

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail Soesana, Hani Subakti, Karwanto, Anisa Fitri, Ilham Falani Sony Kuswandi, Lena Sastri, and Hana Lestari Novita Aswan, Ferawati Artauli Hasibuan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edited by Abdul Karim. Cetakan 1. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Adams, Ernest. *Foundamentals of Game Design*. Third edit. San Francisco: New Riders, 2013.
- Agusman, Rizki, and Marjohan Marjohan. "The Relation of Academic Strees to Intensity of Playing Online Games." *Jurnal Neo Konseling* 1, no. 3 (2019): 1–5. <https://doi.org/10.24036/00134kons2019>.
- Azwar, Saifuddin. *Penyusunan Skala Psikologi*. Edisi 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Buku Ini Ditulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta DiLindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022, 2022.*
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Cet. 2. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Dr. Dyah Budiastuti Agustinus Bandur, Ph.D. *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Media Wacana, 2018.
- "Expectancy Value Theory." In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 17 Mei 2025, n.d. https://en.wikipedia.org/wiki/Expectancy-value_theory.
- Febrian, Muhammad Rafly, I Ketut Tirka Nandaka, Wahyu Prasasti Mutiadesi, and A Irma. "Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Bermain Game Online Pada Mahasiswa Angkatan 2020 Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hang Tuah." *Community Medicine and Public Health of Indonesia Journal* 5, no. 1 (2024): 11–17.
- Febrina, Conni La. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 9, no. 1 (2014): 28–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.0901.4>.
- Fidia Astuti. *Statistika Psikologi Analisis Data Dengan SPSS*. Cetakan 1. Kediri: Litnus, 2024.
- Fishbein, Martin, and Icek Ajzen. *Predicting and Changing Behavior: The Reasoned Action Approach (1st Ed.)*. Psychology Press. <https://doi.org/>, 2011.

- Haekal, Mohammad. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stres , Depresi , Social Phobia , Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif*. Medan, 2017.
<https://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/3699/140100158.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Haynes, Stephen N. “Validitas Isi Dalam Penilaian Psikologis : Pendekatan Fungsional Terhadap Konsep Dan Metode Pengantar” 7, no. 3 (2002): 238–47.
- Jeffrey S. Nevid. *Psikologi Konsepsi Dan Aplikasi*. Ketiga. Bandung: Nusa Media, 2017.
- Kartini, Herlen. “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 4, no. 4 (2016): 482–89.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>.
- Laoli, Alvi Ester Jayani, and Ervina Marimbun Siahaan. “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja Kota Medan.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 10910–21.
<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3447>.
- Nickerson, Charlotte. “Theory of Reasoned Action (Fishbein and Ajzen, 1975).” *Simply Psychology*, 2023, 1–11.
- Pedoman Akaemik 2025 Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri*. Kediri, 2025.
- Prof. Dr. H.M. Sidik Priadana, MS Denok Sunarsi, S.Pd., M.M. CHt. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan 1. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021.
- Richard S. Lazarus, Ph.D, Susan Folkman, Ph.D. *Stress, Appraisal, And Coping*. New York: Springer, 1984.
- Rifaldi, Aprilian. “Hubungan Antara Stres Akademik Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa,” Skripsi., 2507:1–9. Semarang: Universitas Semarang, 2020.
- S, Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Sarafino, E. P. & Smith, T. W. *Health Psychology: Biopsychosocial Interactions*. Edited by John Wiley & Sons. 7th ed. United States of America: Library of Congress Cataloging, 2011.
- Setiawati, Octa Reni, Ismalia Husna, Sri Maria Puji Lestari, and Gustav Abitri Sentosa. “Hubungan Stres Akademik Dengan Kecenderungan Bermain Game Online Pada Mahasiswa Universitas Malahayati Bandar Lampung Tahun 2021 Relationship Between Academic Stress and Tendency To Play Online Games on Students at Malahayati University , Bandar Lampung I.”

Medula 12, no. 2 (2021): 273–77.

Setiawati, Octa Reni, and Sulis Setyowati. “Kecanduan Game Online Dengan Stres Akademik Pada Siswa SMP.” *Holistik Jurnal Kesehatan* 15, no. 1 (2021): 81–88. <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.3433>.

Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edited by MT Dr. Ir. Sutopo. S. P.d. Cetakan Ke. Bandung: ALFABETA, 2020.

Sumadi, Suryabrata. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 208AD.

Suprpti Slamet I.S Sumarmo Markam. *Pengantar Psikologi Klinis*. Cet. 2015. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press), 2003.

Suryadin, Karimuddin Abdullah; Misbahul Jannah; Ummul Aiman;, Hasda; Zahara Fadilla; Taqwin; Masita; Ketut Ngurah Ardiawan;, and Meilida Eka Sari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by M.Pd. Nanda Saputra. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Wardi, Rahmanina, and Ifdil Ifdil. “Stress Conditions of Students in Resolving Thesis.” *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 2 (2016): 190–94. <https://doi.org/10.24127/gdn.v6i2.512>.

Yunyka Wira Sapitri, Eri Riana Pertiwi, Syarifah Rauzatul Jannah. “Hubungan Tingkat Stres Belajar Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Penelitian Perawat Profesional* 7, no. 2 (2025): 55–64. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>.