

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, K., & dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Abu Ahmadi, & Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*. PT. Rineka Cipta.
- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar*.
- Ansori, M., & Iswati, S. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Airlangga University Press.
- Arikunto Suharsimi. (2007). *Managemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Artha, S., & Intan, R. (2021). *Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia*. 11(1).
- Awas Video Game Kekerasan Bahaya Bagi Anak Anda. (2012, Oktober): <https://www.liputan6.com/tekno/read/443329/awas-video-game-kekerasan-bahaya-bagi-anak-anda>
- Bungin, B. (2005a). *Metode Penelitian Kuantitatif* (cet. ke-3). Putra Grafika.
- Bungin, B. (2005b). *Metode Penelitian Kuantitatif* (cet. ke-3). Putra Grafika.
- Bungin, B. (2005c). *Metode Penelitian Kuantitatif* (cet. ke-3). Putra Grafika.
- Bungin, B. (2005d). *Metode Penelitian Kuantitatif* (cet. ke-3). Putra Grafika.
- Bungin, B. (2005e). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (cet. ke-3). Kencana Prenada MediaGrup.
- Cahyandaru. (2021, Februari 24). *Kasus Kriminal Meningkat, Kota Chicago Mau Blokir Game GTAV*. <https://www.medcom.id/teknologi/game/zNA3We8k-kasus-kriminal-meningkat-kota-chicago-mau-blokir-game-gta-v>
- Departemen Pendidikan Indonesia. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Elizabeth B Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2, penerjemah Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih*. Erlangga.
- Fauzi, A. (2019). *Pengaruh Game Online PUBG (Playerunknown's Battleground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. II*.

- GTA San Andreas, Game Legendaris Yang Masih Dimainkan Banyak Gamer Sampai Sekarang.* (2021, Juni 4). <https://www.kompasiana.com/wisnu93/60b9ba95d541df5d6c038e82/gta-san-andreas-game-legendaris-yang-masih-dimainkan-banyak-gamer-sampai-sekarang?page=all#section1>
- GTA San Andreas: Permainan Legendaris Dengan Karakter Ikonik.* (2023, Juli 17). <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/gta-san-andreas-permainan-legendaris-dengan-karakter-ikonik>
- J. P. Chaplin. (2004). *Kamus Lengkap Psikologi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Jangan Terlalu Sering Bermain Game Kekerasan.* (2014, November 27). <https://www.merdeka.com/teknologi/jangan-terlalu-sering-bermain-game-kekerasan.html>
- Lupiyoadi, R., & A., H. (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa*. Salambaempat.
- Observasi. (2024). *SMPN 6 Kota Kediri*.
- Okta Putri, Z. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa. *Universitas Sebelas Maret*.
- Prasetyo Bambang, & Miftahul Jannah Lina. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Putrawan, I. M. (t.t.). *Pengujian Hipotesis Dalam Penelitian-penelitian Sosial*. Rineka Cipta.
- Rakhmat Jalaluddin. (2008). *Psikologi Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Richard I. Levin, & Robert B. Desjardin. (1970). *Theory of Games and Strategies*. International Textbook Company.
- Salim, P. (2000). *Salim's Ninth Collegiate English – Indonesian Dictionary*. Modern English Press.
- Santoso, S. (1999). *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. PT. Elex Media Komputindo.
- Santoso, S. (2002). *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Penerbit PPM.
- Singarimbun Marsi, & Effendi Sofian. (2011). *Metode Penelitian Survey*. LP3ES.

- Sisin, W., & dkk. (2023). Teori Belajar Sosial dalam Pembelajaran. *Author Education and Learning Journal*, 2.
- SKRIPSI_CINDY SARI FADILLA.pdf. (t.t.).
- Soeharto, I. (2004a). *Metode Penelitian Sosial*. Rosda Karya.
- Soeharto, I. (2004b). *Metode Penelitian Sosial*. Rosda Karya.
- Soejanto Agoes. (2005). *Psikologi Perkembangan*. PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D* (3 ed.). alfabet.
- Suseno, B. (2012, Desember). *Uji Park Untuk Uji Asumsi Klasik Heteroskedastisitas*. <http://www.statistikolahdata.com/2012/12/uji-park-untuk-uji-asumsi-klasik.html>
- Undang-Undang Republik. (t.t.).
- W Santrock, J. (2009a). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Erlangga.
- W Santrock, J. (2009b). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Erlangga.
- Wirawan Sarwono, S. (2008a). *Psikologi Remaja*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Wirawan Sarwono, S. (2008b). *Psikologi Remaja*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Zakiah Daradjat. (1990). *Pendekatan Psikologi dan Fungsi keluarga dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja*.