

Daftar Pustaka

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online*. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Anderson, C. A & Warburton, WA (2015). *Agression, social psychology of*.
- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2003). *Human aggression: A social-cognitive view*. Sage Publications.
- APJII. (2014). *Profil pengguna internet Indonesia 2014* : Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia. Diakses tanggal 23 Januari 2024.
- Arifin, H. H., & Milla, M. N. (2020). Adaptasi dan Properti Psikometrik Skala Kontrol Diri Ringkas *version* Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*.
- Arron, A., & Dwiastuti, I. (2019). Gambaran vicarious learning dan agresi verbal pada siswa smp. *Psikologi Pendidikan*, 193-197.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia*. APJII [on-line] Diakses pada tanggal 4 Mei 2023 dari <https://survei.apjii.or.id/survei/2023>
- Ayu, P., Razzaq, A., & Noviza, N. (2023). Penerapan Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Kontrol Diri Pecandu Narkoba (Studi Kasus Pada Klien “Y” Di Yayasan Pusat Rehabilitas Narkoba Ar Rahman Palembang). *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, 1(2), 212-224.
- Azwar, S. (2019). *Metode penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Chaq, M. C., Suharnan, & Rini, A. P. (2018). Religiusitas, kontrol diri dan agresi verbal remaja. *Jurnal Psikologi*, 27(2), 20-29
- de Ridder, D. T., de Boer, B. J., Lugtig, P., Bakker, A. B., & van Hooft, E. A. (2011). Not doing bad things is not equivalent to doing the right thing: Distinguishing between inhibitory and initiatory self-control. *Personality and Individual Differences*, 50(7), 1006-1011.
- Febrijuniar, A. E. Y. (2021). PENGARUH RELIGIUSITAS TERHADAP AGRESI VERBAL PADA REMAJA KOMUNITAS GEREJA St. GABRIEL GRESIK. *SinauPsi*, 4(1), 1-12..
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Gurusinga Fitri Mona (2021). Hubungan kecanduan *game online* Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua kabupaten Derli Serdang. *Penelitian Keperawatan Medik*. 2 (2). 1- 8.
- Internet World Stats. (2020). Jumlah Pemain *game online* Dunia 2020. <http://data.alinea.id>, diakses 11 Februari 2020.

- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental cognitive neuroscience*, 25, 29-44.
- Khumas, A., Asnidar, A., & Ridfah, A. (2022). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresi Verbal pada Atlet di Perguruan Pencak Silat X Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 10(3).
- Krahe, B. (2013). *The Social Psychology of Aggression. 2nd edition Psychology Press.*
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Konsep Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice, and Research*, 3(02), 65–69.
- Media Indonesia (19 February 2022). "Turnamen *Mobile legends* Beat The Best By Blu Jadi Peluang Untuk Menjadi Pro Player." *Mediaindonesia.Com*. Diakses Tanggal 19 November 2023.
- Michael, (2021). Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara. <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadipendorong-utama-pertumbuhan-esports-asiatenggara.html> diakses 24 Oktober 2021.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of *online game* addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113-119
- Oktaviani, H., & Ningsih, Y. T. (2021). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan agresi verbal pada remaja pengguna media sosial instagram. *Socio Humanus*, 3(1), 43-52.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak *game online* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom Universitasty. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98-103.
- Rahmawati, S. I. (2021). Pengaruh Goal Setting dan Kontrol Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik pada Siswa Kelas XI di SMKN 4 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 4(2).
- Rini, A. P., & Saragih, S. (2023). Agresi verbal pada anggota polri: Bagaimana peranan kohesivitas dan kematangan emosi?. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 772-781.
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., & Pratitis, N. (2023). Religiusitas dan Agresi verbal remaja pemain *game online*: Adakah peran mediasi regulasi emosi?. *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 67-76.

- Rodriguez-Villa, E., Camacho, E., & Torous, J. (2021). Psychiatric rehabilitation through teaching smartphone skills to improve functional outcomes in serious mental illness. *Internet Interventions*, 23, 100366
- Rosalinda, R., & Satwika, Y. W. (2019). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Siswa Kelas X Smk" X" Gresik. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(02), 1-8.
- Santrock, W.J. (2013). Adolescence (Fifteen edition). *McGraw-Hill Education*.
- Sari, N. I. K., Nurdin, M. N. H., & Sulastri, T. (2023). The Relationship Between *game online* Addiction and The Tendency for Verbal Aggressiveness in Multiplayer *Online Battle Arena*. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(5), 685-694.
- Sugiyono, dan Susanto, A. 2015. Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). Statistika Untuk Penelitian. Cetakan ke-25. Bandung : Alfabeta.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Thahir, I. (2023). PENGARUH GAME ONLINE BERBASIS WEB BASED TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS TINGGI SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(4).
- We Are Social.(2022). Jumlah *gamers* Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. <https://databoks.katadata.co.id>, diakses 16 Februari 2022.
- Widoyoko, E. P. (2017). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.