



INFORMASI, AGRESIVITAS DAN KEBAHAGIAAN MAHASISWA TERHADAP PERILAKU INOVASI DI MASA PANDEMI COVID 19

Sudjiwanati*, Nindita Pinastikasari

***Corresponding Author:**

Universitas Wisnuwardhana Malang

E-mail:

sudjiwanati02@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh agresivitas dan informasi terhadap kebahagiaan siswa pada inovasi siswa SMA selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survey. Penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Subjek penelitian adalah 71 siswa SMA. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah pengaruh agresivitas dan informasi terhadap kebahagiaan siswa berdampak pada inovasi yang dilakukan siswa. Hasil pengujian hipotesis informasi, agresivitas, dan kebahagiaan secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap inovasi pada siswa SMA. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa inovasi mahasiswa di masa pandemi tidak ditentukan oleh informasi, agresivitas dan kebahagiaan yang dirasakan mahasiswa.

Kata kunci: Informasi, Agresivitas, Kebahagiaan, Inovasi, Pandemi Covid 19

Abstract: This study aims to determine the effect of aggressiveness and information on student happiness in high school student innovation during the Covid-19 pandemic. This study uses a quantitative approach with survey research methods. This study used a simple random sampling technique. The research subjects were 71 high school students. The hypothesis put forward in this study is that the influence of aggressiveness and information on student happiness has an impact on student innovation. The results of testing the information hypothesis, aggressiveness, and happiness together have no significant effect on innovation in high school students. Based on the research results, it can be concluded that student innovation during a pandemic is not determined by information, aggressiveness and happiness felt by students.

Keywords: Information, Aggressiveness, Happiness, Innovation, Covid 19 Pandemic

PENDAHULUAN

Masa pandemi akibat Covid-19 telah mengubah sistem dan tatanan kehidupan di seluruh dunia, khususnya dunia pendidikan. Sistem pendidikan khususnya di Indonesia telah berubah dari pembelajaran offline menjadi pembelajaran online. Perubahan ini dapat berdampak pada siswa karena perubahan gaya belajar yang tiba-tiba. Perubahan sistem pembelajaran yang tiba-tiba dapat berdampak pada kondisi psikologis siswa (Mar'ah, Rusilowati dan Sumarni, 2020). Berbagai informasi yang diterima oleh siswa dapat mempengaruhi agresivitas dan kebahagiaan siswa, dan hal tersebut dapat menyebabkan pengaruh terhadap perilaku inovasi

siswa .

Penelitian yang dilakukan oleh Kontoangelos et. al., Menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja serta orang tua lebih cenderung mengalami kecemasan, kecemasan dan ketakutan akan kondisi pandemi. Kekhawatiran yang dialami oleh orang tua dan anak-anaknya adalah karena kondisi kesehatan mereka yang mungkin terinfeksi dan rentan terhadap Covid-19 (Kontoangelos et. al., 2020). Mengenai kondisi remaja, dalam penelitian yang dilakukan oleh Liang et. al., terungkap hampir 40,4% remaja berpotensi mengalami gangguan psikologis akibat wabah Covid-19. Ini bukti penularan Covid-19 bisa berpengaruh signifikan terhadap kesehatan mental

remaja(Liang et. al., 2020).

Informasi yang diperoleh siswa melalui akses internet di masa pandemi telah membawa berbagai dampak positif dan negatif. Selain bisa menambah wawasan dari informasi online, tanpa batasan dan kontrol yang tepat bisa berdampak negatif (Dhawan, 2020). Secara psikologis, dampak negatif dari informasi yang diakses salah satunya dapat menyebabkan peningkatan agresivitas seseorang. Agresivitas sering dikaitkan dengan perilaku kekerasan yang dapat merugikan orang lain dan diri mereka sendiri. Selain itu, agresivitas sebenarnya bisa menjadi positif jika agresivitas diarahkan pada perilaku yang bermanfaat (Susantyo, 2011).

