

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A meta-analytic review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12, 353–359. doi:10.1111/1467-9280.00366
- Adams, E. Dan A. Rollings. 2010. *Fundamental of game design, 2nd ed.* Barkeley, CA: New Riders.
- Ali, Mohammad. 2006. Psikologi Remaja (*Perkembangan Peserta Didik*). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Apriyanti, M. F. 2015. *Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. Kajian Moral dan Kewarganegaraan, Vol. 3 No. 3: 994-1008. Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/230709683.pdf>. diakses pada Maret 2019.
- Apriyanti, Merry Fitria, 2015. Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Dikelurahan Ngangel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya).
- Alex Sobur. 2013. *Psikologi umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- APJII. (2018). *Penetrasi dan profil pengguna internet in. donesia*. Diambil dari <https://apjii.or.id/survei>. Di akses pada agustus 2019.
- Azwar, S. (2013). *Skala psikologi*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Azwar, S. (2015). *Dasar-dasar psikometrika*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2019). *Metode Penelitian Psikologi (Edisi II)*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Bandura, A., Social Foudation of Thought and Action. Englewood Cliffs,NJ: Prentice-Hall. 1986
- Baron, Robert, A., & Byrne. D. (2012). *Psikologi Sosial. Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Batool, S, S. (2013). Lack of adequate parenting : a potential risk factor for aggression among adolescents. *Journal of Psychological Research*, 28, (2), 217-238.

- Barian Minnatul. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresi pada Remaja Pengguna Smartphone selama masa Pandemi Covid-19 Di Smpn 3 Situbondo*. Skripsi/universitas jember.
- Effendy, meyadian, Endang sri indrawati. (2018). Hubungan antara empati dengan perilaku agresif pada suporter sepakbola panser biru banyumanik semarang. *Jurbal empati*, 7(3).
- Epstein, N.B., Ryan, C.E., Keitner, G.I., Miller, I.W., & Bioshop, D.S. (2005). Evaluating and treating families: *The McMaster approach*. New York: Roitledge.
- 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.
- Farid, M. 2016. Konsep diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian diri pada remaja. Universitas Darul Ulum Jombang. Vol 5, No 02 Hal 137-144.
- Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(3), 297-324.
- Gravetter, F.J., & Wallnau, L.B. (2013). *Statistics for behavioral sciences (9th Ed)*. Belmont, CA: Wadsworth, Cengage Learning.
- Griffin, K, W., & Botvin, G, J. (2010). *Evidence-based intervention for preventing substance disorders in adolestance*. *Child and adolestance psychiatric clinics*, 19(3), 505-526. Doi: 10.1016/j.chc.2010.03.005.
- Ganjar Safari, & Mega Mulya. (2021). HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK KELAS IV DAN V DI SEKOLAH DASAR. *Healthy Journal*, 8(2), 29–38.
- Hasanah, uswatun. Udin rosida hijrianti, iswinarti (2020). Pengaruh smartphone addiction terhadap perilaku agresif pada remaja. *Proyeksi*, 15(2), 182-191.

- Hardoni¹, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal keperawatan*, 7(5), 257-266.
- Harsono, M. 2014. *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Surya University. Diambil dari [http://kambing.ui.ac.id/~onnopurbo/ebook/ebook-SU20-13/SuryaUniv-Pengaruh-Bermain-Game-terhadap-Perkembangan Remaja.pdf](http://kambing.ui.ac.id/~onnopurbo/ebook/ebook-SU20-13/SuryaUniv-Pengaruh-Bermain-Game-terhadap-Perkembangan-Remaja.pdf) diakses pada Maret 2019.
- Iswan dan Ati Kuswari, (2015). Pengaruh Game Online Terhadap The Impact Of Online Game On Childre's Language Development. *Jurnal Teknodik*, 19(April) 12-23.
- Ihori, N., Sakamoto, A., Kobayashi, K., & Kimura, H. (2003). *A Panel Study on Causal Relationships between Video Game Use and Aggressiveness in Elementary School Children: Effects on Physical Violence*. *Simulation & Gaming*, 13, 139-148. (in Japanese)
- Jamil, R. A., Gunarya, A., & Kusmarini, D. (2019). Ritual keluarga sebagai diskriminan keberfungsian keluarga. *Jurnal Psikologi Sosial*, 17(1), 46-56.
- Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta :Graha Ilmu.
- Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game *Online* "Perfect World" Di Desa Sea Satu. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture.*, 3(2), 54-67. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Komisi perlindungan anak indonesia (KPAI), KPAI: kekerasan fisik dan psikis pada oleh anak,
<http://www.kpai.go.id/berita/kpaikasuk-kekerasan-fisik-prikis-anak/>
- Kurniawan, R. (2016). *Analisis regresi*. Prenada Media.
- Kusumo, Raden A.H. (2018). *Gain Income Dari Game Online Tinjauan Teori Pertukaran Hak/Akad (Dalam Persepsi Ekonomi Islam)*. *Jurnal kajian ekonomi dan perbankan.*,2(1), P: 62-85.
- Kompas.com (2020). <https://regional.kompas.com/read/2020/05/28/14285021/sering-bertengkar-saat-main-game-online-dua-remaja-bunuh-temannya?page=all>
- Konradus, N., & Susianti, D. (2015). Pengembangan Skala Agresivitas Pada Pengguna Commuter Line: Validitas Dan Reliabilitas. 1-10.
- Koeswara. 1988. *Agresi Manusia*. Bandung: Rosda Offset

