

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, M. Rudolph, (2006). *Buku Ajar Pediatri*, volume 2. Jakarta : EGC.
- Admanda, Rivo. (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang*, Universitas Andalas, 2015.
- Agolla, J.E. & Ongori, H., (2009). *An assesment of academic stres among undergraduate students*. Academic journals, Educational research and review vol.4 (2), pp 063-067.
- Ahira, Anna. (2009). *Jurnal Prestasi Belajar*. <http://www.anneahira.com/jurnal-prestasiselajar.htm>
- Alam, M., Khan, Al., Karami, M., & Sadatifar, S. R. (2016). *Perceived Organizational Support and Perceived Organizational Performance Mediated by Corporate Entrepreneurship*. Sains Humakika, 8(1), 1–11.
- Ali, M. dan Asrori, M., (2010). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Cetakan ke enam. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Alvin, Nglai. O. (2007). *Handling Study Stress: Panduan agar Anda Bisa Belajar Bersama Anak-anak Anda*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Antasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2002). *Human aggression*. *Annual RevisionPsycology*. Journal of psycologi. Vol.53 (27-51).
- Antasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*, Yogyakarta: kanisius.
- Aprilia, Nuri. dan Herdina Indrijati. *“Hubungan Antara Kecedasan Emosi dengan Perilaku Tawuran pada Remaja Laki-Laki yang Terlibat Tawuran Di SMK „B“ Jakarta,”* Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan., No. 01 tahun 2014, April.
- Apriyanti, Merry Fitria. (2015). *Perilaku Agresif Reamaja Yang Gemar Bermain Game Online (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya)*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ed rev., Rineka Pelajar., Yogyakarta.

- Atya Rezita Putri. (2016). *Hubungan stres akademik pada siswa SMKN 5 Padang*.
- Bandura, A. (1997). *Self Efficacy – The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman & Company.
- Baron, R & Byrne, D. (2004). *Psikologi Sosial: Jilid 1*. (Penerjemah: Ratna Djuwita). Jakarta: Erlangga.
- Baron, R & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial: Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Baumel. (2000). *Stres Belajar Akademik*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Berkowitz, L. (2002). *Agresi I sebab dan Akibatnya*. Jakarta: Pustaka Binaman Presindo.
- BKKBN. (2011). *Kajian Profil Penduduk Remaja 10 –24 Tahun : Ada apa dengan Remaja?. Policy Brief Puslitbang Kependudukan BKKBN*. Seri No.6/Pusdu-BKKBN/Desember 2011.
- Bushman, B.J., & Huesmann, L. R. (2014). *Twenty Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression Revisited: A Reply to Elson and Ferguson (2013)*. *European Psychologist*, 19 (1), 47 – 55. <http://dio.org/1027/1016-9040/a000164>
- Buss, A.H & Perry, M. (1992). *The Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*. The American Psychological Association, Inc.
- Cooper, Fraser. (2009). *Buku Ajar Bidan Myles*. Jakarta: EGC.
- Dadang Hawari, Psikiater. (1997). *Al Qur'an Ilmu Kedokteran jiwa dan kesehatan jiwa*. Yogyakarta: Dana Bhakti Prima Yasa.
- E, Diana. Papila, dkk. *Human Development (Psikologi Perkembangan) Bagian I s/d IV*.
- Firdaus, dkk. (2013). *Perilaku agresif siswa Sekolah menengah atas*. Surabaya.
- Freud, Sigmund. (2006). *Pengantar Umum Psikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Funk, Robert W. dkk. (2005). *The Five Gospels*. US: Scribner Book Company.

- Gupchup, et al. (2004). *The Impact of Student Life Stress on Health Related Quality of Life among Doctor of Pharmacy Students*. College Student Journal 38(2):292-302.
- Gusniarti, U. (2002). *hubungan antara persepsi siswa antara tuntutan dan harapan sekolah dengan stres siswa di Sekolah Menengah Umum-Plus*. Jurnal Psikologika. 13 (VII).1-13.
- Hans, Selye. (2008). *Selye's Guide to Stress Research*, New York: Van Nostrand Reinhold, diakses www.e-psychology/workstressor/.
- Havekes R, Park AJ, Tudor JC, Luckzak VG, Hansen RT, Ferri SL, et al. *Sleep deprivation cause memory deficits by negatively impacting neural connectivity in hippocampal area*. eLife. 2016; 1
- Hurlock, E.B. (2004). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan* (Terjemahan oleh Istiwidayanti). Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan Anak (Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (2009). *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Heiman & Kariv. (2005). *Task-oriented versus emotion-oriented coping strategies: the case of college students*. College Student Journal, 39(1):72-89.
- Indriana, dkk., (2010). *Tingkat Stres di Panti Wredha Pucang Gading Semarang*. Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro. Semarang : Universitas Diponegoro. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/2953/2639>. Diakses : tanggal 29 Oktober 2014.
- Jack Hollingdale dan Tobias Greitemeyer. (2014). *The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression*. Published: November 12, 2014 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0111790>
- Kemenkes Ri. (2013). *Riset Kesehatan Dasar; RISKESDAS*. Jakarta: Balitbang Kemenkes Republik Indonesia
- Koeswara. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung. PT Eresco
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.

