

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Mia, Abdul Rahman, and others. 2022. "Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS." *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 5(3): 243–55.
- Anggraini, Levika Dian. 2022. "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Surat Al-Furqan Ayat 63 Dan Surat Al-Isra' Ayat 27 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII." *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2(7): 327–38.
- Bhirawa, W T. 2020. "Proses Pengolahan Data Dari Model Persamaan Regresi Dengan Menggunakan Statistical Product and Service Solution (SPSS)." *Jurnal Mitra Manajemen* 7(1).
- Cahnia, Zelika Anggun, Nurhayati Darubekti, and Fransiska Timoria Samosir. 2021. "Pemanfaatan Mendeley Sebagai Manajemen Referensi Pada Penulisan Skripsi Mahasiswa Program Studi Perpustakaan Dan Sains Informasi Universitas Bengkulu." *Palimpsest: Journal of Information and Library Science* 12(1): 48–54.
- Darma, B. *STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=acpLEAAAQBAJ>.
- Fatimah, Fira Sayyidatina. 2022. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Komunitas Anbu Project." *Bimbingan dan Konseling Banyuwangi* 1(1): 7–12.
- Gramedia. "Kuesioner Adalah: Pengertian, Jenis-Jenis Dan Karakteristik." <https://www.gramedia.com/literasi/kuesioner/>.
- Hidayat, Aziz Alimul. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Idham, Mahmud. 2019. "TEOR BEHAVIOR.Pdf."
- Isnaini, Nur. 2019. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI HASIL BELAJAR SISWA."
- Kamajaya, Budi. 2020. "Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile." *Psikoborneo* 8(1): 33–39.
- Kemendibud. 2021. "Santun Dalam Memanfaatkan Media Digital." 31/03/2021. <https://pskp.kemdikbud.go.id/berita/detail/3935/santun-dalam-memanfaatkan->.
- Kustiawan, Andri Arif, M Or, Andy Widhiya Bayu Utomo, and M Or. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Lemmens, Jeroen S., Patti M. Valkenburg, and Jochen Peter. 2009. "Development

- and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents.” *Media Psychology* 12(1): 77–95. doi:10.1080/15213260802669458.
- M, D.W.S.S.T. 2021. *Biostatistika: Buku Ajar*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). <https://books.google.co.id/books?id=HVFKEAAAQBAJ>.
- Machsun, Toha. 2016. “Pendidikan Adab, Kunci Sukses Pendidikan.” *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 6(2): 102–13.
- Marcella, Dean, and Hasan Sazali. 2023. “FENOMENA TRASH-TALKING ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA).” *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi* 4(3): 1138–45.
- Mubarak, H A Z. 2022. *Penelitian Kuantitatif Dan Statistik Pendidikan: Cara Praktis Meneliti Berbasis Contoh Aplikatif Dengan SPSS*. zakimu.com. <https://books.google.co.id/books?id=wGFzEAAAQBAJ>.
- Mustofa, Akhmad. 2013. *Uji Hipotesis Statistik*. Gapura Publishing. com.
- Nabilah Muhamad. 2023. “Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih Dari 4 Jam Sehari.” *databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>.
- Nasution, Hamni Fadlilah. 2016. “Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif.” *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman* 4(1): 59–75.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.” *Buletin psikologi* 27(2): 148–58.
- Nurlan, Fausiah. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Nursyifa, Firda Intan, Efri Widiyanti, and Yussy Kurnia Herliani. 2020. “Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online.” *Jurnal Keperawatan BSI* 8(1): 32–41.
- Pande, NPAM, and Adijanti Marheni. 2015. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta.” *Jurnal Psikologi Udayana* 2(2): 163–71.
- Puniman, Ach. 2018. “Keutamaan Menjaga Lisan Dalam Perspektif Hukum Islam.” *Jurnal Yustitia* 19(2).
- Putri. 2021. “STUDI KECANDUAN GAME ONLINE DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA DI SMAN 4 KOTA KEDIRI.” Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati Hamiyati, and Shinta Doriza. 2020. “Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja.” *Jurnal Psikologi Malahayati* 2(2): 72–85.

- Retnawati, Heri. 2017. "Teknik Pengambilan Sampel." In *Disampaikan Pada Workshop Update Penelitian Kuantitatif, Teknik Sampling, Analisis Data, Dan Isu Plagiarisme*, , 1–7.
- Rohman, Khabibur. 2018. "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online." *Martabat* 2(1): 155–72.
- Santoso, Imam, and Harries Madiistriyatno. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Indigo Media.
- Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RD."
- Sugiyono, Prof. DR. *Metode Penelitian Bisnis*. ed. Apri Nuryanto. S. Pd. Alfabeta, CV.
- Sumargo, Bagus. 2020. *Teknik Sampling*. Unj press.
- Suryadarma, Yoke, and Ahmad Hifdzil Haq. 2015. "Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali." *At-Ta'dib* 10(2).
- Swarjana, I Ketut, and M P H SKM. 2022. *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Penerbit Andi.
- Taufik, Ahmad et al. 2022. "Pengantar Teknologi Informasi." *Drestanta Pelita Indonesia Press*: 1–113.
- Tri Rachmadi, S K. 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*. TIGA Ebook. <https://books.google.co.id/books?id=Nor6DwAAQBAJ>.
- Umar, H. 2002. *Metode Riset Bisnis: Panduan Mahasiswa Untuk Melaksanakan Riset Dilengkapi Contoh Proposal Dan Hasil Riset Bidang Manajemen Dan Akuntansi*. Gramedia Pustaka Utama. <https://books.google.co.id/books?id=ihn8T5S8HaQC>.
- Umiyati. 2021. "METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN {PENELIT." 4(1): 6.
- Usmadi, Usmadi. 2020. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7(1).
- Waryani. 2021. *DINAMIKA KINERJA GURU DAN GAYA BELAJAR Konsep Dan Implementasi Terhadap Prestasi Belajar*.
- Wibowo, Megan Febry, S Setyawan, and M I Kom. 2020. "Trash Talking Dalam Game Online PUBG Mobile." *Universitas Muhammadiyah Surakarta: Sukoharjo, Jawa Tengah*.
- Wijayanti, Ratna. 2015. "Buku Ajar Metodologi Penetilitan." *Angewandte Chemie International Edition*: 5–24.
- Zakariah, M Askari, Vivi Afriani, and K H M Zakariah. 2020. *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.