

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. B. S. (2024). *Dinamika Rekigiustus Remaja Pelaku Judi Online* (Studi Kasus Remaja Di Kel Selosari Kec Magetan Kab Magetan) (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
<https://etheses.iainponorogo.ac.id/28490/>
- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi *Online* Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13-22.
[file:///C:/Users/user/Downloads/3_Vol+1+No+1_Wahfid_1322%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/3_Vol+1+No+1_Wahfid_1322%20(5).pdf)
- Afrilliani, D. P., & Winata, E. Y. (2023). Pengaruh Parenting Style Terhadap Perilaku Agresi Verbal Pada Pemain Judi *Onliner* (SLOT). *Jurnal Psikologi*, 3(4), 138-146. <http://repository.unj.ac.id/30703/>
- Ali, M. (2024). 80 ribu anak Indonesia di bawah usia 10 tahun jadi pemain judi *online*. *Liputan6*. <https://www.liputan6.com/news/read/5623749/80-ribu-anak-indonesia-di-bawah-usia-10-tahun-jadi-pemain-judi-online>
- Asriadi, A. (2021). Analisis kecanduan judi *online* (Studi kasus pada siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Disertasi doktoral, Universitas Negeri Makassar). https://eprints.unm.ac.id/20023/1/JURNAL_Asriadi.pdf
- Astuti, W., Muna, Z., & Julistia, R. (2021). Gambaran kontrol diri pada siswa SMP Kota Lhokseumawe dalam mencegah perilaku seksual pranikah. *Jurnal Diversita*, 7(1), 72-78. DOI: <https://doi.org/10.31289/diversita.v7i1.4526>
- Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game *Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan.
<https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/17828/1/168600197%20-%20Sri%20Aulia%20-%20Fulltext.pdf>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Pustaka Belajar.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. McGraw-Hill.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. John Wiley & Sons.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
DOI:[10.1037/0022-3514.63.3.452](https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452)

- Fitriani, W., & Mulyani, U. (2023). Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game *Online* Mobile Legends di Kecamatan Mandau. https://repo.uinmybatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/28219/1687328725963_17a.pdf?sequence=1
- Hayati, R., & Indra, S. (2018). Hubungan marah dengan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 67-74. <https://doi.org/10.22373/je.v4i1.3523>
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi *online* di masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20-27. <https://doi.org/10.61476/8xv gdb22>
- Krahé, B. (2001). *The social psychology of aggression*. Psychology Press.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis dampak judi *online* di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320-331. DOI: <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Lubis, A. Z. (2015). Perjudian dan hukumnya dalam perspektif Islam. *El-Qudwah: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Hukum Islam*, 10(1), 43-58.
- Maharani, E. (2023) Perbedaan Kecenderungan Perilaku Agresif Antara Siswa Laki-Laki Dengan Siswa Perempuan pada Kelas X di SMA Negeri 18 Palembang. https://repository.unsri.ac.id/93834/3/RAMA_86201_06071381924059_2125019302_01_front_ref.pdf
- Maqhfira. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas game *online* PUBG di Kota Banda Aceh (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry). Repositori UIN Ar-Raniry.
- Maulana, M. I. (2024). Pengaruh judi daring terhadap perilaku agresif siswa angkatan Vastagana. http://labskylibrary.labschoolunj.sch.id/labskylibrary/index.php?p=show_detail&id=8731
- Mujidin, A., Wahyudi, R., & Rahman, A. (2023). Kecanduan game *online* pada agresivitas mahasiswa. *Jurnal Ilmu Psikologi Yudharta*, 5(1), 17–25. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ILMUPSIKOLOGI/article/view/2953>
- Mutiara, T. N., & Netrawati, N. (2023). Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA N 16 Padang. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 1978-1986. DOI: <https://doi.org/10.33394/realita.v8i1.7452>

- Nasrullah (2024). Muspikat Dewantara Kompak Melawan Judi *Online*. rri.co.id <https://www.rri.co.id/lhokseumawe/daerah/867302/muspika-dewantara-kompak-melawan-judi-online>
- Pambudi, R. L. (2024). 5 Dampak judi *online* bagi pelaku dan lingkungannya, apa saja? DetikJogja. <https://www.detik.com/jogja/berita/d-7501020/5-dampak-judi-online-bagi-pelaku-dan-lingkungannya-apa-saja>
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran intensitas bermain game *online* dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. Jurnal Psikologi Udayana, 6(01), 139-148. DOI:[10.24843/JPU.2019.v06.i01.p14](https://doi.org/10.24843/JPU.2019.v06.i01.p14)
- Priyatno, D. (2011). SPSS Analisis Statistik Data. Mediakom.
- Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2023). Dampak judi *online* terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, 20(2), 282-290. <https://doi.org/10.46781/almutharahah.v20i2.763>
- Rahmi, T., Muna, Z., & Julistia, R. (2024). Gambaran psychological well-being pada dosen Universitas Malikussaleh. DOI: <https://doi.org/10.2910/insight.v2i2.15493>
- Sentana, M. A., & Kumala, I. D. (2017). Agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh. Jurnal Sains Psikologi, 6(2), 51-55. <http://dx.doi.org/10.17977/um023v6i22017p051>
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa SMP yang bermain game *online*. Jurnal Psikologi Malahayati, 1(1), 30-34. <https://doi.org/10.33024/JPM.V1i1.1413>
- Sidiq, F. (2024). The Effect of *Online* Gambling on Mental Health: Study on Teenagers in Panimbang District, Banten. International Journal of Health Medicine and Sports, 2(1), 11-15. DOI:[10.46336/ijhms.v2i1.69](https://doi.org/10.46336/ijhms.v2i1.69)
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif. Alfabeta.
- Sunnardy, R., & Suryadi, D. (2024). Peran intensitas bermain *online* game terhadap agresivitas pada dewasa awal di Jakarta. Jurnal JPTAM, 8(3), 1451–1462. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23173>

- Susanti, R. (2021). Judi *online* dan kontrol sosial masyarakat pedesaan: *Online gambling and social control of rural communities*. ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya, 10(1), 86-95.
<https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Syahron, M., Utama, D., Purba, K., Hrp, M. E., Rahma, N. Y., Wulandari, A., ... & Fajriawati, F. (2024). Analisis pemain judi *online*. JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary, 2(1), 558-569.
<https://mail.rayyanjurnal.com/index.php/jerumi/article/view/2024>
- Utami, I. T. (2016). Gambaran agresivitas perilaku seksual remaja putra SMA di Jakarta Selatan. Jurnal Wacana Kesehatan, 1(1).
DOI: <https://doi.org/10.52822/jwk.v1i1.30>
- Utami, R. S., Suzanna, E., & Anastasya, Y. A. (2024). Gambaran ketangguhan mental atlet Universitas Malikussaleh.
DOI: <https://doi.org/10.37278/jipsi.v6i2.861>
- Zhan, E. (2024). Tertangkap basah main slot! Belasan pelaku judi *online* di Aceh Utara diringkus. Kompas.tv.
<https://www.kompas.tv/video/517260/tertangkap-basah-main-slot-belasan-pelaku-judi-online-di-aceh-utara-diringkus>
- Zulfikar, R., Katim, C. A. G., Rinjani, D. M., Turesna, G., Rafly, M., Saputra, S. J., & Kurniawan, N. F. (2024). Edukasi Menghadapi Era Digital Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi *Online* Dan Pinjaman *Online* Dalam Upaya Penegakan Dan Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat Desa Banyusari. *Academica: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 227-236.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13358062>