz, L. (2003). *Emosional behavior: Mengenali perilaku dan tindakan kekerasan di lingkungan sekitar kita dan cara penanggulangannya*. Jakarta: CV. Teruna Grafica.
- Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. *Addiction to the Internet and Online Gaming*, 2005.

- Budiawan, N., Sari, N. N., & Sujiah, S. (2024). Intensitas Bermain *Game online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 5(2), 253–263.
- Buss, Arnold H, and Mark Perry. “The Aggression Questionnaire.” *Journal of Personality and Social Psychology* 63, no. 3 (1992): 452–59.
- Dayakisni, Tri. *Psikologi Sosia*. Malang, 2003.
- Detria, D. (2012). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Online Game: Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas IX SMPN 40 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Dewandari, S. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo* (Doctoral dissertation, Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP-UKSW).
- Dewi, N. P. A. R., & Susilawati, L. K. P. A. (2016). Hubungan antara kecenderungan pola asuh otoriter (authoritarian parenting style) dengan gejala perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1), 108-116.
- Dewi, Nita. “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja.” *Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2014).
- Dini, F. O. (2014). Hubungan antara kesepian dengan perilaku agresif pada anak didik di lembaga pemasyarakatan anak blitar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Dollard, John, Leonard W. Doob, Neal E. Miller, O.H. Mowrer, dan Robert R. Sears. *Frustration and Aggression*. New Haven: Yale University Press, 1939.

- Durkin, Kevin. *Developmental Social Psychology From Infancy To Old Age*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd., 1995.
- Durkin, Kevin. *Developmental Social Psychology From Infancy To Old Age*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd., 1995.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Farera, Serly. “Pengaruh Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu,” 2023, 1–23.
- Griffiths, M. D., & Wood, R. (2000). Risk factor in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16, 199-225.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak *Game online* Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 26–37.
- Henry, Samuel. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- Huesmann, Rowell L. *Aggressive Behavior Current Perspectives*. Michigan: University of Michigan, 1994.
- Huesmann, Rowell L. *Aggressive Behavior Current Perspectives*. Michigan: University of Michigan, 1994.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain *Game online* Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235–242.
- Khasanah, Rina Uswatul. “Kontrol Diri Dan Kecanduan *Game online*, Serta Hubungannya Dengan Perilaku Agresif.” *Jurnal Konseling Gusjigang* 9,

no. 1 (2023): 112–128.

Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*, 17(2).

Kim, J., R. Larose, and W. Peng. “Loneliness as the Cause and the Effect of Problematic Internet Use: The Relationship between Internet Use and Psychological Well-Being.” *Cyberpsychology and Behavior* 12, no. 4 (2009): 451–55.

Koeswara, E. (1988). *Agresi manusia*. Bandung: PT Eresco.

Kostelnik, Marjorie J., and Et Al. *Guiding Children’s Social Development & Learning*. 6th editio. USA: Delmal Cengange Learning, 2009.

Kuncoro. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitattif Dan R&D*. Jakarta: Erlangga.

Kuncoro. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Erlangga, 2013.

Kuss, D. J. (2013). *Internet gaming addiction: Current perspectives. Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.

Lee, E. “A Case Study of Game Addiction.” *Journal addiction of nursing* (2011).

Lestari, A. M. (2019). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Journal Psikologi*, 9(1), 12–16.

Marshall, J., & Schott, F. (1999). Open-ocean convection: Observations, theory, and models. *Reviews of geophysics*, 37(1), 1-64.

Mehrabian, A., & Russell, J. A. (1974). *An Approach to Environmental Psychology*. Cambridge: The MIT Press.

Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *Genta Mulia Analisis Dampak*

Negatif Kecanduan Game online Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

Shihab, Muhammad Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2009.

Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial* (Edisi ke-10). Jakarta: Salemba Humanika.

Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-75.

Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).

Niswah, Z., Naqiya, C., Dewi, S. P. R., & Kibtyah, M. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling AS SYAMIL Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 25-38.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.

Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian" *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* Vol. 14 No. 1 (Juni 2023)

Nurfaujiyanti. (2012). Hubungan pengendalian diri (self-control) dengan agresivitas anak jalanan.

Nurhayati, Tati. "Perkembangan Perilaku Psikososial Pada Masa Pubertas." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2016): 1689–99.

