

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, (290-304).
- Amelia, P. &. (2017). Hubungan intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di banda aceh. Unsyiah .
- Anantasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Arifin. (2015). *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arifin, B. (2015). *Psikologi sosial*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aulia, S., & Andy Chandra, &. K. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Psikologi*.
- Azwar, S. (. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2013). *Reliabilitas dan Validitas (IV)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Daria, J. K., & Griffiths, M. D. (2015). *Internet Addiction In Psychotherapy*. Palgarve Macmilan: Basingstoke.
- Dayakisnih, T. &. (2015). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hanafi, A. K. (2021, Juli 24). Memahami Agresi dari Sudut Pandang Psikologi. Retrieved November 10, 2021, from kampus psikologi: <https://kampuspsikologi.com/agresi-menurut-psikologi/>
- Hanurawan, F. (2010). *Psikologi Sosial : Suatu Pengantar*. Bandung: Rosda.
- Heng, C. J. (2020). *The Relationship between Gaming Addiction, Aggressive Behaviour and Narcissistic Personality Traits among University Students in Malaysia*. *Health Research & Developmen*.
- Hidaya, K., & Bashori. (2017). *Psikologi Sosial (Aku, Kami, dan Kita)*. Jakarta: Erlangga.
- JavanLabs. (2015). *Tafsir ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits*. Retrieved November 15, 2021, from Tafsirq: <https://tafsirq.com/index>

- Kustiawan, A. a., & Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Solo: CV. AE Media Grafika.
- Lee, E. (2011). *A case Study of Internet Game Addiction*. *Journal of Addiction Nursing* 1, no 22, (208-215.)
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*, (77-95).
- Mulyadi, d. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Gunadarma.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanikah.
- Novrialdy, E. H. (2019). *High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction*. *Juournal of Educational and Learning studies*, (113-119).
- Putra, A. R. (2015). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecenderungan Perilaku agresif peserta Didik Di SMKN 2 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Konseling Gusjigang*.
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresi. *Indonesia Journal of School Counseling*, (28-32).
- Rahmadani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant samarinda. *ejuornal ilmu komunikasi*, (136-158).
- Rahman, A. A. (2018). *Psikologi Sosial Integrasi pengetahuan wahyu dan pengetahuan empirik*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Redondo, d. (2017). Psychometric properties of the aggression questionnaire : a replication in a sample of partner-assautive men inpsychological treament. *Pscothema*, (584-589).
- Reza. (2017). *Metodologi Penelitian Psikologi*. Palembang: Noer Fikri.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak-anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rondo, A. A., & . Wungouw, F. O. (2019). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMA N 2 RATAHAN. *e-journal Keperawatan*.
- Saad, H. (2003). *Perkelahian pelajar: potret siswa smu di dki jakarta*. yogyakarta: Galang press.

- Safitri, S., & Fikrie. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan & Konseling Pandohop* .
- Satria, R. A. (2015). Hubungan Kecanduan Games Kekerasan pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V sd Kelas Cupak Tengah Pauh Kota Padang. E-Journal Unand.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan & Konseling di taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ulkhag, d. (2018). Validity and reliabelility assessment of the game addictionscale : an empirical finding from indonesia. *ICIBE*, 120-124.
- West, R. (2006). *Theory of Addiction*. USA: Blackwell Publishig.
- Widyastuti, y. (2014). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Young, k. s., & Abreu. (2017). *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaulasi Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