Agresivitas yang bersifat positif dapat mempengaruhi kondisi psikologis dan berdampak pada kondisi emosional yang positif. Kondisi emosi yang positif merupakan salah satu faktor yang dibutuhkan untuk membawa kebahagiaan bagi seseorang. Emosi positif adalah sesuatu yang dirasakan seseorang yang menghadirkan suasana yang menyenangkan. Banyak orang ingin emosi positif lebih sering dirasakan daripada emosi negatif. Dengan emosi positif, orang dapat semakin terbuka terhadap kemungkinan lain yang mengarah pada kreativitas, sehingga ketika dihadapkan pada suatu situasi, orang tidak terjebak dalam ketakutan. Begitu juga ketika dalam kondisi belajar, emosi positif yang dirasakan siswa dapat mendorong mereka untuk lebih bahagia, lebih bersyukur, sadar, dan optimis dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan kondisi tersebut, siswa perlu merasakan kondisi yang nyaman dan mendukung kegiatan belajarnya. Jika kondisi ideal dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan oleh siswa, maka siswa tersebut sebagai pembelajar dapat dikatakan senang atau merasa senang dalam belajar. Kebahagiaan dalam belajar merupakan dampak yang timbul dari pengembangan kurikulum yang ada, khususnya perlunya pengembangan pengalaman belajar siswa(Esther, et. al., 2020; Kwartolo, 2007).

Kondisi pandemi Covid-19 juga mendorong manusia untuk terus mampu beradaptasi dengan berbagai dampak yang ditimbulkannya. Agar dapat terus beradaptasi, manusia terus berinovasi agar dapat bertahan di tengah perubahan yang sangat signifikan. Tak sedikit para remaja yang berusaha berinovasi untuk bertahan di tengah pandemi. Inovasi-inovasi yang dilakukan manusia terutama di masa pandemi merupakan hasil jerih payah manusia, dan tidak lepas dari berbagai sumber informasi yang mudah diakses oleh semua orang.(Woolliscroft, 2020). Informasi yang diperoleh merupakan bagian dari proses

penciptaan inovasi. Proses inovasi juga tidak terlepas dari proses pembelajaran yang didapatkan seseorang selama perkembangannya(Kovac, 2017).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh informasi dan agresivitas terhadap kebahagiaan siswa SMA dalam menghasilkan perilaku inovatif. Bagaimana informasi dan agresivitas dapat mempengaruhi kebahagiaan dalam mendorong inovasi pada siswa menarik untuk diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana variabel informasi, agresivitas, dan kebahagiaan dapat mempengaruhi inovasi.

Informasi

Informasi adalah hasil dari proses pencatatan suatu fenomena yang diperoleh dari suatu pengamatan, atau berdasarkan informasi dan pendapat dari orang lain yang mengalami suatu fenomena. Ada beberapa manfaat informasi menurut (Sutanta, 2003) adalah: 1) Menambah pengetahuan; 2) Mengurangi ketidakpastian pengguna informasi; 3) Mengurangi risiko kegagalan; 4) Mengurangi keragaman yang tidak perlu, dan 5) Memberikan standar, aturan, ukuran, dan keputusan untuk menentukan pencapaian, tujuan dan sasaran.

Agresi

Agresi sebagai perilaku yang umumnya bersifat merusak dan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain. Tujuan utama dari agresi adalah untuk melukai baik secara fisik maupun psikologis. Perilaku agresif akan dengan sengaja melukai orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Jenis agresi sangat bervariasi tergantung pada tujuan dan faktor pemicu yang menyebabkan agresi(Ahsan, 2015), (Colman, 2015). Namun, agresi tidak selalu dikaitkan dengan perilaku negatif, karena dalam beberapa kasus agresivitas dapat menghasilkan perilaku positif, meskipun sangat jarang.(Chester, 2017), (Liu, 2004). Perilaku agresif yang patuh(Morgan, 1989) diklasifikasikan menjadi tiga dimensi, yaitu: dimensi fisik-verbal, dimensi aktif-pasif dan agresivitas langsung tidak langsung.(Madinus & Johnson, 1976)menggabungkan tiga dimensi agresivitas dan mengkategorikan berbagai bentuk perilaku agresif, yaitu: menyerang secara fisik, melampiasikan agresi dengan menyerang suatu objek, menyerang orang lain secara verbal, dan melanggar hak milik orang lain.

