

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Afif, Nur dan Ansor Bahary. 2020. *Tafsir Tarbawi: Pesan-pesan Pendidikan dalam Al-Qur'an*. Cv. Karya Literia Indonesia: Tuban.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2015. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Bandura, Albert. 1977. *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice – Hall, Inc.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Mukhtar. 2013. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Safaria, Triantoro. 2021. *Psikologi Abnormal: Dasar-dasar, Teori, dan Aplikasinya*. Yogyakarta: UAD PRESS.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, dkk. 2012. *Pengantar Psikologi Sosial*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga.
- Syahrum dan Salim. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.

Thalib, Syamsul Bachri. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana.

Jurnal:

Arif, Mochtar. Nina Zulida Situmorang dan Fatwa Tentama. 2019. *Bentuk-bentuk Perilaku Agresif pada Remaja*.

Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan. Hal. 299-304.

Bangun, Daniel P. dan Harahap, Elza I. S. S. 2021. *Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan*. *Social Oponion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komuniasi*, vol. 6, no. 1, hlm. 1-6.

Dini, Ferina Oktavia dan Indrijati, Herdina. 2014. *Hubungan Kesenian dengan Perilaku Agresif pada Anak Didik di Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar*. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, vol. 03, no. 03, hlm. 30 – 35.

Helmi, Avin Fadilla dan Soedardjo. 1998. *Beberapa Perspektif Perilaku Agresif*. *Buletin Psikologi*, Tahun VI, No. 2, hlm. 9 - 15.

Imtiyaz, Nur. 2020. *The Study Descriptive of Aggressive Behavior to The Students Who Are Addicted On Mobile Legends Online Game At SMP Negeri 28 Banjarmasin*. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Program Studi Bimbingan Dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat*, vol. 3, no. 3, hlm. 173 - 179.

Jannah, Miftahul. 2016. *Remaja dan Tugas-tugas Perkembangannya Dalam Islam*. *Jurnal Psikoislam*, vol. 1, no.1, hlm. 245.

Janttaka, Nugrananda dan Wahyu Juniarta. 2020. *Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung*

Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Jurnal pendidikan sekolah dasar, vol. 04, No. 2. Hlm. 132 – 141.

Rani, Devita. Effiati Juliana Hasibuan & Rehia K. Isabela Barus. 2018. *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa*. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. *Perspektif: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, vol. 7, No. 1, hlm. 6 – 12.

Rohman, Khobibur. 2018. *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, vol. 02, no. 01, hlm. 156 – 172.

Rondo, Amelia Andrita Alike. Herlina I. S. Wungouw dan Franly Onibala. 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 4 Ratahan*. *e-journal Keperawatan (e-Kp)* Vol. 7, No. 1, hlm. 1-8.

Setiawati, Octa Reni dan Gunando, Agin. 2019. *Perilaku Agresif Pada Siswa SMP yang Bermain Game Online*. *Jurnal Psikologi Malahayati*, vol. 1, no. 1, hlm. 30-34.

Susantyo, Badrun. 2011. *Memahami Perilaku Agresif Sebuah Tinjauan Konseptual*. *Jurnal Informasi*, vol. 16 No. 3, hlm. 194.

Trimawati dan Abdul Wakhid. 2020. *Gambaran Perilaku Agresif Pada Remaja Yang Mengalami Kecanduan Game Online*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, vol. 3, no. 4, hlm. 567 - 570.

Yanizon Ahmad & Vina Sesriani. 2019. *Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja (Cause Of Aggressive Behavior On Adolescents) Counseling and Guidance Education*. *Jurnal KOPASTA*, vol. 6, no. 1, hlm. 23-36.

Yogatama, I Ketut Sidharta, Agi Putra Kharisma dan Lutfi Fanani. 2019. *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-bang)*. Program Studi Teknik Informasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Brawijaya. *Jurnal Perkembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, hlm. 2558 – 2566.

Yunalia, Endang Mei dan Arif Nurma Etika. 2020. *Analisis Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Health Of Studies*, vol. 4, no. 1, hlm. 38-45.

Zikrillah, Abdul, dkk. 2021. *Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang)*. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, vol. 6, no.1, hlm. 96- 116.

Skripsi:

Alfan, Alfiya. 2020. *Dampak Game Online “Mobile Legend” terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau dari Perilaku Behavior (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di Warung Kopi Blandongan)*. Skripsi. Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta.

Fadli, Muhammad Alfath. 2021. *Dampak Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Agresif Remaja di Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Kabupaten Karawang*. S1 Thesis. Universitas Pendidikan Indonesia.

Hermansyah, Eric. 2020. *Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Terhadap Agresivitas Remaja Awal di SMP Negeri 2 Kota*

Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: Malang.

Khoiri, Nur Fikri. 2021. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo)*. Skripsi. Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN): Ponorogo.

Lestari, Ayu Merita. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang Kelas 2)*. Skripsi. Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika: Jombang.

Lidiana, Evit. 2021. *Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Dalam Memberikan Edukasi Mengenai Dampak Negatif Mobile Legends*. Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah: Surakarta.

Pratama, Muhammad Agung. 2020. *Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Agresif dalam Bermain Game Online Mobile Legends di Squad Nematoda*. Skripsi. Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta.

Rahmawati, Adelina dan Setia Asyanti. 2017. *Fenomena Perilaku Agresif pada Remaja dan Penanganan Secara Psikologis*. Muhammadiyah University Press: Surakarta.

Shabati, Swastirena Merari. 2018. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) "Mobile Legend" Dengan*

Perilaku Agresif pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana.
Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana: Salatiga.

Internet:

Kumparan.com. 11 Juni 2022. Nama Senjata ML yang Digunakan oleh Para Hero. Diakses pada 4 November 2022, dari <https://kumparan.com/info-sport/nama-senjata-ml-yang-digunakan-oleh-para-hero-1yFBL34umpv>

Malut Post Tampil Terdepan. 21 September 2021. Inilah 7 Hero ML yang Senjata Andalannya Pedang Mematikan. Diakses pada 4 November 2022, dari <https://malutpost.co.id/inilah-7-hero-ml-yang-senjata-andalannya-pedang-mematikan/>

Suara.com. 07 September 2022. Daftar Lengkap Nama Hero Mobile Legends, Catat untuk Persiapan Mabar. Diakses pada 1 November 2022, dari <https://www.suara.com/tekno/2022/09/07/110851/daftar-lengkap-nama-hero-mobile-legends-catat-untuk-persiapan-mabar>