- Nurmalasari, S. (2019). *Pengaruh Game online terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri di Kota Bandung*. Jurnal Psikologi Remaja, 7(2), 112–119.
- Oktalia, P. (2019). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran*. Skripsi.
- Oktalia, P., Trimawarti, T., & Wakhid, A. (2020). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran* (Doctoral dissertation, Universitas Ngudi Waluyo).
- Paswaniati, Pahrul, Y., & Nurmalina. (2021). Perilaku Agresif Fisik Anak Usia Dini Di Desa Gerbang Sari Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar. *Journal On Teacher Educationresearch & Learning In Faculty Of Education Jote*, 2(2).
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659.
- Pramitasari, D., & Wulandari, A. (2020). *Hubungan Antara Lama Bermain Game online dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja*. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 8(1), 45–52.
- Prasetiawan, H. (2016). Cyber counseling assisted with facebook to reduce online game addiction. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 28-32.
- Priyatno, Dwi. (2014). *Pengelola Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi. Hal. 79.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103.

- Ramadhani, J., & Hudaya, A. (2015). Pengaruh adiktif *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas x sman 1 cileungsi. *Research and Development Journal of Education*, 2(1).
- Rania, D. (2018). 7 kematian tragis gara-gara kecanduan *game online*. Mirisnya kejadian seperti ini makin sering terjadi. Diakses pada, 20 April 2025. <https://www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-gamemirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi/>
- Riskuna, Reza, and Loeziana Uce. “Studi Analisis Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Nusantara* (2024). <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>.
- Rohman, Khabibur. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan *Game online*. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 02,155-172.
- Rohman, Khabibur. “Agresifitas Anak Kecanduan *Game online*.” *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* 2, no. 1 (2019).
- 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).
- Rondo, E. J., Lontaan, H. M. J., & Kainde, R. E. (2021). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 9(2), 158–165.
- Rosalina, Linda, dkk. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2023.
- Rusminah, R., Siswanto, S., & Ferdiansyah, A. (2024). Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Karya Bhakti*, 10(1), 54-60.
- Şalvarlı, Ş. İ., & Griffiths, M. D. (2019). The association between internet gaming

disorder and impulsivity: A systematic review of the literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 958–987.

Sari, L. D., & Kurniawan, T. (2021). *Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Akibat Intensitas Bermain Game*. *Jurnal Psikologi Sosial dan Pendidikan*, 6(3), 130–138.

Sarwono, S. W. (2010). *Teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sarwono, S.W. *Psikologi Sosial Individu Dan Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.

Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain *Game online*. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34.

Silvi, V., Maruf, H., & Radiani, W. A. (2023). Efektivitas Konseling Kelompok Singkat Berfokus Solusi untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa dalam Belajar. *Al Washliyah: Jurnal Penelitian Sosial dan Humaniota*, 51-64.

Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.

Sri Aulia. *Hubungan Antara Kecanduan Game online*.

Subandi, Saskia Putri, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam. “Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak.” *He Internet and Social Life*,” *Annual Review of Psychology* 4 (2022): 243–62.

Subandi, Saskia Putri, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam. “Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak.” *he Internet and Social Life*,” *Annual Review of Psychology* 4 (2022): 243–262.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suryadi, B. (2012). Hubungan pengendalian diri (self-control) dengan agresivitas anak jalanan.
- Tanjung, V. P. (2016). *Game online Dan Agresivitas Anak Usia Smp Di Sidoarjo*. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 63. <https://doi.org/10.21070/kanal.v4i1.315>
- Tentama, F. (2013). Perilaku anak agresif: Asesmen dan intervensinya. *Kes Mas: Jurnal Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Ahmad Daulan*, 6(2), 24982.
- Ulah, S. A., Muslimin, M., & Rozi, S. (2020). Pengaruh *game online* dan pola asuh orangtua terhadap perilaku agresif siswa. *Dignity and Rahmatan Li Alamin*.
- Utami, N. M. S. N., Wibowo, F. S. P., & Dewi, P. C. (2023). Kecanduan *Game online* Ditinjau dari Big Five Personality. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN KESEHATAN (J-P3K)*, 4(2), 105-113.
- Utomo, A. (2014). *Hubungan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Utomo, Sigit, and Luluk Ifadah. "Kenakalan Remaja Dan Psikososial" 11, no. 1 (2019): 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Waas, P. M. (2015). *Hubungan antara kecanduan bermain game online jenis massively multiplayer online first person shooter dengan perilaku agresif pada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana* (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).

Young, K. S. *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recover*. New York: John Willey, 199

Yusnilaningsih, R. (2019, April 8). No Title. PikiranRakyat.Com.
<https://www.pikiran-rakyat.com/jawabarat/pr-01309812/online-game-picukasus-kekerasan-anak-di-bekasi>

Zanah, F., and W. Rahardjo. “Peran Kesepian Dan Fear of Missing out Terhadap Kecanduan Media Sosial: Analisis Regresi Pada Mahasiswa.” *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2020. (Silvi, Maruf, & Radiani, 2023)