

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini. H. 2007. Perkembangan Remaja Menurut Pendekatan Ekologi Serta Hubungannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri. *Jurnal Psikologi*. Vol. 9. No. 1. Hal. 13-23.
- Ahmadi, A dan Supriyono, W. 2001. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Bhineka Cipta.
- Amelia 2008. *Perkembangan Teknologi Komunikasi: Game Online*. <http://bbawor.blogspot.com/2008/06/perkembangan-teknologi-komunikasigame.html>
- Azwar, S. 1995. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Sigma Alfa.
- _____. 1999. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Sigma Alfa.
- Bethesda, L.M. 2005. Aggressive Driving: Three Studies. *Foundation for Traffic Safety*. Washington, D.C. Hal. 1-42.
- Bintarti. 1997. *Artikel* “Kembangkan Daya Pikir Anak dengan Dongeng Menarik”. Jakarta: *KOMPAS*
- Buckingham, D.A. dan Scalon, F.G. 2002. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.
- Darmawan. 2011. “Kendalikan Sepeda Motor”. <http://cetak.kompas.com/read/2011/02/08/04080183/kendalikan....sepeda.motor/>.
- Dula, C. S., & Geller, E. S. 2003. Risky, Aggressive, or Emotional Driving: Addressing The Need for Consistent Communication in Research. *Journal of Safety Research*, 34, 599–666.
- Effendi, Mohammad. 2004. Hubungan Antara Intensitas Melihat Tayangan Film Biru dengan Perilaku Seksual Pada Remaja. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Ekawati, F dan Nashori, M. 2006. Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Motivasi Bekajar Pada Siswa SLB. *Jurnal Psikologi*. [http://www.google.com.id/ Jurnal_psikologi_penelitian](http://www.google.com.id/Jurnal_psikologi_penelitian). Diakses 25 Mei Pukul 21.36.
- Feri. 2004. *Pengertian Game Online*. Diperoleh dari <http://www.total.or.id>

- Fisher, P. dan Kubitzki L. 2007. *Journal of Experimental Psychology. Applied. Vol. 13. No.1, 22-31*. Allianc Center For Tegnology, Stephanie Guter and Dieter Fresy. Universitas Ludwig Maximilian.
- Hadi, S. 1992. *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi,UGM.
- _____. 2000. *Panduan Manual Program SPS-2000*. Yogyakarta. Penerbit Fakultas Psikologi. Universitas Gadjah Mada.
- Hakim, S.T. 2000. *Komunikasi Organisasi*. Kognisi. Vo. 4, No. 2 November 2000. hal. 59-63.
- Haryanto. 1999. *Faktor Psikososial yang Rentan Terhadap Penggunaan NAPZA*. Seminar 9 Oktober 1999. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hastuti, D. 2000. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hobbs, F.D. 1999. *Traffic Planning and Engineering*. second edition. Pergamon Press.
- Hurlock, E. 2001. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (terjemahan : Istiwidayati Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, R. 2010. Kendalikan Sepeda Motor. *Kompas*. <http://cetak.kompas.com/read/2011/02/08/04080183/kendalikan-sepeda-motor>.
- Jayne, S. B. 2009. *Fase Berbahaya Remaja*. <http://kotametropolis.com/fase-berbahaya-remaja/>.
- James, L. dan Nahl, D. 2009. *Aggressive Driving is Emotionally Impaired Driving*. 1-17. University of Hawaii
- Kumaidi. 2004. Interpretasi Korelasi SkorButir dengan Skor Total Uji Kebermaknaan Koefisien Reliabilitas KR-20 dalam Penelitian Pendidikan dan Psikologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 2 . Nomor : 2. 2004.
- Kwan, A.S.H.. 2002. *Game online dan Magnit Multikultural*. Diperoleh dari <http://thegadget.wordpress.com>.
- Lestari, A. 2006. Pelatihan Berpikir Positif untuk Menangani Sikap Pesimis dan Gangguan Depresi. *Jurnal Psikologi*, No. 1, 1 – 9 Yogyakarta : Fakultas Psikologi. Universitas Gajah Mada.
- Lonero, L.P., 2007. A Preliminary Heuristic Model of Aggressive Behaviour in Drivers. *Journal of Experimental Psychology: Applied*. Vol. 13, No. 1, 1–8

- Lulie, Y. dan Hatmoko, J.T. 2005. Perilaku Agresif Menyebabkan Resiko Kecelakaan Saat Mengemudi. *Jurnal Teknik Sipil*. Volume 6 No. 1, 60 – 73.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P. & Haditono, S. R. 1994. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagian*. Yogyakarta: UGM Press.
- Naga, D.S. 2004. Ketidaktepatan Penggunaan Validitas Butir dan Koefisien Reliabilitas dalam Penelitian Pendidikan dan Psikologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 2. No 2.
- Novianto, J. 2008. Hubungan antara kebiasaan bermain game dengan tingkat kreatifitas. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Palupi, N. 2011. Di Surakarta, Kecelakaan Semakin Meningkat. *Suara Merdeka*. <http://cetak.suara.merdeka.com/read/2011/02/01/04080183/di-surakarta-kecelakaan-semakin-meningkat>.
- Philippe, F.L. dan Vallerand1, R.J. 2009. Passion for Driving and Aggressive Driving Behavior: A Look at Their Relationship. *Journal of Applied Social Psychology*, 39, 12, pp. 3020–3043.
- Pujiatni, K. 2000. Komunikasi Interpersonal yang Efektif dalam Keluarga. Surakarta: *Jurnal Kognisi*. Hal.11-21.
- Shuster, W. 1997. *Road rage: Causes and dangers of aggressive driving*. Washington, D.C.: House Subcommittee on Surface Transportation.
- Silvia dan Iriani, RD. 2003. Pengaruh Tayangan Kekerasan dalam Film Terhadap Perilaku Agresi pada Remaja Awal Laki-laki. *Phronesia*. Vol. 5. No. 10. Hal. 70-80.
- Soleman, M. 2007. *Tips Agar Tidak kecanduan Game Online*. Diperoleh dari <http://www.travian.co.id>.
- Stradling, M. dan Meadows, H.J. 2001. Aggressive Driving Video and Non-Contact Enforcement. *Summary of Survey Results*. Science Applications International Corporation. Hal. 1-21.
- Sudarsono. 1993. *Etika Tentang Kenakalan Remaja*. Jakarta : Bina Aksara.
- Suryabrata, S. 2004. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Tadris, T. 2007. *Efek Kecanduan PS dan Game Online*. Diperoleh dari <http://id.wordpress.com>.

- Tasca, L. 2002. *A review of the literature on aggressive driving research. Aggressive Driving Issues Conference*. Retrieved October 17, 2008 from <http://www.aggressive.drivers.com/papers/tasca/tasca.pdf>.
- Vidger M.R. and Kark, A.W. 1994. *Software Cost Estimation and Control. Software Engineering Institute For Technology* (dalam <http://www.Sel.iit.nrc.ca/seldoc/cpdocs/NRC37116.pdf>. diakses 9 September 2009).
- Wahono, R.S. 2009. *Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)*. <http://www.m-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>. Akses 13 Mei 2010.
- Yuliardi. 2004. "Anarkisme Kaum Remaja Sekarang". (<http://hqweb01.bkkbn.go.id>).