

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the *Mobile legend* game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49-61.
- Ali, A. M., Al-Amer, R., Atout, M., Ali, T. S., Mansour, A. M. H., Khatatbeh, H., Alkhamees, A. A., & Hendawy, A. O. (2022). The Nine-Item *Internet gaming disorder* Scale (IGDS9-SF): Its Psychometric Properties among Sri Lankan Students and Measurement Invariance across Sri Lanka, Turkey, Australia, and the USA. *Healthcare (Switzerland)*, 10(3). <https://doi.org/10.3390/healthcare10030490>
- Alifanza, M. H. (2017). *Game online Dan Trash Talk* (Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi Dan Kelompok Bermain Gamer GameDota 2 Dengan Perilaku Trash Talk Di Kalangan Gamer Dota 2 Kota Surakarta). Tersedia dari Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, F. (2020). Kecanduan *Game online Mobile legends* dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130
- Anindia, E. (2022). *Konseling Kelompok dengan Teknik Token Ekonomi dalam Mengatasi Perilaku Berkata Kasar pada Kanak-Kanak Akhir (Studi di Kampung Cikosong Desa Tambak Kecamatan Kibin Serang Banten)* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game Mobile legends* Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Armita, D. (2022). Bahasa Kasar (Abussive Language) dan Dampaknya Bagi Perkembangan Perilaku Anak di Desa Pelem (Studi Kasus di Desa Pelem Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo). *Skripsi IAIN Ponorogo*.
- Ayu, N. Z. (2021). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. In *FPSi* (Vol. 2, Issue 1).
- Aziz, U. K., Lutfiya, I., & Sulaiman, I. (2021). Gambaran Gangguan Perilaku dan Emosional pada Remaja Usia 10-24 Tahun Berdasarkan Faktor Sosiodemografi (Analisis Data Susenas Tahun 2015). *BIOGRAPH-I: Journal of Biostatistics and Demographic Dynamic*, 1(2), 54. <https://doi.org/10.19184/biograph-i.v1i2.27873>

- Dobrowolski, P., Skorko, M., Myśliwiec, M., Kowalczyk-Grębska, N., Michalak, J., & Brzezicka, A. (2021). Perceptual, Attentional, and Executive Functioning After Real-Time Strategy Video Game Training: Efficacy and Relation to In-Game Behavior. *Journal of Cognitive Enhancement*, 5(4), 397–410. <https://doi.org/10.1007/s41465-021-00211-w>
- Fitriani, D., Suyati, T., & Setiawan, A. (2022). Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Berbicara Kasar Pada Anak di Dusun Jatimontong Desa Sumberjosari Kecamatan Karangrayung. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 16–24. file:///D:/UINSCOF 2023/Faktor penyebab perilaku menyimpang.pdf
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between *Internet gaming disorder* or Pathological Video-Game Use and Comorbid Psychopathology: A Comprehensive Review. *International journal of environmental research and public health*, 15(4), 668. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040668>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *The American psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Guno, D. C., & Wulanningrum, D. N. (2018). *Gambaran perilaku kecanduan game online pada anak usia sekolah di wilayah kecamatan Magetan* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak *Game online Mobile legends* Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1-13.
- Ichsanudin, I., & Gumentan, A. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Panahan Teknoklat Selama Pandemi Covid. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 10–13.
- Ikrar, A. (2020). *Pengaruh Game Mobile legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan *Mobile legends* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292–299. <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan *Mobile legends* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292-299.

- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Jaworska, N., & MacQueen, G. (2015). Adolescence as a unique developmental period. *Journal of Psychiatry and Neuroscience*, 40(5), 291–293. <https://doi.org/10.1503/jpn.150268>
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6.
- Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*, 17(2), e0263645.
- Kristanty, S., & Sunarya, D. M. (2019). *Interpersonal Communications of Parents and Adolescents in Tangerang to Overcome Mobile legend Game online Addictions*. <https://doi.org/10.2991/icas-19.2019.106>
- Lavina, A., Widodo, D. P., Nurdadi, S., & Tridjaja, B. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Perilaku pada Anak Epilepsi. *Sari Pediatri*, 16(6), 409. <https://doi.org/10.14238/sp16.6.2015.409-15>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku kecanduan *game online* ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202-212.
- Li, Feiuye., Zhang, D., Wu, S., Zhou, R., Dong, C., & Zhang, J. (2023). Positive effects of online games on the growth of college students: A qualitative study from China. *Frontiers in Psychology*, 14, 1008211.
- Lopez-Fernandez, O. (2018). Generalised versus specific internet use-related addiction problems: A mixed methods study on internet, gaming, and social networking behaviours. *Int. J. Environ. Res. Publ. Health* 15:2913. doi: 10.3390/ijerph15122913
- Mahbubah, I. A. (2023). *Impoliteness in YouTube live streaming's comments of Mobile legends: Bang Bang*.
- Maksum, K., & Arifin, A. S. (2019). Pola Pendekatan Penanganan Gangguan Perilaku (conduct disorder) pada Pelajar SD: Sebuah Upaya Mengurangi Perilaku Kekerasan Pelajar di Yogyakarta. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(2), 259–277. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/513>

- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the *Mobile legend* game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the *Mobile legend* game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- MMO Stats. (2023). *Mobile legends: Bang Bang*. <https://mmostats.com/game/mobile-legends-bang-bang>
- Nasution, F. A., Effendy, E., & Amin, M. M. (2019). *Internet gaming disorder (IGD): A case report of social anxiety*. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(16), 2664–2666. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.398>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148–158.
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49
- Pardede, F. F., Lubis, M. R. A., Siregar, M. F., Sinurat, E., Maria, A., Purba, J., & Sitompul, H. S. (2023). *Dampak Permainan Game online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar*.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh *Game online*), 1473–1481.
- Pascual-Ferrá, P., Alperstein, N., Barnett, D. J., & Rimal, R. N. (2021). Toxicity and verbal aggression on social media: Polarized discourse on wearing face masks during the COVID-19 pandemic. *Big Data and Society*, 8(1). <https://doi.org/10.1177/205395172111023533>
- Prabowo, R. I. (2020). Dampak Perilaku Kecanduan *Game online* (MIbb) *Mobile legends: Bang Bang* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kimia Kelas X Mia Di Sma Negeri 1 Prafi Manokwari. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 3(2), 248–252. <https://doi.org/10.30862/accej.v3i2.309>
- Prastyo, D. B., Deliana, M., Lubis, S. M., & Arto, K. S. (2018). *Pengaruh Stres Psikologis terhadap Kadar Testosteron Saliva Anak Masa Pubertas*. 45(4), 266–270.
- Pratama, D. (2021). Karakteristik perkembangan remaja. *Jurnal Edukasimu*, 1(3).

- Pratama, D., & Sari, Y. P. (2021). Karakteristik Perkembangan Remaja. *Edukasimu.Org*, 1(3), 1–9. <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/49>
- Putri, F., Hakim, T. S., Firmanda, C. C., Akbar, I. J. B., Srihandayani, D., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Trash Talking Remaja. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 70-75.
- Rakhmawati, N. A., Purba, E. S., Engedi, C., Gemilang, V. O., Salsabila, R. A., & Billah, A. M. T. (2020). Analisis Perilaku Verbal Pemain *Mobile legends* Berusia 13-17 Tahun Secara Daring. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 20(2), 106-110.
- Reza, T. (2020). Intensitas bermain *game online* mobile playerunknown's battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8(1), 118-130.
- Rini, R. (2022). Verbal Abuse Dalam Permainan *Mobile legends* Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(2), 133–141. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i2.2299>
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan *Game online*. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Sapto, I., & Dina. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Sari, Y. M. (2022). *Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas Remaja Pengguna Game online Mobile legend di Kampung Sawah Besitang Kabupaten Langkat* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Sarwono, Sarlito W. (2016). Psikologi remaja, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168-177.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game online* Dikalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2(2), 1–15.
- Ulfa, M., & Risdayani, R. (2017). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru* (Doctoral dissertation, Riau University).

- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game *Mobile legends* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907.
- Virlia, S., & Setiadji, S. (2017). Hubungan Kecanduan *Game online* Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2).
- Wichstrøm, L., Stenseng, F., Belsky, J., von Soest, T., & Hygen, B. W. (2019). Symptoms of *Internet gaming disorder* in Youth: Predictors and Comorbidity. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 47(1), 71–83. <https://doi.org/10.1007/s10802-018-0422-x>
- Xu, Z., Turel, O., and Yuan, Y. (2017). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *Europ. J. Inform. Syst.* 21, 321–340. doi: 10.1057/ejis.2011.56
- Yuliandra, R., Fahrizqi, E. B., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 204–213.
- Yulianti, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Zul Kamal, N. S., & Wok, S. (2020). the Impact of Online Gaming Addiction on Mental Health Among Iium Students. *International Journal of Heritage, Art and Multimedia*, 3(11), 01–20. <https://doi.org/10.35631/ijham.311001>
- Natoen, A., AR, S., Satriawan, I., & Periansya. (2018). Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya DAFTAR ISI. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* , 2(2) 101–184. jurnal.polsri.ac.id
- Hayati, R., & Indra, S. (2018). Hubungan marah dengan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 67-74.
- Nurjanah, A., & Suharso, S. (2023). Faktor Penyebab Perilaku Agresi Verbal Siswa SMK Swasta di Kota Semarang. *KONSELING EDUKASI “Journal of Guidance and Counseling,”* 7(1), 108. <https://doi.org/10.21043/konseling.v7i1.22461>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>

- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>.
- Budiman, A., & Hasmira, M. H. (2022). Kontrol Sosial Masyarakat Pada Anak-Anak Yang Bermain *Game online* di Warung Wifi (Jorong Koto Birah Nagari Pulakek Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan). *Jurnal Perspektif*, 5(2), 277–286. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v5i2.614>
- Sholihah, W., Allenidekania, A., & Rachmawati, I. N. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Orang Tua Memberikan Gadget pada Anak. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(2), 1121–1131. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3551>
- Oliveira et al., (2021) Children's Behavioral Problems, Screen Time, and Sleep Problems' Association with Negative and Positive Parenting Strategies During the COVID-19 Outbreak in Brazil Cross-Sectional
- Irawan, S., & W., D. S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7, 9–19.
- Erizka, Martunis, & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain *game online mobile legend* dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(3), 60–66. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pbk/article/view/10118>
- Assagaf, A. R., Tamtelahita, C. L., & Rahawarin, H. (2020). Hubungan tingkat kecanduan bermain online game dengan tingkat astenopia pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas pattimura Ambon. *Pameri: Pattimura Medical Review*, 2(2), 145-160.
- Lestari, I. (2020). Bergamot Essential Oil (Citrus bergamia) sebagai Terapi Alternatif Lanjutan untuk Komplikasi Kesehatan yang disebabkan oleh *Internet gaming disorder (IGD)*. *Berkala Ilmiah Mahasiswa Farmasi Indonesia (BIMFI)*, 7(1), 011–016. <https://doi.org/10.48177/bimfi.v7i1.26>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game online* di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–789. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171>