

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi: Sebuah Jawaban Atas Tantangan Pendidikan Abad Ke 21 Dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung: Reflika Aditama.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304
- Anugrah, P. (2020). *Identifikasi Tingkat Perilaku Agresif Siswa di MAN 1 Padang Panjang*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Asyakur, M. A., & Puspitadewi, N. W. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 1-4.
- Donsu, J. D. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Fatmawati. (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba. *Journal Of Islamic Nursing*, 2(2), 20–29.
- Fitrotunnisa, windi yuli utami feronika ana. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. *Ilmu Keperawatan*, 4(1), 9–15.
- Hidayat, A. A. (2014). *Metode penelitian keperawatan dan teknis analisis data*. Jakarta : Salemba Medika
- Isnaini. (2021). *Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja*
- Jabbar, T.N.K. (2015). Hubungan Game online terhadap Perilaku Agresif Remaja. *Prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Januar, I. dan Turmudzi. (2016). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani
- Lestari, M.A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. Skripsi. Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Cendekia Medika Jombang.
- Musthafa, A. E. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(11), 1–13.
- Notoatmodjo. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka cipta.
- Oktaviani. (2021). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di Sma Muhammadiyah Sokaraja*
- Pitakasari, A. A., Kandar, & Pambudi, A. (2017). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Relationship of Online Game Exposure To

- Violence Towards Aggressive Behavior in Adolescents. *Keperawatan*, 96–102.
- Purnomo. (2019). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer*
- Ramdhani, R. A., & Rinaldi. (2019). *Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Game*. 1–12.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *E-Journal Keperawatan (eKp)*, 7(1).
- Safari (2020) *Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar*.
- Saryono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- Taganing, N. M., & Fortuna, F. (2018). *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma
- Utomo, A. (2014). Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Anak di Surakarta. *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–23.
- Young, K. (2017). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journal of Family Therapy*.