Kebahagiaan

Berdasarkan definisi yang dijelaskan oleh(Pelechano et al., 2013), kebahagiaan adalah kepuasan hidup. Sebuah kebahagiaan diperoleh

dari cinta dan kesenangan yang terjadi dalam hidup seseorang. Seseorang yang mengalami kebahagiaan tidak memiliki perasaan kecewa dalam hidupnya karena ia telah merasakan kepuasan dalam hidupnya. Komponen dalam kebahagiaan 1) Emosi positif, berupa rasa percaya diri, mensyukuri prestasi yang telah diterima, senang dan gembira (Armenta et. al., 2017); 2) Kepuasan hidup (Nemati & Maralani, 2016); 3) Hubungan positif dengan orang lain (Haar et. al., 2019); 4) Memiliki tujuan hidup ((Bronk et al., 2009); 5) Pengembangan diri (Zawadzka et al., 2014) dan 6) Cinta dari orang lain (Saphire & Bernstein, 2013).

Inovasi

Banyak definisi yang berkaitan dengan inovasi yang dikemukakan oleh para ahli dan sesuai dengan bidangnya. Seperti definisi inovasi di bidang ekonomi akan sedikit berbeda dengan definisi inovasi di bidang industri. Inovasi adalah munculnya suatu ide atau gagasan baru dalam suatu bidang yang diimplementasikan pada suatu produk atau jasa tertentu. Inovasi berkaitan dengan perilaku inovatif. Terjadinya inovasi bukanlah sesuatu yang terjadi pada satu waktu, tetapi merupakan proses yang terjadi secara kumulatif dengan mengumpulkan berbagai informasi yang dianggap mendukung. Tujuan inovasi adalah untuk meningkatkan produktivitas (Kogabaye & Maziliauskas, 2017; Urabe, 1988).

Inovasi secara umum memiliki dua aspek yang menjadi cirinya, yaitu inovasi sebagai proses yang mendorong perubahan dan inovasi sebagai peristiwa, objek, atau produk yang bercirikan kebaruan. (Cooper, 1998), (Gopalakrishnan & Damanpour, 1997), (Kotsemir & Abroskin, 2013).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode total sampling pada mahasiswa di Kota Malang. Jumlah sampel yang digunakan adalah 71 siswa, dengan 46 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan secara daring. Analisa data menggunakan analisa regresi linier Berganda dan Path Analysis dengan menggunakan bantuan program SPSS 20.

Kegiatan penelitian yang dilakukan diawali dengan peneliti memberikan informasi kepada pihak sekolah tentang tujuannya. Peneliti kemudian melakukan survei dan memilih partisipan dengan menggunakan metode total sampling. Sebelum kegiatan penelitian dilakukan, peneliti menginformasikan kepada partisipan tentang tujuan penelitian dan menjamin

kerahasiaan data. Izin tertulis diminta dari peserta dan menjelaskan protokol penelitian dan instruksi tentang pengisian kuesioner yang disampaikan dalam bahasa Indonesia. Peserta membutuhkan waktu 20-30 menit untuk menyelesaikan kuesioner. Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi kuesioner pada skala informasi, skala emosional, skala agresivitas, dan skala inovasi.

Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh total 60 item skala informasi, 32 item skala emosional, 26 item agresivitas dan 14 item inovasi. Hasil uji validitas skala variabel penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Jumlah Item yang Valid
Informasi	54
Agresivitas	24
Kebahagiaan	28
Inovasi	13

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa item-item pada skala variabel penelitian dapat dikatakan reliabel karena nilai $> 0,60$ (Tabel 2). Berikut adalah hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap variabel penelitian:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha Cronbach
Informasi	.962
Agresivitas	.906
Kebahagiaan	.930
Inovasi	.799

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda untuk menguji hipotesis, analisis jalur untuk melihat pengaruh masing-masing variabel, dan analisis faktor untuk melihat faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sebelum dilakukan analisis data, dilakukan uji instrumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil uji regresi pada tabel 3 diperoleh $f_{hitung} 0,722 < f_{tabel} 2,74$ dengan nilai signifikansi $0,542 > 0,005$. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh yang tidak signifikan antara variabel informasi, variabel agresivitas, dan variabel kebahagiaan terhadap variabel inovasi.

