

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan *Game Online* penanganannya dalam konseling individu. *Guidance Journal*, 17(2). [https://doi.org/ 10.34005/guidance.v17i02.1166](https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166)
- Adia, P. N. Y. (2022). Hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta. Universitas Kusuma Husada. <http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3067>
- Ajie Gewab, B. T. P., Risanti, E. D., Herawati, E., & Mahmudah, N. (2020). Hubungan adiksi *Game Online* dan merokok dengan stres pada remaja. *Biomedika*, 12(2), 117. <https://doi.org/10.23917/biomedika.v12i2.10737>
- Andrew, Y. T., Eunike, V. M., Felicia, T. M., & Situmorang, A. V. (2022). Hubungan adiksi bermain *Game Online* dengan perilaku agresi pada mahasiswa selama masa pandemi. *Seminar Nasional Psikologi UM*, 29–37. <http://conference.um.ac.id/index.php/psi/article/view/3150/1703>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/3206/pdf>
- Antonius, J. V. R. (n.d.). Online video game addiction: Exploring a new phenomenon. *ResearchGate*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1975.5361>
- Aran, & Elwindra. (2021). Hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa di STIKES Persada Husada Indonesia. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8(31). <https://doi.org/10.56014/jphi.v8i31.328>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). Laporan survei penetrasi dan perilaku internet di Indonesia tahun 2023. <https://www.apjii.or.id>
- Aulia, S., Chandra, A., & Khairuddin, K. (2022). Hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar Hilir Kota Medan. *Jouska: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.31289/jsa.v1i1.1101>
- Auliah, L. (2023). Pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap perilaku agresif pada gamers remaja di Kota Makassar. Universitas Hasanuddin. https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/31998/3/Q11116019skripsi_27-11-2023%201-2.pdf
- Baron, A. R., & Byrne, D. (2015). Psikologi sosial. Erlangga.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of*

- Personality and Social Psychology, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Cheung, J. C. S., Chan, K. H. W., Lui, Y. W., Tsui, M. S., & Chan, C. (2018). Psychological well-being and adolescents' internet addiction: A school-based cross-sectional study in Hong Kong. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 35(5), 477–487. <https://doi.org/10.1007/s10560-018-0543-7>
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar, & Ishak. (2020). Blended learning: A 21st century learning model at college. *International Journal of Multi Science*, 1(7), 50. <https://multisciencejournal.com/index.php/ijm/article/view/92>
- Dihni, V. A. (2022). Jumlah gamers Indonesia terbanyak ketiga di dunia. Katadata Media Network. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi/telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Fitrianisa, A. (2018). Identifikasi faktor-faktor penyebab perilaku agresif siswa SMK Piri 3 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://core.ac.uk/download/pdf/185261021.pdf>
- Henry, W., & Egga, E. (2024). Hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ)*, 12(1). <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/13428/pdf>
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 121–128. <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5672>
- Isnaini. (2021). Intensitas Bermain *Game Online* Berhubungan Dengan
- Pamungkas, P. D., Mardhiyah, S. A., & Puspasari, M. (2019). Hubungan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ)*, 9(1), 235–242. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/7036/pdf>
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan *Game* Dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207. DOI: <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M., & Lee, H. M., A. (2016). Study of Digital Game Addiction from Aggression, Loneliness and Depression Perspectives. *Journal of Hawaii International Conference on System Sciences*, 16, 1530- 1605. DOI: [10.1109/HICSS.2016.470](https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.470)
- Kristin, H. (2019). Hubungan Frustrasi dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa/i Fakultas Psikologi Stambuk 2014 UMA. Universitas Medan Area. <http://repository.uma.ac.id/handle/123456789/10750>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan *Game Online* dan empati pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65–73. <https://ejournal.uin->

suska.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7810/pdf

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Teniwut, L., & Widianoro, F. W. (n.d.). Hubungan antara regulasi emosi dan agresivitas pada mahasiswa Maluku Tenggara di Yogyakarta. *Journal of Education Research*, 5(4). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1943>

Musfirah, G., Rangkuti, F. M. A., & Aulia, F. (n.d.). Faktor predisposisi masyarakat berhubungan dengan tingkat risiko pencemaran air sumur gali. *Jurnal Kesehatan Lingkungan Indonesia*, 22(3), 245–251. <https://doi.org/10.14710/jkli.22.3.245-251>

Myers, D. (2010). *Social Psychology*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.

Oktalia, P. (2020.). Hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. [Artikel ilmiah]. Universitas Ngudi Waluyo.

http://repository2.unw.ac.id/1120/1/S1_010116A061_ARTIKEL%20-%20Pamor%20Oktalia.pdf antara konsep diri dengan kecanduan *Game Online* pada pemain game MMORPG. *Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, 1(1), 60–70. <https://doi.org/10.32528/ins.v15i1.1643>

Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (n.d.). Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *Game Online* pada remaja di Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2). <https://doi.org/10.35790/jkp.v2i2.5221>

Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain *Game Online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 11, 1–12. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663>

Rompas, Y. F., et al. (2023). *Game Online Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi*. *Jurnal Ilmiah Society*, 3. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/4533/640874>

Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>

Salma, S. (2023). Pengaruh *Game Online Terhadap Perilaku Agresif antar Pemain di Desa Sungapan Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang*. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/22077>

Setiawati, O. R., & Gunando, A. (2019). Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain *Game Online*. *Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34. <http://dx.doi.org/10.33024/jpm.v1i1.1413>

Sugiyono, S. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sun Kyung, K., Shin, S., & In Lee, J. (2021). The moderating effect of self-efficacy on the relationship between internet game addiction and aggression among Korean adolescents. *Social Sciences*, 10(2), 58. <https://doi.org/10.11648/j.ss.20211002.13>

Suryanto, B. (2022). Perilaku Agresif pada Remaja Kecanduan *Game Online* di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten. <https://eprints.iaii-surakarta.ac.id/id/eprint/3540>

Ujuwanda, G. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh. <http://repository.unimugo.ac.id/id/eprint/2909>

Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom.Fisip*, 4(1). <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13841/13402>

Wahidah, P. W. (2019). Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa. Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/25562/1/gabungan%20tanpa%20BAB%20IV.pdf>

Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. <http://dx.doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>

World Health Organization. (2018). International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11). <https://icd.who.int/en>

Yee, N. (2006). *Motivations for Play in Online Games*. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772

Young, K. (2017). Internet addiction test.