

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. Dan Asrori, M. 2016. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aulia, S. (2022). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan*.
- Amirullah. 2015. *Populasi dan Sampel*. Bayumedia Publishing. Malang.
- Ariantoro Tri Rizqi. 2016. Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jatim* 1(1):45-50.
- Arifin Bambang Samsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Cetakan Pertama. CV Pustaka Setia. Bandung.
- Arikunto. S. 2019. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta. Jakarta
- Azwar, saifudin. (2012). *Reliabilitas dan Validitas* Yogyakarta: Pustaka
- Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Benisya, U. P. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa smpn 1 sungai tarab. (Online) (<https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/20285> diakses 16 mei 2023)
- Hanurawan Fattah. 2012. *Psikologi Sosial*. Cetakan Kedua. . PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung.
- Hamranani, S. S. T., Kusumaningrum, P. R., Permatasari, D., & Setyawan, E. A. (2021, December). Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 4).
- American Psychiatric Association. (2013). *Internet Gaming Disorder*, (Arlington, VA : American Psychiatric Association).
- Karmila, K. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar pada Remaja: Literature Review (online) (<https://dspace.umkt.ac.id/handle/463.2017/2786> diakses 12 September 2023)
- Khotimah Khusnul dan Minarni Endang. 2018. Pengaruh Konseling Kelompok. Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X Tkr Smk Muhammadiyah 6 Rogojampi.

Pendidikan Budaya dan Sejarah: "Dibalik Revitalisasi Budaya". 69-78.

Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online*. CV AE Media Grafika. Jawa Timur.

Kusumawardini Syahrul Perdana. 2015. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. *Antro Unairdot Net* 4(2):154-16

Kompas.com (2020). Sering bertengkar saat main game online dua remaja bunuh temannya, dari <https://regional.kompas.com/read/2020/05/28/14285021/sering-bertengkar-saat-main-game-online-dua-remaja-bunuh-temannya?page=all>

Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*,

Rahman, A. A. 2013. *Psikologi Sosial*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Reza Muhammad, dkk. 2016. Masalah Adiksi *Game Online* pada Anak. *Bagian Ilmu Kesehatan Anak, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana Rumah Sakit Umum Pusat Sanglah, Denpasar, Bali, Indonesia* 43(4):262-265.

Ridwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta

Risnalki. 2016. *Hubungan Adiksi Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Sungai Tarab*. Bimbingan dan Konseling. IAIN Batusangkar.

Rondo, A.A Alika, dkk. 2019. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMAN 2 Ratahan. *E-journal Keperawatan* 7(1): 5

Salmiati. 2015. Perilaku Agresif Siswa dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar). *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1(1):66 76.

Sudijono, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.

Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA. Bandung.

Sukardi. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktik)*. Bumi Aksara. Jakarta