Tabel 3
Hasil Uji Regresi Linier Berganda

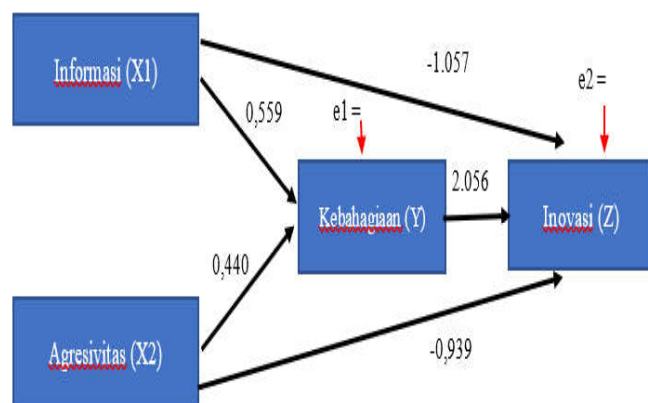
Model		Total Square	df	Square Average	F	Sign
1	Regresi	38.823	3	12.941	.722	.542 ^b
	Sisa	1200.755	67	17.922		
	Total	1239.577	70			

a. Variabel Dependen: Inovasi

b. Prediktor: (Konstan), Kebahagiaan, Agresivitas, Informasi

Hasil uji regresi menunjukkan bahwa ada variabel lain di luar variabel yang digunakan dalam penelitian yang lebih berpengaruh terhadap perilaku inovasi siswa. Hasil tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Roffeei et al., 2017) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang berperan penting dalam perilaku inovasi adalah efikasi sel seseorang, dukungan budaya inovasi dari lingkungan sekitar, adanya komunikasi yang efektif dan dukungan lingkungan terhadap inovasi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa variabel informasi, agresivitas dan kebahagiaan merupakan faktor pendukung minor yang mempengaruhi perilaku inovasi.

Untuk melihat pengaruh masing-masing variabel penelitian yaitu informasi, agresivitas dan kebahagiaan terhadap inovasi dapat dilihat melalui analisis jalur. Hasil analisis jalur variabel penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Analisis Jalur Variabel Penelitian

Pembahasan

Berdasarkan analisis jalur pada Gambar 1. yang dilakukan terhadap variabel penelitian, dapat disimpulkan bahwa variabel informasi memberikan kontribusi terhadap inovasi sebesar 1,057 dan memiliki korelasi negatif. Variabel agresivitas secara langsung memberikan efektivitas sebesar 0,939 untuk variabel inovasi dan memiliki korelasi negatif. Pengaruh tidak langsung variabel informasi melalui variabel kebahagiaan terhadap variabel inovasi sebesar 0,559.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung variabel informasi melalui variabel kebahagiaan memberikan kontribusi terhadap variabel inovasi, dan variabel agresivitas melalui variabel kebahagiaan berpengaruh tidak langsung sebesar 0,440 terhadap variabel inovasi.

Hasil analisis jalur juga menunjukkan bagaimana pengaruh faktor eksternal (e_1 dan e_2), dimana variabel kebahagiaan memiliki nilai $e_1 = 0,007$ yang lebih kecil dari nilai $e_2 = 0,984$ pada variabel inovasi. Hasil ini sesuai dengan hasil uji regresi yang dilakukan pada variabel inovasi dan memberikan informasi bahwa akses informasi dan agresivitas siswa berpengaruh kuat terhadap kebahagiaan.

