

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak*, 2(1), 75–91. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). Mom, dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 772–794.
- Dinata, O., & Risdayati, R. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau). Riau University.
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Perubahan Identitas Diri Dalam Eksistensialisme Kierkegaard: Relevansinya Bagi Mental Warga Negara Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 77-84. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.8052>
- Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Kelima). Jakarta: Erlangga.
- 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>
- Jannah, M. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia*, 1(1).
- Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In *Behavioral addictions* (pp. 61–97). Elsevier.

- Langen, K. M., Willoughby, T. R., Meeks, S. L., Santhanam, A., Cunningham, A., Levine, L., & Kupelian, P. A. (2008). Observations on real-time prostate gland motion using electromagnetic tracking. *International Journal of Radiation Oncology* Biology* Physics*, 71(4), 1084–1090.
- Lee, I., Yu, C.-Y., & Lin, H. (2007). Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction. DiGRA Conference. Citeseer.
- Lestari, N. E. I., Murtono, & Purbasari, I. (2021). Karakter Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V Sdit Hidayatullah Di Desa Daren Selama Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1221-1228.
- Mahmudi, I., & Wardani, S.Y. Pengaruh Religiusitas dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Etika Sopan Santun Siswa Madrasah Aliyah Tri Bhakti. *EDUKASI*.14(01)(2022)
<https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi.akses>: 22-012023
- Murjainah, Tanzimah, Jayanti, Marleni, Robert Budi Laksana, Treney Hera (2017) Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(12), 160-180.
- Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis]." *Acta Islamica Counsnesia: Counselling Research and Applications* 2.2 (2022).
- NN, U. S., Murjainah, M., & Tobari, T. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Resitasi berbasis Information Communication Technoligi (ITC) Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS Di SMA Negeri 1 Palembang. *Jurnal Swanabhumi* Vol. 3, No. 2, Agustus 2018, 103-109.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40– 48
- Safitri. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

- Salam, M., & Anggraini, I. (2018). Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V Di SDN 55/I Sridadi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 127-144. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6777>
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R%D*. Bandung: Alfabeta .
- Tiara, S. K., & Sari, E.Y. (2019). Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di SDN 1 Watulimo, EduHumanioral *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 11(1), 21-30.
- Yani, Nola Lavita. 2020. *Upaya Guru PPKn dalam Menerapkan Peraturan Sekolah terhadap Siswa SMA Negeri 5 Sijunjung*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa STKIP Ahlusummah*. Vol.2(2)