

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Adam, E. &. (2017). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing.
- Aditya Gumantan, I. M. (2020). *Tingkat kecemasan Seseorang Terhadap Pemberlakuan New Normal Dan Pengetahuan Terhadap Imunitas Tubuh*. *Sport Science & Education Journal*.
- Agung, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Andriyani, I. (2019). Gambaran kecenderungan agresifitas dalam pemilihan game online pada anak.
- Ani Sutriningsih, W. (2022). Hubungan Antara Penggunaan Internet Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Mahasiswa Psik Unitri Malang. *Nursing News*, 2(3), 321-331.
- Aprilianto, M. &. (2020). *Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia*. Retrieved from *Journal Of Physical Education*: <https://doi.org/10.33365/jouple.vlil.122>
- Aqila, S. (2018). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Jogjakrta. Retrieved Oktober 21, 2021, from <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>
- Arikunto. (2017). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asykur, M. &. (2017). *Hubungan Antara Intensitas ermain Game Online dengan Kecenderungan Agresifitas pada Komunitas Gaming Surabaya*. Surabaya: Character : Jurnal Psikolohi Pendidikan 1-10.
- Ayu, D. (2019). *Buku AJAR Kesehatan Reproduksi Remaja dan Wanita*. Yogyakarta: PT. PUSTAKA BARU.
- Azwar. (2013). *Sikap Manusia : Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi Edidi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basith, A. (2017). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresifitas pada komunitas gaming surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(3). 1-7.
- Bukhori. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buss, A. &. (2016). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 425-459.
- Dayakisni, T. (2012). *Psikologi Lintas Budaya*. Malang: UMM Press.
- Hartono, S. &. (2018). *Perkembangan Peserta Didik hlm.229 didalam Skripsi Yesti Kumala Sari, Perilaku Maladaptif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VIII Sekolah*

Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru hlm.13 diakses di situs <http://repository.uin-suska.ac.id.pdf>. Jakarta : Rineka Cipta.

- Hidayat. (2017). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hoetomo. (2016 hlm.17). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar.
- Hurlock, E. (2006:207). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan (edisi kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Gramedia.
- Husni, M. (2019). selfie Gangguan Kepribadian Narsistik. *Jurnal Tinta*, 105-116.
- Ichsanudin, I. &. (2020). *Tingkat Motivasi Latihan Ukm Panahan Teknokrat selama Pandemi Covid*. Retrieved from Journal Of Pysical Education : <https://odi.org/10.33365/jouple.vli2.587>
- Indriyani, D. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Remaja*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jatmiko, S. (2019). *Geng Remaja*. Rajawali Press.
- Juang Sunanto, K. T. (2014 hlm.48). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Khairani, M. (2016 hlm.12). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Aswaja pressindo.
- Krahe, B. (2016). *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kusumadewi, T. (2022). *Hubungan Antara Kecanduan Intenet Game Online Terhadap Ketrampilan Sosial pada Remaja*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Lau, J. G. (2017). *Indidence and predictive faktors of Internet addiction among Chinese secondary school student in Hong Kong : a longitudinal study*. Retrieved from Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology 52, 652-667: <https://doi.org/10.1007/s00127-017-1356-2>
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. Jombang: STIKES Insan Cendekia Medika.
- Maulana, N. (2014 hlm.116). *Sosiologi dan Antropologi Kesehatan didalam skripsi Muhammad Husen, Proses Pembentukan Perilaku manusia ditinjau dari hadist, Banda Aceh 2018 hlm.16*. Yogyakarta: Nuha Media.
- Mayo. (2021). *Delirium*.
- Merry Fitria Apriyanti, H. (2018). *Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. Kajian Moral dan Kewarganegaraan.
- Mertika, D. M. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of Education Review and Research*, Vol.3 No.2.

- Mutrofin, I. (2014). *Hubungan Antara Kecenderungan Pola Asuh Demokratis dengan Konsep Diri pada Remaja Tunadaksa di Panti Rehabilitasi*. Skripsi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Myers, D. (2014). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Notoatmojo. (2020). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Buletin Psikologi*, Vol.27 No.2.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis Edisi 4*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursalam. (2018). *konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Jakarta: Salemba Media.
- Nuryani, E. (2014). *Hubungan intensitas mengakses facebook dengan motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Pratiwi, P. (2017, September 25). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja*. Retrieved from <http://Candrajiwa.Psikologi.Fk.UNS.ac.id>
- Purwanta, E. (2012 hlm.3). *Modifikasi Perilaku Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, A. (2014). Psikologi Sosial : Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik. In 206. Jakarta: Rajawali Press.
- Rahmawati, S. (2022). *Pengaruh bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Anak di Desa Pattedong Selatan*.
- Raven, B. R. (2015:267). *social Psychology 2nd Edittion*. Canada: Jhon Wiley and Sons.
- Reali, C. &. (2018). Pengaruh game kekerasan terhadap agresif anak. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 01(1), 8-17.
- Rokaya, A. (2021). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Gama Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru*. Pekanbaru: UIN SUKA RIAU.
- Sanchaya, P. (2018). *Konsep dan Ciri Perilaku Maladaptif*. Journal 17 Maret 2017 dalam situs www.scribd.com.
- Saputra, d. (2016). *Sejarah Perkembangan Game Online (edisi keenam)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, D. &. (2016). Kesesakan dan Agresifitas pada Remaja di Kawasan Tambak Lorok Semarang. *Jurnal Empati*, 10-13.
- Sarwono, S. &. (2015). Psikologi Sosial. Jakarta: Salemba Medika.

- Sobur, A. (2016 hlm.523). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Statistik, B. P. (2022). *Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia 2017 : Kesehatan Reproduksi Remaja*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017:182). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. BAndung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017:188). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Badung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sujarweni. (2015). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suprihatin, T. (2019). *Agresivitas Anak (Suatu Studi Kasus)*. Proyeksi.
- Suryabrata, S. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Jaya Grafindo.
- Susantyo, B. (2019). *Memahami Perilaku Agresif : Sebuah Tinjauan Konseptual*. Informasi.
- Sutrisno, E. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Toefanda, R. (2020). Intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresifitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8 (1), 461-473.
- UI'fah Hernaeny, M. (2021). *Populasi dan Sampel (Vol. 1)*. Pengantar Statistika.
- Ulfa, M. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subranta Kecamatan Tampan Pekanbaru*. JOM FISIP 1-13.