- Leung DY., Eichenfield LF, Boguniewicz M. Atopic Dermatitis. (2009). In: Fitzpatrick's *Dermatology in General Medicine*. 8th ed. The McGraw-Hill Companies, Inc.; 2012. p. 165–70.
- Macgeorge EL, Samter W, Gilihan SJ. (2005). Journal of Academic Stress, Supportive Communication, and Health. *Communication Education* 54(4):365-372. DOI: 10.1080/03634520500442236
- Murphy, K.J. (2000). “*Informal Authority In Organizations*”, *Journal of Law, Economics and Organization*. Volume 15: 56-73.
- Naktin, S. (2006). *Video Games and Interactive media: a glimpse at new digital entertainment*. A K Peter.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2011). *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Olejnik, S. N. L & Holschuh, J.P. (2007). *College rules! 2nd Edition How TI study survive, and succeed in college*. New york: Ten Speed Press. Diakses dari http://books.google.co.id/books?id=h_cfDji4V6YC&pg=PA101&dq=stress+academic&hl=id&ei=5oezTK2CJse3cOiYtKwI&sa=X&oi=book_result&c=result&resnum=6&ved=0CD0Q6AEwBQ#v=onepage&q&f=false.
- Park AJ, Tudor JC, Luckzak VG, Hansen RT, Ferri SL, et al. *Sleep deprivation cause memory deficits by negatively impacting neural connectivity in hippocampal area*. eLife. 2016.1
- Park, M et al. (2014). *Factors Affectiong Agression in South Korean Middle School Students*. Published: November 2014. <https://doi.org/10.1016.j.anr.2014.05.007>
- Potter, Perry. (2010). *Fundamental Of Nursing: Consep, Proses and Practice*. Edisi 7. Vol. 3. Jakarta : EGC
- ProCon.org. 2016, December 2016). Retrieved from *THE LEADING SOURCEFOR PROS & CONS OF CONTROVERSIAL ISSUES*: <http://israelipalestinian.procon.org/view.source.php?sourceID=004906>
- Rakhmawati, Indriana dan Pipin, Farida. (2014). *Sumber Stress Akademik dan Pengaruhnya terhadap Tingkat Stress Mahasiswa Keperawatan DKI Jakarta*. *Jurnal Keperawatan* 2 (3), 72-84,2014.

- Rita, Fefriawati. (2010). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Agresif Remaja di SMKN 5 Padang Tahun 2010*. Penelitian, Fakultas Keperawatan.
- Robert Wood Johnson Foundation. (2016). *Patient's Perspectives on Health Care in the United States. Harvard TH Chan School of Public Health*, (February), 1–69. Retrieved from <http://www.npr.org/assets/img/2016/02/26/PatientPerspectives.pdf>.
- Robbins, Stephen P. (2003). *Perilaku Organisasi*. Index. Jakarta.
- Romdzati. (2016). *Praktek Orang Tua dan Bermain Video Game Masalah pada Remaja N Chanthapreeda*. Mutiara Medika: Journal of Medicine and Health 13 (2), 137-142 2016.
- Salmiati. (2015). *Perilaku Agresif dan Penanganannya (Studi Kasus pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar)*. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling. Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. Hal 66-76
- Santosa, Elizabeth T. (2015). *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2012). *Life-span Development*. 13th Edition. University of Texas, Dallas: Mc Graw-Hill.
- Santrock, J.W. (2017). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa, Shinto B, Adelar ; Sherly Saragih, Jakarta : Erlangga.
- Sarwono. (2011). *Psikologi Remaja*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satria, Rivo Amanda, (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Video Game Kekerasan Dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang*.
- Smeltzer C. Suzanne, Brunner & Suddarth. (2002). *Buku Ajar Keperawatan Medikal Bedah*. Jakarta : EGC.
- Sulaiman. T., Hassan, A., Sopian, V.M., dan Abdullah S.K. (2009). *The Level of Stress Among Students in Urban and Rural Secondary Schools in Malaysia*. European Journal of Social Sciences. Volume 10, Number 2 (179-184).

- Sundeen & Stuart. (2005). *Buku Saku Keperawatan Jiwa, Edisi 3*. Jakarta: EGC.
- Surbakti. (2008). *Awas Tayangan Talevisi Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam anak anda*. Jakarta: PT Gramedia
- Stuart & Laraia. (2005). *Buku Saku Keperawatan Jiwa* (terjemahan). Jakarta: EGC.
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Weidner, Kohlmann, Dotzaur, & Burns. (1996). *The Effects of Academic Stress on Health Behaviors in Young Adults*. DOI: 10.1080/10615809608249396
- Wong D. L., Whaly. (2004). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*, Alih bahasa Sunarno, Agus dkk. Edisi 6 Volume 1. Jakarta: EGC.
- Wong D. et al. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*, Alih bahasa: Andry. Hartono dkk. Jakarta: EGC.
- World Health Organization, UNICEF. (2013). *Global Strategy For Infant And Young Child Feeding*. Geneva: World Health Organization: 2003.



