

## Daftar Pustaka

- Andrew, C. (2020). *Dampak Positif dan Negatif Teknologi Terhadap 4 Aspek Besar*. Kompasiana.
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Budi, N. (2019). *Usia Gamer Bervariasi, Game Mobile Punya Potensi Tinggi Jual Iklan*. Bola.com.
- Budiarti, L. (2019). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar.
- Denson, T. (2012). *Self - Control and Aggression*. University of New South Wales.
- Elfira, T. C. (2020, Maret 28). *WHO Sarankan Bermain Game untuk Hilangkan Bosan Selama Masa Covid - 19*. Retrieved from Voi.id:  
<https://voi.id/teknologi/4144/who-sarankan-bermain-game-untuk-hilangkan-bosan-selama-masa-covid-19>
- Faqqihudin. (2020). *Dampak Positif dan Negatif Adanya Teknologi*. Kompasiana.
- Fikriyah, H. (2014). *Analisa Konsep Kontrol Diri Umat Beragama : Studi Komparasi Penganut Agama Islam, Kristen, dan Hindu*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Finkenauer. (2015). *Out of Control : Identifying The Role Of Self-Control Strength in Family Violence*. Florida State: University Of Amsterdam.

- Gcube. (2018). *Apa Sih PUBG Mobile Itu> Sekilas Mengenai Game Battle Royale Yang Sedang Viral*. Gcube.id.
- Hulukati, W. (2018). *ANALISIS TUGAS PERKEMBANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU*. Gorontalo: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.
- Maulida, L. (2018). *Jumlah Gamer Di Indonesia Capai 100 Juta di 2020*. Tek.id.
- Midaada, A. (2020). *Pemuda Ini Bunuh Nyawa Sahabatnya Karena Sering Kalah Main Game Online*. Okezone.
- Mukhtar, B. (2020). *Siswa SD Dibunuh Kwannya Sendiri Gara - Gara Game Online*. Okezone.
- Mulyani. (2016). *Rancangan Hipoetik Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Self Control*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muttaqin, Z. (2011). *Pengaruh Shalawat Fatih Terhadap Agresivitas Siswa Madrasah Aliyah Negeri Lasem*. IAIN Walisongo.
- Nugraha, J. (2020). *Mengenal Jenis - Jenis Game Terkenal Beserta Cara Memainkan*. Merdeka.com.
- Pdungge, F. (2014). *Agresivitas Mahasiswa Suku Madura, Minang, Gorontalo dan Jawa di Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Pratomo, Y. (2020). *PUBG Mobile Mulai Batasi Waktu Bermain*. Tekno.Kompas.com.
- Prisma, H. (2019). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Mobile Legends : Bang Bang*. Jakarta Barat: Universitas Esa Unggul.
- Riska, S. (2018). *HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN SPIRITUAL DENGAN KONTROL DIRI PADA REMAJA*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Santoso, A. (2010). *Statistik Untuk Psikologi : Dari Blog Menjadi Buku*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sari, R. (2018). *HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN SPIRITUAL DENGAN KONTROL DIRI PADA REMAJA*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.

- Septefanny, D. (2013). *Pengaruh Game Berkonten Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja di RW 03 Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Setyiwati, D. (2020). *Trafik INternet UNtuk Gim Online Naik Hingga 61% Efek Pandemi Corona*. Katadata.co.id.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Teofanda, R. (2020). *Intensitas bermain Game Online Mobile PlayerUnknown's Batleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Dewasa Awal*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.