

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online*. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Annisavitry, Y. (2017). Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 4(1).
- APJII. (2020). Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI. <https://apji.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI74November2020.pdf>. (4 Nov 2020).
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi (Edisi 2)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The Aggression Questionare. *Journal of Personality and Psychology*, 452 - 459.
- Dewi, P. Y. (2020). Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan dalam *Game online* Terhadap Sikap Agresifitas Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(3), 270-278.
- Fahlevi, R., Basaria, D., & Pranawati, S. Y. (2019). Penerapan cognitive behavioral art therapy (CBAT) untuk menurunkan agresivitas pada remaja LPKA X. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 3(2), 385-395.
- Fasya, H., Yasin, S., Hafid, A., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134.
- Faturochman. (2009). *Pengantar Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Pinus
- Febriandari, D., & Nauli, F. A. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 4(1), 50-56.
- Fitri, S., Meithy, I.R.L., & Dewi, P. (2016). Gambaran agresivitas pada remaja laki-laki siswa SMA Negeri di DKI Jakarta. *INSIGHT: Jurnal bimbingan konseling*, 5(2), 155-168.
- Gannon, T. A., Ward, T., Beech, A. R., & Fisher, D. (Eds.). (2009). *Aggressive Offenders' Cognition: Theory, research, and practice*.
- Hasibuan, N. S. P., Djalal, I. D., & Hasibuan, M. A. (2022). Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Kab

- HIMPSI. (2016). *Psikologi dan Teknologi Informasi*. Jakarta: Himpunan Psikologi Indonesia.
- Hurlock, E.B. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga
- In J. Goldstein, & J. Raessens (Eds.). *Handbook of Computer Game Studies*
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PloS one*, 8(4), e61098.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental cognitive neuroscience*, 25, 29-44.
- Jurnalpost. (2021). Bahaya Internet Bagi Remaja. <https://jurnalpost.com/bahaya-internet-bagi-remaja>. (20 Oktober 2021)
- Khaerullah, U., Efri, W., & Nina, S. (2020). Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut Yang Mengalami Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(1), 16-25.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press
- Kruglanski, A. W., & Higgins, E. T. (Eds.). (2013). *Social psychology: Handbook of basic principles*. Guilford Publications.
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh intensitas bermain game on-line terhadap agresivitas siswa. *Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28-35.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan *game online* melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1-16.
- Mehta, C. R., & Patel, N. R. (2011). IBM SPSS exact tests. *Armonk, NY: IBM Corporation*, 23-24.
- Mulyadi, S., Wahyu, R., Anugriaty, I. A., & Kenes, P. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Gunadarma
- Nisbett, R.E. (2017). *Thought and feeling: cognitive alteration of feeling states*. United Kingdom: Routledge
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Padang Lawas Sumatera Utara. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 103-116.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Pusvitasari, P., & Yuliasari, H. (2021). Strategi Regulasi Emosi Dan Resiliensi Pada Ibu Yang Mendampingi Anak Study From Home (Sfh) Di Masa Pandemi Covid-19. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 4(2), 109-118.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda). *Samarinda: e-journal Ilkom Universitas Mulawarman*.

- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*. *Martabat*, 2(1), 155-172.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Santrock, J. W. (2017). *Psikologi Pendidikan (Edisi 2)*. Jakarta: Kencana.
- Saputro, K. Z. (2017). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 17(1), 25-32.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat kecanduan internet pada remaja awal. *Jppi (jurnal penelitian pendidikan indonesia)*, 3(2), 110-117.
- Sarwono, S.W., & Meinarno, E. A. (2011). *Psikologi sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Sarwono, S.W. (2019). *Psikologi Remaja (Edisi Revisi)*. Depok: Rajawali Pers.
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., ... & Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 271-279.
- Sekar, P. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja. *Psyche 165 Journal*, 14(1), 27-31.
- Sitorus, J., & Simanjuntak, S. R. (2021). Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Masalah Perilaku Remaja Di Laguboti. *Jurnal Keperawatan HKBP Balige*, 2(1), 63-71.
- Sudaryningtyas, N., Pradekso, T., Setyabudi, D., & Ulfa, N. S. (2015). Perbedaan Jenis Kelamin, Status Ekonomi Sosial, Wilayah Tinggal, Dan Motivasi Bermain Game Pada Pemilihan Jenis Game Remaja. *Interaksi Online*, 3(4).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
- Ulfa, M., & Risdaryati, R. (2017). Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru (Doctoral dissertation, Riau University).
- von Collani, G., & Werner, R. (2005). Self-related and motivational constructs as determinants of aggression.: An analysis and validation of a German version of the Buss-Perry Aggression Questionnaire. *Personality and Individual Differences*, 38(7), 1631-1643.
- Wahl, K., & Metzner, C. (2012). Parental influences on the prevalence and development of child aggressiveness. *Journal of Child and Family Studies*, 21(2), 344-355.
- Warburton, W. A., & Anderson, C. A. (2015). Aggression, social psychology of. *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*, 1,

373-380.

Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. (2020). Uji persyaratan analisis.

Widhiarso, W., & UGM, F. P. (2020). Analisis butir dalam pengembangan pengukuran psikologi.

Yuliasar, H., & Pusvitasari, P. (2021). Hubungan Sikap Asertif Dan Rasa Malu Terhadap Perilaku Anti Korupsi Pada Remaja. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(2), 832-842.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA  
PERPUSTAKAAN