

- Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar. *Hasanuddin Student Journal*, 1(2), 127–134.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan Perancangan Game Edukasi sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini. *Simetris*, 8(1), 225–230.
- Fuad, N. (2015). Implementasi Android Mobile Untuk Game Aksara Jawa. *Spirit*, 7(2), 20–30.
- Galehantomo, G. (2015). Platform Comparison Between Games Console , Mobile Games And PC Games. *Sisforma*, 2(1), 23–26.
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2017). Violent Video Game Effects on Salivary Cortisol, Arousal, and Aggressive Thoughts in Children. *Computers in Human Behavior*, 70(1), 39–43.
- Ghozali, M. ., Ridwan, W. ., & Suteja. (2018). Pengaruh Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Multimedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Darul Masholeh Kota Cirebon Tahun Ajaran 2017/2018. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 50–66.
- Greitemeyer, T. (2015). Everyday Sadism Predicts Violent Video Game Preferences. *Personality and Individual Difference*, 75(1), 19–23.
- Gusnita, S. (2019). Psikologi Komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Gaming Disorder Pada Anak. *Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Medan*, 1–77.
- Hay, D. F. (2016). The Early Development of Human Aggression. *Child Development Perspectives*, 0(0), 1–5.
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(02), 42–47.
- Kusumawati, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Metode Eksperimen. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(19), 1865–1876.
- Maharani, S., Hatta, H. R., & Selvyani, F. A. (2016). Game Sejarah Terbentuknya Kota Samarinda Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker VX Ace. *Infotel*, 8(1), 1–8.
- Novantara, P., & Abbas, C, J. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia

- Interaktif Sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Cirebon Menggunakan Adobe Flash. *Jejaring: Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 1(1), 86–92.
- Prescott, A. T., Sargent, J. D., & Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the Relationship Between Violent Video Game Play and Physical Aggression Over Time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882–9888.
- Ramadani, M. I. F. (2018). Penarikan Diri dalam Game Online. *Skripsi. Fakultas Komunikasi Dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–31.
- Ramadhani, R, F. (2018). Pelatihan Kontrol Diri untuk Mengurangi Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang*, 1–109.
- Rimayanti, N., Yulianti, A., Nasution, B., & Lubis, E. E. (2019). Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia. *IT Journal Research and Development*, 3(2), 84–95.
- Schüler, A., Arndt, J., & Scheiter, K. (2015). Processing Multimedia Material: Does Integration of Text and Pictures Result in a Single or Two Interconnected Mental Representations? *Learning and Instruction*, 35, 62–72.
- Shao, Z. (2016). Summary of Three-dimensional Animation Creation Based on Ethnic Culture Element. *ICITCE*, 25(1), 1–6.
- Subekti, Y., & Ariswan, A. (2016). Pembelajaran Fisika dengan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 252–261.
- Surjono, H. D. (2015). The Effects of Multimedia and Learning Style on Student Achievement in Online Electronics Course. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(1), 116–122.
- Wright, M. F. (2019). Friends and Console-Gaming Aggression: The Role of Friendship Quality, Anger, and Revenge Planning. *Games and Culture*, 14(6), 604–621.
- Zakiah, Amin, A., & Lovisia, E. (2019). Penerapan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMAN 3 LUBUKLINGGAU Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 1(2), 1–9.

Zulvita, Z., & Halim, E. (2017). Identifikasi dan Remediasi Miskonsepsi Konsep Hukum Newton dengan Menggunakan Metode Eksperimen di Man Darussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika.*, 2(1), 128–134.