

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo. <https://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/5014>
- Abidin, Y. Z. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi, Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. CV.Pustaka Setia. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/57953>
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games). In *Jurnal Kopasta* (Vol. 4, Issue 1). www.journal.unrika.ac.id/JurnalKopasta
- Agung, I. G. N. (2006). *Statistika Penerapan Model Rerata Sel Multivariat dan Model Ekonometri dengan SPSS*. Yayasan SAD Satria Bhakti.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3). <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/>
- Andriyanto, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Game Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Vi Sd Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(2). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/30750>
- Aninsi, N. (2021). *Game Nomor 1 di Indonesia dengan Pengunduh Terbanyak di PlayStore*. www.katadata.co.id. <https://geotimes.id/opini/toxic-behavior-di-tempat-kerja/>
- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014). *STFU NOOB! Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games*. <http://arxiv.org/abs/1404.5905>
- Budiana, I. (2021). Peran Kecerdasan Spiritual Dan Kecerdasan Emosional Bagi Generasi Digital Native. *ISTIGHNA*, 4(1).
- Chairunisa. (2022). *Toxic Adalah: Pengertian, Penyebab dan Cirinya*. www.dailysocial.id. <https://dailysocial.id/post/toxic-adalah>
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Istighna*, 1(1). www.depkes.go.id
- Djaali. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=wY8fEAAAQBAJ>
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2). <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik>

- Fauzan, L. A., Chairil, A. M., & Wibowo, A. A. (2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32–47. <http://jkom.upnjatim.ac.id/index.php/jkom/article/view/123>
- Ferdiana, S. R., & Yuwono, S. (2023). *Emotional Intelligence And Independence With Problems Solving In Z Generation*. 18(1), 90–101.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate SPSS 25*. Universitas Diponegoro.
- Goleman, D. (2009). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bloomsbury Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=Lq18kigs7m0C>
- Halin, H. (2018). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan Semen Baturaja di Palembang Pada PT Semen Baturaja (Persero) Tbk. *Jurnal EcoMent Global*, 3(2).
- Kantono, Y. M., Yudani, H., Gusti, I., & Wirawan, N. (2020). *Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Toxic Behaviour Pada Game Online*. <https://dewey.petra.ac.id/catalog/digital/detail?id=47938>
- Kevino, S. (2018, May 17). *Apa Itu MOBA?* <https://Esportsnesia.Com/>. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset komunikasi*. Prenada Media.
- Kuncorojati, C. (2020). *3 Kota Besar Indonesia Ini Punya Pengalaman Main Game Mobile Terbaik*. [www.Medcom.Id](http://www.medcom.id). <https://www.medcom.id/teknologi/news-teknologi/0KvXjv9b-3-kota-besar-indonesia-ini-punya-pengalaman-main-game-mobile-terbaik>
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). *Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games*. <http://arxiv.org/abs/1504.02305>
- Martdianty, F. (2020). *Toxic Behavior di Tempat Kerja*. <https://Www.Geotimes.Id/>. <https://geotimes.id/opini/toxic-behavior-di-tempat-kerja/>
- Martono, N. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT RajaGrafindo Persada.
- Misbahuddin, & Iqbal, H. (2013). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik* (Suryani, Ed.). PT Bumi Aksara .
- Muhid, A. (2010). *Analisis Statistik SPSS For Windows: Cara Praktis Melakukan Analisis Statistik*. CV Duta Aksara.

- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–142.
- Novianty, A. (2016). Pengaruh Pola Asuh Otoriter Terhadap Kecerdasan Emosi Pada Remaja Madya. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1).
- Nugraha, A. B., Dharmayana, W., Sinthia, R., Bimbingan, P., Konseling, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Bullying*. 2(1), 66–74. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia
- Nurhayati, H. (2022). *Indonesia: online games playing frequency 2022 / Statista*. <https://www.statista.com/statistics/1116660/indonesia-frequency-of-playing-online-games/>
- Priyatno, D. (2023). *Olah Data Sendiri Analisis Regresi Linier Dengan SPSS Dan Analisis Regresi Data Panel Dengan Eviews*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=ISeyEAAAQBAJ>
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D. R. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Gava Media.
- Putri, S. (2020). Pemanfaatan internet untuk meningkatkan minat baca Mahasiswa PLS IKIP Siliwangi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 91–96.
- Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Ermiana, I. (2020). Hubungan Motivasi Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 76–83.
- Ratnasari, S., Supardi, S., & Nasrul, H. (2020). Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual, Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kinerja Karyawan. *Journal Of Applied Business Administration*, 4, 98–107. <https://doi.org/10.30871/jaba.v4i2.1981>
- Rosa, E., Djuwita, P., & Hasnawati, H. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 276–283.
- Saarinen, T. (2017). *Toxic behavior in online games* [University of Oulu]. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-201706022379>
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book. <https://books.google.co.id/books?id=ICePDwAAQBAJ>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence. Perkembangan Remaja* (Edisi Ke-6). Erlangga.
- Santrock, John. W. (2012). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup* (Edisi Ketigabelas). Erlangga.

- Saputra, G., Rivai, M., Sudah, M., Wulandari, S., Rosiana Dewi, T., & Fitroh, F. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional Dan Sosial) Studi Kasus: Anak-Anak. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(2).
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup, Ed.). Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.
- Taradiba, S., Masada, C., & Mulyadi, M. (2023). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di SMP Trampil Jakarta Timur. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 50–60.
- Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian*. Anak Hebat Indonesia.
- Wijayanti, A. (2016). *Teknik Dasar Pengolahan Data Kuantitatif Dengan Program SPSS For Windows Versi 17*.
- Wiyono, W. (2013). Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kecerdasan Emosional (EQ) Pada Siswa SMKN 1 Samarinda. *Motivasi*, 1(1), 153–165.
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2020). Analisa Kecerdasan Emosional Remaja Tahap Akhir Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 8(4), 477–484.