

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M Dan M. Asrori. 2016. Psikologi remaja perkembangan peserta didik. Pt bumi aksara. jakarta
- Asyakur, M., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan antara intensitas bermain game *online* dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming surabaya. psikologi pendidikan, 4, 1–6.
- Azwar S. 2013. Sikap manusia: Teori dan pengukurannya. yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Azwar, S. (2017). Metode penelitian psikologi. yogyakarta: Pustaka pelajar
- Azwar, S. 2012. Reliabilitas dan validitas. yogyakarta: Pustaka pelajar
- Azwar, Saifuddin (2014). Metode penelitian. yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Barbara Krahe, The social psychology of aggression (new york: Psychology press taylor, 2013).
- Chaplin, J.P. 2004. Kamus lengkap psikologi. jakarta: Pt raja grafindo persada.
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh intensitas bermain game on-Line terhadap agresivitas siswa. Jiv-Jurnal Ilmiah Visi, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.21009/Jiv.0901.4>
- Freeman. (2010). Strategic management: A stakeholder approach: Cambridge university press.
- Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2014). The effect of *online* violent video games on levels of aggression. plos one, 9(11), E111790.
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. communication monographs, 53(1), 61– 69. <https://doi.org/10.1080/03637758609376126>
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain game *online* berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. jurnal keperawatan jiwa, 9(1), 235–242.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game *online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas pgri yogyakarta. Jurnal Konseling gusjigang, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- 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, July, 53. <https://doi.org/10.26858/jpkk.V0i0.2996>

- Murti, Marcellino Wahyu Wisnu (2021) Hubungan antara kontrol diri terhadap agresivitas pemain *game mobile legends* pada komunitas semar mlbb Semarang
- Notoatmodjo, S. (2016). Kesehatan masyarakat ilmu & seni (revisi). jakarta: Rineka cipta.
- Notoatmodjo, S. 2002, Metodologi penelitian kesehatan, rineka cipta, Jakarta
- 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.
- Periantalo, J. (2016). Penelitian kuantitatif untuk psikologi. yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Raharjo, D. B., Saragih, S., Aulia, S., & Haque, U. (2024). Agresivitas verbal pada pemain mobile legend: Bagaimana peran intensitas bermain? inner: journal of psychological research, 3(4), 506–514.
- Sugiyono. (2019). Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif dan r&d. bandung: Alfabeta.
- Taylor, S.E., Peplau, L.A., Dan Sears, D.O. 2009. Psikologi sosial. edisi kedua belas. alih bahasa: tri wibowo, b.S. jakarta: Kencana prenatal media group
- Ulum, B. (2018). Games “mobile legends bang bang” di kalangan mahasiswa uin sunan ampel surabaya dalam tinjauan “one dimensional man” herbert marcuse. community engagement & emergence journal, 1(1), 1–82.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. interaksi *online*, 7(3), 179–187. [https://Ejournal3.Undip.Ac.Id/IndexPhp/Interaksi Online/Article/View/24140](https://Ejournal3.Undip.Ac.Id/IndexPhp/InteraksiOnline/Article/View/24140)