- Lemeshow, S., Hosmer, D.W., Klar, J., & Lwanga, S.K. (1990). *Adequacy of sample size in health studies*. John Wiley & Sons.
- Masithoh, A. R., Faridah, U., & Ramadhani, H. U. (2021). Hubungan aspek intelektual (psikologi perkembangan) dengan kesepian pada lansia di panti pelayanan sosial lanjut usia (potroyudan) jepara. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 12(1), 157-163.
- Neuman, W.L. (2000). *Sosial Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. 2nd ed. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Myers, D. G, (2012). *Psikologi sosial edisi 10 buku 1*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Mujib, A., & Muchtar, D. Y. Perbedaan jenis agresivitas berdasarkan geografis mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Jakarta.
- Muhamad Ngafifi, (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perpektif Sosial Budaya. *Jurnal Of Education*, Vol. 02, No.01.
- Papilia, Olds, & Feldman. (2001). *Human development*. New York; Mc Graw Hill.
- Putri, F. A. (2010). Hubungan Kematangan Emosi Dengan Agresivitas Remaja Akhir Laki-Laki.
- Reza, M., Adnyana, I. S., & Windiani, I. G. A. T. (2016). Masalah Adiksi Game Online pada Anak. *Cermin Dunia Kedokteran*, 43(4), 262-265.
- Sakti, M. Nawa Syarif Fajar. (2019). Urgensi Kecerdasan Spiritual Terhadap Agresivitas Mahasiswa. *Psikois Lamedia: Jurnal Psikologi*, 4(2), 175-184.
- Santrock Jhon W. 2003. *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, Dhita Kartika, Karyono. (2016). Kesesakan dan Agresivitas pada Remaja Di Kawasan Tombak Lorok Semarang. *Empati*, 5(1), 10-13.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1).
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja edisi sebelas (Jilid II)*. Jakarta : Erlangga.
- Sarwono, S. W. *Psikologi remaja*, Edisi Revisi. Jakarta: PT Raja Grafindo. 2015.

- Suara.com. (2020, 14 April). 15 Game Online Populer Ini Bisa Ubah Hobi Main *Game* Jadi Uang. Diakses pada Selasa, 8 Juni 2021, dari <https://www.suara.com/teknologi/2020/04/14/190500/catat-15-game-online-populer-ini-bisa-ubah-hobi-main-game-jadi-uang?page=all>
- Schafer, R. (1970). The psychoanalytic vision of reality. *International Journal of Psycho-Analysis*, 51, 279-297.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian kuantitatif kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, Augustinus. (2014). *Pengukuran Psikologis*. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta: 2014.
- Sentana, M. A., & Kumala, I. D. (2017). Agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*, 6(2), 51-55.
- Swadnyana, I., & Tobing, D. H. (2019). Hubungan antara kecerdasan emosional dan agresivitas pada remaja madya di SMA Dwijendra Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(2), 1125-1134.
- Tantoni, A., Zaen, M. T. A., & Imtihan, K. (2019). Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 81-90.
- Taylor, Shelley E., Letitia Anne Peplau & David O. Sears. (2009). *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang.
- Tuasikal, R. F. 2008. *Hubungan antara intensitas komunikasi interpersonal dengan agresivitas*. Psikologika: jurnal pemikiran dan penelitian psikologi, 13(25), 73-84.
- Waas, P. M. (2015). *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Setya Wacana (Doctoral Dissertation, Program Psikologi FPSI-UKSW)*.
- Winarsunu, Tulus. (2004). *Statistik*. Malang: penerbit Universitas Muhamadiyah Malang.

Winarsunu, Tulus. (2006). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Sisdiknas* (Surabaya:Media Centre,2005),hal 4

Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 566-576.

