

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. R. (2015). Metode penelitian kuantitatif.
- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual di Game Online Mobile Legends: Bang Bang pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya: Toxic Behavior in Virtual Communication Onmobile Legends: Bang Bang Online Game in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44-48.
- Alfita, L. (2010). Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Perilaku Prosocial.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171.
- Annisavitory, Y., & Budiani, M. S. (2017). Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1), 1-6.
- Ansari, M. (2015). Role of emotional maturity on stress among undergraduate students. *The International Journal of Indian Psychology*, 2(2), 19-25.
- Azwar, S. (2012). Penyusunan Skala Psikologi (Edisi 2). Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., Byrne, D., & Branscombe, N. R. (2006). *Social Psychology*, 11/E. Aufl, Boston.
- Berkowitz, L. (2003). *Agresi 1*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Chaplin, J. P. (2001). *Kamus Lengkap Psikologi* (K. Kartini, Pengalih bhs). Jakarta : Raja Grafindo.
- Chaq, M. C., Suharnan, S., & Rini, A. P. (2018). Religiusitas, kontrol diri dan agresivitas verbal remaja. *Jurnal fenomena*, 27(2), 22-23.
- DeMarsico, D., Bounoua, N., Miglin, R., & Sadeh, N. (2022). Aggression in the digital era: Assessing the validity of the cyber motivations for aggression and deviance scale. *Assessment*, 29(4), 764-781.
- Devina, S. C., & Pratikto, H. (2022). Kematangan emosi dan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online. *Inner: Journal Of Psychological Research*, 2(1), 87-95.

- Dihni, V. A. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Databoks.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Fajar, P. R. (2019). Pengaruh Permainan Game Online Moba Mobile Legend Terhadap Agresi Verbal Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Febrijuniar, A. E. Y. (2021). Pengaruh Religiusitas Terhadap Agresi Verbal Pada Remaja Komunitas Gereja St. Gabriel Gresik. *SinauPsi*, 4(1), 1-12.
- Fellasari, F. (2015). Hubungan antara pola asuh orangtua dengan kematangan emosi remaja (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Fikri, A. R. (2023). Gambaran Verbal Aggression pada Remaja Awal yang Bermain Game Online Mobile Legends di Kota Banjarmasin.
- Fustin, T. J. (2022). Analisis Toxic Communication Habit di Dunia Virtual “Mobile Legends” dalam Komunitas “Gamer Source Pub” (Doctoral dissertation).
- Ginting, L. C. N., Sutja, A., & Sarman, F. (2023). Pengaruh Kematangan Emosi terhadap Agresivitas Verbal Siswa di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2364-2368.
- Hamilton, M. A. (2012). Verbal aggression: Understanding the psychological antecedents and social consequences. *Journal of Language and Social Psychology*, 31(1), 5-12.
- Hurlock, E B. (2004). *Developmental psychology*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock. E. B. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Airlangga.
- Infante, D. A., & Wigley III, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communications Monographs*, 53(1), 61-69.
- Khoir, I. (2011). Hubungan Antara Tingkat Kematangan Emosi Dengan Tingkat Agresi Pada Remaja Madya Laki–Laki Dengan Status Ekonomi Menengah Ke Bawah (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Langi, F., & Wakas, E. (2020). Perilaku agresif verbal di media sosial. *Journal of Psychology Humanlight*, 1(1), 41-50.

- Lybertha, D. P., & Desiningrum, D. R. (2016). Kematangan emosi dan persepsi terhadap pernikahan pada dewasa awal: studi korelasi pada mahasiswa fakultas hukum Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 5(1), 148-152.
- Menninger, C. W. (1999). *Emotional maturity*. Hickman Associates.
- Merdekasari, A., & Chaer, M. T. (2017). Perbedaan perilaku agresi antara siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMPN 1 Kasreman Ngawi. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Vol*, 3(1).
- Moneta, M. F. (2020). *Agresivitas Verbal Pelajar Di Tinjau Dari Konformitas, Kematangan Emosi, Dan Jenis Kelamin Di SMPN Bagansiapiapi (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta)*.
- Muafa, A. (2023). *Persepsi Mahasiswa/I Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas Verbal Abuse (Ungkapan Kasar) Di Game Online Mobile Legend Bang Bang (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area)*.
- Nashukah, F., & Darmawanti, I. (2013). Perbedaan kematangan emosi remaja ditinjau dari struktur keluarga. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 3(2), 93-102.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi uin alauddin makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46-54.
- Olga, N. F. (2019). *Hubungan kematangan emosi dengan agresivitas verbal yang dilakukan pada kalangan mahasiswa. UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Paramitasari, R. (2012). *Hubungan antara kematangan emosi dengan kecenderungan memaafkan pada remaja akhir (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga)*.
- Patrani, S., & Bhakre, P. (2019). Relationship between Emotional Maturity and Personality traits among Adolescents. *Indian Journal of Mental Health*, 6(1).
- Pradini, A. S. R. A., & Cahyanti, I. Y. (2022). Gambaran kematangan emosi pada anak remaja akhir dari keluarga bercerai (Hidup). *Berajah Journal*, 2(3), 575-584.

