

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Maharani, C. S. (2022). *(Prodi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang) . 2 (Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang) . \**. 6(1), 763–769.
- Annur, C. M. (2024a). Ada 185 Juta Pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2024. *Databoks.Katadata.Co.Id*, 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/27/ada-185-juta-pengguna-internet-di-indonesia-pada-januari-2024>
- Annur, C. M. (2024b). Individu Pengguna Internet Global Tembus 5,35 Miliar pada Januari 2024. *Databoks*, 1–8. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/08/individu-pengguna-internet-global-tembus-535-miliar-pada-januari-2024>
- Athorik, H. (2022). Resiko Kekerasan. *NBER Working Papers, Prasetya 2018*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Aulia, S. (2022). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Hilir Kota Medan Oleh : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan*. 111.
- Bararah, M. B. . (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi COVID-19 di SMPN 3 Situbondo. *Halodoc.Com*, 1. <https://www.halodoc.com/kesehatan/kecanduan>
- Benisya, U. P. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Smpn 1 Sungai Tarab. *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)*, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Budiarti, L. (2019). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung). *Skripsi*, 22.
- Chludia Frisilia. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Remaja Dikota Makassar. In *Journal Artikel* (Vol. 15, Issues 2447–2889).
- Enopadria, C. (2021). *402-Article Text-1270-1-10-20210328*. 1(11).
- Fembi, P. N., Nelista, Y., Vianitati, P., Fakultas, D., Kesehatan, I.-I., Nusa, U., & Abstrak, N. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewanbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>

- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Herlina. (2013). Perkembangan Masa Remaja (Usia 11/12 – 18 tahun). *Mengatasi Masalah Anak Dan Remaja*, 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2013.08.014>
- Indriyana, P. (2019). *Perilaku Agresif Pada Anak Sekolah Dasar*. 1–9.
- Linda Yani, A., & Retnowuni, A. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif pada Remaja yang Tinggal di Pesantren. *Journal of Holistic Nursing Science*, 6(1), 36–43. <https://doi.org/10.31603/nursing.v6i1.2406>
- Margareth, H. (2017). Metode Penelitian. *Экономика Региона*, 32.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Mulyani, I. (2013). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kekerasan. *Ilmu Kesehatan*, 1998, 9–24.
- Nabilah Muhamad. (2023). Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari. *Databoks*, 94–95. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>
- Naflah, N. C. (2021). Hubungan Durasi Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Remaja Di Smk Dr.Soetomo Cilacap.
- Nisrina, S., Ririn Lestari, D., & Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(2), 247–260.
- Notoatmodjo. (2018). Jenis dan Desain Penelitian. *Penelitian Deskriptif Adalah*, 1–8.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurhalimah, Putri Salsabila, B., Haryati, O., Wartonah, & Dinarti. (2023). Adiksi Game Online Meningkatkan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja. *JHCN Journal of Health and Cardiovascular Nursing*, 3, 1–8. <https://doi.org/10.36082/jhcn.v3i1.1048>

- Oktavianti, W. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Prilaku Remaja. *Fakultas Ilmu Kesehatan UMP*, 41.
- Pardede, J. A., Siregar, L. M., & Hulu, E. P. (2021). Efektifitas Behaviour Therapy Terhadap Risiko Perilaku Kekerasan Efektifitas Behaviour Therapy Terhadap Risiko Perilaku *Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Ind. February*, 6–13.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 2, 1–12.  
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663/4703>
- Putri, A., & Tria Ningsih, Y. (2021). Hubungan Antar Kesepian dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10471–10476.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2650>
- Putri, V. S., N, R. M., & Fitrianti, S. (2018). Pengaruh Strategi Pelaksanaan Komunikasi Terapeutik Terhadap Resiko Perilaku Kekerasan Pada Pasien Gangguan Jiwa Di Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 7(2), 138. <https://doi.org/10.36565/jab.v7i2.77>
- Rahmadani & Putri, R. (2017). Hubungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Seksual Pra Nikah Remaja SMAN 10 Yogyakarta. *Skripsi*, 2011, 12–33.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90.  
<https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Ramadani, M. I. (2018). Penarikan Diri Dalam Game Online. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13.  
<http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41559-019-0877-3%0Aht>
- Resti, M., Andini, L., Maret, U. S., Putri, M. M., Maret, U. S., Nabinghah, N. P., & Maret, U. S. (2022). *Laporan Penelitian Analisis Dampak Penggunaan Game Online. July*.



- 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>
- Sefiyan, B. A. B. (2020). *Risk for Self-Directed Violence* ). 7–20.
- Trimawati, & Wakhid, A. (2020). Gambaran Perilaku Agresif Pada Remaja yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), 567–570.
- Utami, R. E. (2022). Efektivitas Video Edukasi Hipertensi Terhadap Kepatuhan Minum Obat Anti Hipertensi Di Prolanis Uptd Puskesmas Kesugihan 1 Skripsi.
- Warouw, I., Posangi, J., & Bataha, Y. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Remaja Di Sma N 1 Kakas. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24333>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Karakteristik Perubahan Pada Remaja. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>
- Wulanda, C. A. L. R. H. (2020). Efektifitas Senam Dismenore Pada Pagi Dan Sore Hari Terhadap Penanganan Nyeri Haid Pada Remaja Putri Saat Haid Di Smpn 2 Bangkinang Kota Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 1(1), 1–11.
- Yoon, C. (2022). konsep Prilaku Kekerasan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–33.