

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Agustina, N. (2018). *Perkembangan peserta didik*. Deepublish.
- Ali, M., & Salamah, F. N. (2021). Korelasi Antara Adiksi Game Online dengan Perilaku Empati pada Remaja di Kabupaten Semarang. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 3(1), 71–94.
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Ambarwati, S. (2014). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online: Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anjayani, S., Susilowati, T., Prajayanti, E. D., & Mursudarinah, M. (2020). Hubungan Durasi Waktu Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMK Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, 11(2).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Asyakur, M. A. B., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(3), 1–6.
- Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan.
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online *Clash Of Clans* terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online *Clash Of Clans* pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau). *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 4(2), 1–15.
- Fasya, H., Yasin, S., Hafid, A., & Amelia, A. F. (2017). Hubungan Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127–134.
- Fitrianisa, A. (2018). Identifikasi Faktor-faktor Penyebab Perilaku Agresif Siswa SMK PIRI 3 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 166–179.

- Griffith, M. D., & Davies, N. O. (2013). Chappel. D.(2004). *Online Computer Gaming: A Comparison Adolescent & Adult Gamers*.
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet “A, B dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Rahayu, S. Y. (2013). Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 1(3).
- Lolang, E. (2014). Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 685–695.
- Loton, D. (2007). *Problem video game playing, self esteem and social skills: an online study*. Victoria University.
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis hubungan resiliensi matematik terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 819–826.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Nugraha, A. P. (2019). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresi pada Komunitas Game Online di Salatiga. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW.
- Octavia, S. A. (2020). Motivasi belajar dalam perkembangan remaja. *Deepublish*.
- Oktalia, P., Trimawarti, T., & Wakhid, A. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran. Universitas Ngudi Waluyo.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96–102.
- Prastikha, Y. (2022). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula Di Masa Pandemi Covid 19. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Purnomo, Y. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer. UIN Raden Intan Lampung.

- Putra, A., & Mardison, S. (2018). Perilaku Agresif Peserta Didik di MTsN Thawalib Padusunan. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 4(1), 32–41.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021(2).
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa *Telkom University*. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90.
- 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.
- Retnawati, H. (2017). Teknik Pengambilan Sampel. Disampaikan Pada Workshop Update Penelitian Kuantitatif, Teknik Sampling, Analisis Data, Dan Isu Plagiarisme, 1–7.
- Rukinah, R. (2019). Gambaran Pengetahuan Wanita Usia Subur Tentang Pencegahan Kanker Payudara Di Puskesmas Maccini Sawah Makassar 2019. *Jurnal Farmasi Sandi Karsa*, 5(1), 84–89.
- Safari, G., & Mulya, M. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar. *Healthy Journal*, 8(2), 29–38.
- Sari, R. P., & Utami, U. (2021). Hubungan tingkat pengetahuan dan sikap dalam penerapan protokol kesehatan di karang taruna dusun Malangjiwan. *Jurnal Ilmiah Maternal*, 5(1).
- Septiyan Bagus Mariki, S. (2023). Gambaran Kelelahan Mata Pada Anak Bermain Game Online Di SDN 80 Ngoresan Jebres Surakarta. Universitas Kusuma Surakarta. Universitas Kusuma Husada Surakarta.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34.
- Siti, N., Yunani, S. U., Tantri, W. U., & Udi, W. (2020). Gambaran Agresivitas dan Tingkat Adiksi Pada Remaja dengan Game Online di SMA Rimba Madya Kota Bogor Tahun 2020. Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 26–33.

- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian kuantitatif dan R&D.
- Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi penelitian keperawatan. Yogyakarta: Gava Media.
- Suprpto, S., Herman, H., & Asmi, A. S. (2020). Kompetensi Perawat dan Tingkat Keterlaksanaan Kegiatan Perawatan Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(2), 680–685.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Swarjana, I. K., & SKM, M. P. H. (2022). Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian. Penerbit Andi.
- Tarigan, S. A. P. (2021). Gambaran Persepsi Perawat Tentang Beban Kerja Selama Pandemi Covid-19 di Ruang Rawat Inap Isolasi Covid-19 Rumah Sakit Universitas Sumatera Utara. Universitas Sumatera Utara.
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan internet berhubungan dengan agresivitas remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(1), 33–38.
- Wahyuningsih, L. (2018). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Sdit Ibnu Abbas Kebumen. Stikes Muhammadiyah Gombong.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179–187.