- Pratnyawan, A., & Rachmanta, R. D. (2021). Sebaran pemain Mobile Legends Indonesia, terbanyak di pulau ini. Diambil dari: <https://www.suara.com/teknologi/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>.
- Putri, M., & Mardiyah, S. A. (2019). Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain Game Online: Gambaran Self Construal Yang Dimiliki. *Psychology Journal of Mental Health*, 1(1), 1-14.
- Rachmawati, F. (2013). Hubungan Kematangan emosi dengan konformitas pada remaja. *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, 1-16.
- Raharjo, D. B., Saragih, S., & Haque, S. A. U. (2024). Agresivitas verbal pada pemain Mobile Legend: Bagaimana peran intensitas bermain?. *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(4), 506-514.
- Rahmayani, D. K., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game online Pada Remaja Yang Bermain Free Fire Di Jakarta. In *Psychocommunity Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul* (Vol. 1, No. 01).
- Romadlon, M. A. (2022). Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent (Doctoral dissertation, Universitas Bhayangkara Surabaya).
- Ronosumitro, A. A. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Kepribadian Narsistik Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Pengguna Instagram. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Rosandra, O. (2023). Korelasi antara perspective-taking dan self-control dengan perilaku agresi verbal pada kreator konten tiktok di Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Rustini, T., Hidayah, D. F. N., & Prameswari, G. S. P. (2022). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 180-1876.
- Sasuwu, C. B., Milala, E. O. B. S., Warawarin, K., Aditama, M. H. R., & Kasenda, R. (2023). Analisis Kematangan Emosi Dan Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja Di Kota Tomohon. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(1), 1-4.

- Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2012). Perilaku agresi pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(2), 86-92.
- Setiawan, N. (2005). *TEKNIK SAMPING*.
- Setyawan, R. A., Sutedja, F. C., Paulina, A., Habsari, T. T., Florensia, M., & Fajrianthi, F. (2022). PENYUSUNAN ALAT UKUR PSIKOLOGI CYBER AGGRESSION (CYBA) BAHASA INDONESIA PADA REMAJA. *Berajah Journal*, 2(2), 367-374.
- Singh, Y., & Bhargava, M. (1990). *Emotional maturity scale & Manual of emotional maturity scale*. National Psychological Corporation, Agra, India.
- Sitorus, A. M., (2024). Aplikasi Pohon Keputusan Dalam Sistem DraftPick di Mode Ranked Game Mobile Legends: Bang Bang. Makalah IF2120 Matematika Diskrit.
- Soukotta, T. . (2016). Pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas X dan XI SMK T & I Kristen Salatiga Skripsi.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sulubere, B. S., & Anjar, Y. A. (2023). Agresivitas verbal pengguna media sosial Instagram terhadap selebgram wanita. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 8(2).
- Syarif, F. (2017). Hubungan kematangan emosi dengan perilaku agresi pada mahasiswa warga asrama. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 199-207.
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907.
- Wahyudi, A. P., Sofia, L., & Kristanto, A. A. (2022). Pengaruh kesepian terhadap agresivitas verbal di media sosial pada mahasiswa Universitas Mulawarman. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(1), 69.
- 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.
- Widodo, S., Ladyani, F., Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devrianya, A., Hidayat, A., & Widya, N. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*.

Yulia, R. (2021). Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Penyesuaian Diri Pada Remaja Awal Pondok Pesantren Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang Sumatera Barat (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

