

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). dampak game online bagi pelajar. *Dampak Game Online Bagi Pelajar*.
- Adikerana, R. (2020). *Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Penerimaan Teman Sebaya pada SMA Dharma Wanita 1 Pare*. IAIN Kediri.
- Adila, D. R., & Kurniawan, A. (2020). Proses Kematangan Emosi Pada Individu Dewasa Awal yang Dibesarkan dengan Pola Asuh Orang Tua Permisif. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i12020.21-34>
- Alfatama, M. F. D. (2022). *Kematangan Emosi dan Agresivitas pada Remaja Pengguna Online Mobile Games dengan Unsur Kekerasan*. Sriwijaya.
- Amalia, E. I. (2023). *Niko Partners : Pertumbuhan Industri Game Indonesia di 2023 Melambat*. Hybrid Gadget and New Technology. <https://hybrid.co.id/post/niko-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat/>
- Anggreyani, R., Khasanah, N. N., & Susanto, H. (2020). Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, 14(1), 1–6. <https://doi.org/10.36051/jiki.v14i1.96>
- Annisavitry, Y., & Budiani, M. S. (2017). Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 4(1), 1–6.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azalea, G. C., Muhammad, R. M., Derecantya, Maksumah, Z. L., & Qoriah, N. F. (2019). Eksplorasi Game Online Pada Smartphone Terhadap. *Proceeding Hasil Penelitian Eksperimen 2019: Cluster Tema: Personality & Character*, 1–6.
- Azizah, S. N., & Setiawan, A. (2023). Pengaruh Kematangan Emosi Terhadap Agresivitas pada Siswa Kelas 12 SMK Ar-roudhoh Beji. *Afeksi (Jurnal Psikologi, Filsafat Dan Saintek)*, 2, 273–283.
- Budiarti, L. A. (2023). *Perilaku Agresivitas ditinjau dari Pola Asuh dan Kontrol Diri pada Siswa di SMP Katholik Widyatama Kota Batu*. Universitas Merdeka Malang.
- Fatin, K., Rahmawati, K. I., Romadhoni, K. H., Putri, L. R. S., & Umami, K. N. (2023). *Memahami Individu Melalui Psikologi Perkembangan*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa Effect Of the Intensity Of Playing Online Game to the students Aggression. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 09(1), 28–35.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Gilpress. (2024). *How Many Gamers Are There? (2024 statistics)*. What'sthebigdata. <https://whatsthebigdata.com/number-of-gamers/>
- Goleman, D. (2015). *Emotional Intelligence : Kecerdasan Emosional : "Mengapa EI Lebih Penting dari IQ"* (T. Hermaya, Ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, C., Affandi, G. R., & Widyastuti. (2022). *Performansi Akademik Pendekatan Mikro & Makro*. Airlangga University Press.
- Handasah, R. (2018). Pengaruh Kematangan Emosi Terhadap Agresivitas Dimediasi Oleh Kontrol Diri Pada Siswa Sma Negeri Di Kota Malang. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 2(2), 121–133. <https://doi.org/10.30762/happiness.v2i2.345>
- Hartono, U. (2022). *Fakta-fakta Miris Pembunuhan Sadis Bocah 9 Tahun di Banjarnegara*. Detiknews. <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-5892499/fakta-fakta-miris-pembunuhan-sadis-bocah-9-tahun-di-banjarnegara>
- Haryani, H. (2023). *Perilaku Seksual Pranikah Remaja : Struktur Model*. NEM.
- Howarth, J. (2024). *How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistic)*. Explodingtopics. <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Izzaty, R. E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Penerbit Elex Media Komputindo.
- Jahja, Y. (2015). *Psikologi Perkembangan* (Pertama). Kencana.
- Jamal, N. A., & Sugiarti, R. (2021). Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Pada Remaja Pemain Pro Game Online. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.3269>
- Kamaluddin, A. (2022). *Kontribusi Regulasi Emosi Qur'ani dalam Membentuk Perilaku Positif*. Cipta Media Nusantara.
- Kartono, K. (2015). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Mandar Maju.
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.
- King, D., & Delfabbro, P. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. Pers Akademik Elsevier. <https://doi.org/10.1017/edp.2019.9>
- Kurniawan, H., Rusmayadi, G., Achjar, K. A. H., Merliza, P., Suprayitno, D., Subiyantoro, A., Kusumastuti, S. Y., Heirunissa, Nengsih, T. A., Hutabarat, I. M., Nurhayati, & Noorzaman, S. (2024). *Buku Ajar Statistika Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang kelas 2)*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Media.

- Mamik, & Islamarida, R. (2022). Analisis Perilaku Agresif pada Remaja di Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan*, 11(2), 135–141.
- Mujahidin, M. (2022). *Remaja Ini Tembak Mati Semua Keluarganya Gara-gara Kecanduan Game Online, Ini Kronologinya*. Tribuncirebon.Com. <https://cirebon.tribunnews.com/2022/02/05/remaja-ini-tembak-mati-semua-keluarganya-gara-gara-kecanduan-game-online-ini-kronologinya>
- Munir, M. B. (2022). *Teori Dasar Memahami Perilaku*. Guepedia.
- Oktalia, P. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10.
- Oktaviani, E. P., & Nurjanah, S. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah Sokaraja. *Jurnal Human Care*, 6(2), 295–301.
- Rani, R. (2021). *Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Agresi Remaja di Kelurahan Titi Papan Kecamatan Medan Deli*. IAIN Padang Sidempuan.
- Roflin, E., Rohana, & Riana, F. (2022). *Analisis Korelasi dan Regresi*. Penerbit NEM.
- Rokom. (2018). *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. Sehatnegeriku. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
- Safari, G., & Mulya, M. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah dasar. *Jurnal Prodi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung*, 8(2), 29–38.
- Saifuddin, A. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Kencana.
- Santoso, Y., & Winarto, A. T. (2021). *Finding Your Soulmate: Rahasia Mendapatkan Kekasih Idaman*. Andi Offset.
- Santrock, J. W. (2019). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Siregar, A. R., & Maullana, I. (2022). *Bocah Dianiaya Teman di Serpong, Korban Dituding sebagai Penyebab Kekalahan "Game Online."* Kompas.Com. https://megapolitan.kompas.com/read/2022/05/19/15075001/bocah-dianiaya-teman-di-serpong-korban-dituding-pelaku-sebagai-penyebab?debug=1&lg_n_method=google&google_btn=onetap
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono, & Susanto, A. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. Alfabeta.
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2023). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Kencana.

- Tarmizi, Muhammad, & Junilia, E. (2023). *Buku Ajar Kewirausahaan*. UPPM Universitas Malahayati.
- Taylor, S. E., & Sears, D. O. (2020). *Social Psychology*. Pearson India.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting : Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.
- World Health Organization. (2018). *Game Disorder*.
<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- Yusri. (2016). *Ilmu Pragmatik dalam Perspektif Kesopanan*. Deepublish.