

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals Of Game Design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Games Design (2nd Ed)*. Barkeley, CA: New Riders.
- Ahmadi, A. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP (JIMFISIP) Unsyiah*, 2, 1–12.
- Anantasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: KANISIUS.
- Asfriyati, (2003). *Pengaruh Keluarga Terhadap Kenakalan Anak*. Sumatra Utara: USU Digital Library.
- Atina, Y., Gutji, N., & Sekonda, F. A. (2022). Pengaruh Kontrol Diri (*Self Control*) terhadap Tingkat Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 5 Kota Jambi. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6, 4077–4082.
- Babore, A., Carlucci, L., Cataldi, F., Phares, V., & Trumello, C. (2017). Aggressive behaviour in adolescence: Links with self-esteem and parental emotional availability. *Social Development*, 26(4), 740–752. <https://doi.org/10.1111/sode.12236>
- Bailey K, West R, & Anderson C. A. (2009). *The Influence of Video Games on Social, Cognitive, and Affective Information Processing*. Department of Psychology: Iowa State University.
- Baron, R. A., & Bryne, D. (2010). *Psikologi Sosial Jilid 2 Edisi Ke Sepuluh*. Jakarta: Erlangga.
- Broto, Gatot S. D. (2018). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. Jakarta: Kominfo. https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers Diakses pada (16 Desember 2021)
- Cahyono, T. (2017). *Statistik Uji Korelasi*. Purwokerto: Yayasan Sanitarian Banyumas (Yasamas).

- Chaplin, J. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Conny, S. (2008). *Penerapan Pembelajaran Anak*. Jakarta: Indeks.
- Darmiah. (2020). Perkembangan dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia MI. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 94–104.
- David G, Myers. (2010). *Social Psychology*. Singapore: Mc Graw Hill.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Detria. (2013). Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. *Tesis tidak diterbitkan*. Bandung: UPI.
- Dewi, M. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 162–180. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i2.562>
- Ersan, C. (2020). Physical aggression, relational aggression and anger in preschool children: The mediating role of emotion regulation. *Journal of General Psychology*, 147(1), 18–42. <https://doi.org/10.1080/00221309.2019.1609897>
- Fachriyyati, D. (2015). Perkembangan Sosial Emosional Anak Ditinjau Dari Pemberian Syair Lagu Di TK Tarbiyatul Athfal Krpyak Jepara. Universitas Negeri Semarang.
- Fasya, H., & Friska Amelia, A. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 1(2), 127–134.
- 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.
- Fitriyani, L. (2015). Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak. *Lentera*, 17(1), 93–110.
- Geandra, F., & Neviyarni, S. (2018). Analisis Perilaku Agresif Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8–12. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti%0AAAnalisis>
- Hasono, M. (2014). *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University Press.

- Herawati, A. A., Dharmayana, I. W., & Sholihah, A. (2017). Vokasi Emotional Intelligence and Aggressive Behavior of. *Open Journal System (OJS) Universitas Bengkulu*, 16(1), 84–91.
- Hermawan, A. (2005). *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hidayat, A. A. (2011). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, E. B. (1997). *Perkembangan Anak Jilid I (Edisi Ke Enam)*. Jakarta: Erlangga.
- Itabiliana, V. K., & Hadiwidjojo. (2008). *Tanya Jawab Seputar Masalah Perilaku Anak*. Jakarta: Buana Ilmu Populer.
- Izzaty, R. E. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kamsari, Husnaniyah, D., & Monisah, S. I. (2021). Gambaran Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah Dengan Ibu Yang Bekerja Sebagai Tenaga Kerja Wanita (Tkw) Di Desa Juntinyuat Kecamatan Juntinyuat Indramayu. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan*, 12(2), 92–98. <https://doi.org/10.54630/jk2.v12i2.174>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Kartono, K. (2011). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maj.
- Machfoedz, I. (2009). *Metodologi Penelitian Bidang Kesehatan, Keperawatan, Kebidanan, Kedokteran*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Marsari, H., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1816–1822. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1182>
- Merdekasari, A., & Chaer, M. T. (2017). Perbedaan perilaku agresi antara siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMPN 1 Kasreman Ngawi. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 3, 53. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v0i0.2996>
- Merianti, L., & Nuine, E. A. (2018). Analisis Hubungan Perkembangan Emosional Anak Umur 8 – 12 Tahun Terhadap Kejadian Sibling Rivalry. *Jurnal Endurance*, 3(3), 474. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.3242>

- Mesgarani, M., & Shafiee, S. (2013). Study The Realtionship Between Internet Addiction and Emostinal Intelligence, Sensation Seeking and Metacognition Among Here Those Who Reffered to Cofes. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*. Vol 4 (4), 889-893.
- Mulya, M., & Safari, G. (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. <https://ejournal.unibba.ac.id>
- Musbikin, I. (2009). *Mengapa Anakku Malas Belajar ya?*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun). *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 417–429. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Notoatmodjo, S. (2005). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Oktaviani, Ema P. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 1(2).
- Pratiwi, P. Y., & Budisetyani, I. G. A. P. W. (2013). Emosi dan Penggunaan Warna Dominan Pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 160–170. <https://doi.org/10.24843/jpu.2013.v01.i01.p16>

- Ramdani, N. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Minat Belajar*, 1(1), 42. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf
- Riana, M. (2011). *Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 02(01), 153–171.
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 2(1), 53-66.
- Sagita, A., Rahardjo, S., & Hidayati, R. (2019). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Saat Berbicara di Depan Kelas Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Siodrama. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i2.4507>
- Samuel, Henry. (2010). *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanditaria, W. (2011). *Adiksi Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatimangor Sumedang*. Sumedang: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja Edisi Ke-11*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, W. N. E., Hanifah, N., & Widagdo, D. N. (2017). Perbedaan Tingkat Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 142–147. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p142>
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Sarwono, S. (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Setiowati, A., & Supriyadi. (2020). Hubungan Penggunaan Media Sosial, Religiusitas Dengan Agresifitas Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 1(2), 230–237. <http://103.114.35.30/index.php/JKM/article/view/5222>

Sidik, Imam F. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Dan Kecenderungan Narsis Pada Remaja di Wifi id Corner Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Sudarsono. (1991). *Kenakalan Remaja, cetakan ke-2*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>

Suprajitno. (2004). *Asuhan Keperawatan Keluarga: Aplikasi Dalam Praktik*. Jakarta: EGC.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.

Suriadi, & Yuliani, R. (2006). *Asuhan Keperawatan Pada Anak Edisi 2*. Jakarta: Sagung setia.

Wiratna Sujarweni, V. (2014). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Yao, M., Zhou, Y., Li, J., & Gao, X. (2019). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition. *Aggressive Behavior Wiley*, 45(6), 662–670. <https://doi.org/10.1002/ab.21860>

Yosep, I. (2007). *Keperawatan Jiwa, Edisi 1*. Jakarta: Refika Aditama.

Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.