

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. A. Az-Zahra, H, M & Brata, K. C. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1660-1668.
- Alika, A. A., Herlina. R, R & Onibala. W, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2. *Journal Keperawatan*, 1-6
- Alfaiz. (2014). Pembelajaran Afektif Merupakan Salah Satu Strategi Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal pelangi*, 85-96
- Asyakur, M. A. B., & Puspitadewi, N. W. S. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 1-6
- Azizah. (2013). Kebahagiaan dan Permasalahan di Usia Remaja (Penggunaan informasi dalam pelayanan bimbingan individual), 295-316
- Azwar, S. (2016). *Motodologi Penelitian Edisi 1*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Anggota IKAPI
- Bandura, A. (1989). *Social Cognitive Theory*. In R Vasta (Ed), *Annals of child development*. Vol. 6
- Badrun, A. (2011). Memahami Perilaku Agresif : Sebuah Tinjauan Konseptual. *Jurnal informasi*, 189-202
- Baron, R. A & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial Edisi 10*. Jilid 2. Jakarta : Erlangga
- Berkowitz, L. (1989). *Frustration-Aggression Hypothesis: Examinatio Reformulation*, 59-73.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992) The aggression questionnaire. *Jurnal of personality and social psychology*, 452-459.

- Candra, P. D & Purnamasari, A. (2011). Hubungan Antara Kebutuhan Afiliasi dengan Intensitas Menggunakan Facebook Pada Siswa Kelas x dan xi SMA 2 Bnguntapan Bantul, 92-98
- Chaplin, James P, (2005). *Kamus Lengkap Psikologi Edisi 7*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Cowie. (1994). *Advanced Learner's Dictionary 4th ed.* Britain: Oxford University Press.
- Fajrii, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 443-454
- Fasya, H. Satriawan,. Alfiana,. & Amelia, f. A. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja di Kota Makassar (studi kasus di kecamatan tallo). *Hasanudin student junal*, 1(2):127-134
- Fatmawati. (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Of Islamic*, 25-49
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 61-66
- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurna Ilmiah Visi P2TK Paud NI*, 28-35
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., & Sakamoto, A. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 752–763.
- Hergenhahn, B. R. dan Olson, Matthew H. (2008). *Theories of Learning (7th ed)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hadi, S. (2017). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hadi, S. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haqq, T. A. (2016) Hubungan Intensitas Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet “A, B dan C” Kecamatan Lowakwaru Kota Malang

- Hudi, I. (2017). Pengaruh pengetahuan moral terhadap perilaku moral pada siswa SMP Negeri Pekanbaru berdasarkan pendidikan orangtua. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 30-44
- Hurlock, E. B (2003). Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Erlangga : Jakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2013). Jakarta : Tamer
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikologi*, 739–750
- Kholifah, N. N. (2019). Hubungan Antara Kemampuan Komunikasi Interpersonal dengan Agresivitas Pada Remaja. Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta
- Juliati, I. Qaddafi, M & Anggraeni, S. (2017). Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Interaksi Sosial Antara Teman Sebaya dan Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tabiyah dan Keguruan Universitas Islam. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 78-80
- Kurniawati, Y. (2010). Hubungan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial *Gamers Clans Of Clans* Pada Clan Indo Spirit. *Jurnal antropologi Fisip Universitas Airlangga*, 154-163
- Linda, L, Davidoff. (1980). *Introduction to Psychology*. Auckland : McGraw-Hill internasional
- Marhaeni, & Pangestu, D. (2012). Intensitas Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Untuk Mencegah Kenakalan Remaja. *Acta Diurna*, 14-19
- Merdekasari, A. & Chaer, M. T. (2017). Perbedaan Perilaku Agresi antara Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan di SMPN 1 Kasreman Ngawi. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 53-60
- Milla, M. N. (2016). Pengaruh Terpaan Kekerasan Media Audio- Visual Pada Kognisi Agresif dan Afeksi Agresif Studi Meta- Analisis. *Jurnal Psikologi*, Volume, 1–16
- Muawanah, L. B & Pratika, H. (2012). Kematangan Emosi Konsep Diri dan Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi*, 490-500

- Myers, D. G. (2010). *Social Psychology Edisi 10*. New york : Mcgraw-hill
- Nashori, F (2005). Hubungan antara Kualitas dan Intensitas Dzikir dengan Kelapang Dadaan Mahasiswa, 122-135
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 494-501
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah , 103-111
- Pamungkas, A. P. (2020). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Nomophobia Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta
- Permatasari, D. A., Sugito & Savitri. A. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak Yang Bermain Game Pada Anak Kelompok B4 Di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul, 149-160
- Prasetio, R. E & Hartosujono. (2013). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan dengan Perilaku Agresi Pada Pelajar di Wonosobo. *Jurnal Spirits*, 1-12
- Pratiwi, R. R., Yakub, E. & Umari, T. (2018). Siswa Yang Kecandua Game Online dan Perilaku Agresif di SMP NEGERI 14 PEKANBARU. *Jom Fkip*, 1-14
- Putra, F. (2017). Ketercapaian Tugas-Tugas Perkembangan Siswa Pondok Pesantren dan Implikasinya Dalam Bimbingan dan Konseling, 27-34
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di samarinda). *Fakultas Ilmu Sosial dan politik : Universitas Mulawarman*, 136-158
- Restu, R & Yusri. (2013). Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 243-249
- Rondo, A. A. A., Wungou. H & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 RATAHAN. *Jurnal Keperawatan*, 1-8

- Samson, CMS. Prahatmaja, N. Neneng, K. & Yusup, P, M (2019). Pemanfaatan Internet Untuk Pengidupan di Kalangan Pemuda Pedesaan. *Jurnal dokumentasi dan informasi*, 217-227
- Santrock, W. J. (2017). *Adolescence Perkembangan Remaja Edisi 6*. Jakarta : Erlangga
- Sarwono, S. W. (2015). *Psikologi sosial*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Satria, Rivo. A. (2015) Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan Pada Murid Laki-Laki Kelas IV dan V di SD Kelas 2 Cupak Tengah Pauh Kota Padang, 238-242
- Setiawati, O. R & Gunado, A (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 30-34
- Siddiqah, L. (2010). Pencegahan Dan Penanganan Perilaku Agresi Remaja Melalui Pengelolaan Amarah. *Jurnal psikologi*, 50-64
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2018). *Motodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 178-200
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 28-38
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual, 189-202
- Syahrani, R. (2015) ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal psikologi pendidikan dan koseling*, 84-92
- Tentama, F. (2012). Perilaku Anak Agresif: Asesmen dan Intervensinya . Kes Mas, 162-232
- Toefanda, R. (2020). Tentang Intensitas Bermain Game Online Mobile Playerunknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Dewasa Awal, 118-130
- Trisnawati, J., Fathra, A. N & Agrina. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMK NEGERI 2 PEKANBARU. *Jom Psik*, 1-9

- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom fisip*, 1-13
- Wibowo, N. E & Nashori, H. F. (2017). Self Regulation and Aggressive Behavior on Male Adolescence. *Jurnal RAP UNP*, 48-59
- Wulandari, A. (2014). Karakter Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*. 39-43
- Young, K. (2006). Addiction to MMORPGs. *Symptom and Treatment Articles*. [http://www.netaddiction.com/articles/addiction\\_to\\_mmorpgs.pdf](http://www.netaddiction.com/articles/addiction_to_mmorpgs.pdf)
- Yuniar, G. S. & Nurwidawati, D. (2013). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. *Character*, 78-84