Hasil analisis jalur variabel agresi terhadap kebahagiaan berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ishaq, 2015) yang menyatakan bahwa agresi adalah prediktor negatif yang sangat signifikan dari kebahagiaan. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh dominasi agresivitas positif pada siswa yang diteliti. Ini dapat memberikan informasi bahwa agresivitas adalah prediktor kebahagiaan yang kuat terlepas dari sifat negatif atau positifnya. Hasil analisis jalur variabel informasi tentang kebahagiaan sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dogan, 2016) yang menyatakan bahwa media informasi seperti penggunaan jejaring sosial merupakan prediktor penting dalam memberikan kebahagiaan kepada siswa. Berbagi informasi dengan teman melalui jejaring sosial, terutama di masa pandemi, telah memberikan kebahagiaan tersendiri bagi siswa. Hal ini dikarenakan banyaknya pembatasan bertemu secara fisik dengan teman yang dilakukan oleh pemerintah dalam upaya pencegahan dan pengendalian pandemi Covid-19, maka berbagi informasi melalui jejaring sosial adalah salah satu hal yang mungkin dilakukan.

Penelitian ini telah memberikan beberapa informasi terkait bagaimana membangun perilaku inovatif pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian, meskipun variabel agresivitas, informasi dan kebahagiaan bukan merupakan prediktor kuat perilaku inovatif, namun tetap diperlukan sebagai faktor pendukung untuk mengembangkan perilaku inovatif pada siswa. Membuat siswa senang sama pentingnya dengan membangun perilaku inovatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa informasi yang diperoleh siswa dan faktor agresivitas dapat memberikan kebahagiaan kepada siswa, namun tidak berpengaruh signifikan terhadap inovasi. Masih banyak variabel lain yang berada

di luar variabel penelitian yang selanjutnya dapat mempengaruhi inovasi. Hasil ini juga memberikan informasi bahwa faktor eksternal lebih mempengaruhi inovasi; seperti harga diri, budaya inovasi, dan terutama pandemi Covid-19.

Saran

Keterbatasan penelitian ini adalah faktor terjadinya pandemi Covid-19 dan juga keterbatasan ruang lingkup penelitian. Kurangnya keragaman dan jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah tidak memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil penelitian dalam skala yang lebih besar. Variabel dalam penelitian ini juga tidak termasuk variabel lain yang dapat mempengaruhi inovasi. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih menggali variabel lain yang dapat mempengaruhi inovasi yang dilakukan siswa SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M. (2015). Agresivitas Fisik, Verbal, Amarah dan Permusuhan pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas. *Jurnal Internasional Pendidikan Olahraga dan Jasmani*, 1(2), 20–23.
- Armenta, CN, Fritz, MM, & Lyubomirsky, S. (2017). Fungsi Emosi Positif: Syukur sebagai Motivator Perbaikan Diri dan Perubahan Positif. *Tinjauan Emosi*, 9(3), 183–190. <https://doi.org/10.1177/1754073916669596>
- Bronk, KC, Hill, PL, Lapsley, DK, Talib, TL, & Finch, H. (2009). Tujuan, harapan, dan kepuasan hidup pada tiga kelompok umur. *Jurnal Psikologi Positif*, 4(6), 500–510. <https://doi.org/10.1080/17439760903271439>
- Chester, DS (2017). Peran Pengaruh Positif dalam Agresi. *Arah Saat Ini dalam Ilmu Psikologi*, 26(4), 366–370. <https://doi.org/10.1177/0963721417700457>
- Colman, A. M. (2015). *Kamus Psikologi*. Oxford : Oxford University Press. ISBN: 978-0-19-965768-1
- Cooper, J. (1998). Pendekatan Multidimensi untuk Adopsi Inovasi. *Keputusan Manajemen*, 36, 493–502. <https://doi.org/10.1108/00251749810232565>
- Dhawan, Shivangi. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology System*. Vol. 49, Issue 1, September 2020: 5-22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Dogan, U. (2016). Pengaruh penggunaan jejaring sosial pada kebahagiaan, kesejahteraan psikologis, dan kepuasan hidup siswa sekolah menengah: Kasus facebook dan twitter. *Egitim ve Bilim*, 41(183), 217–231. <https://doi.org/10.15390/EB.2016.4616>
- Esther, Care., Talreja, Vishal., Ravindranath, Sreehari., Sahin, Aynur Gul. (2020). Development of Student and Teacher Measures of Happiness Curriculum Factors. DOI: 10.13140/RG.2.2.14951.37286
- Gopalakrishnan, S., & Damanpour, F. (1997). Tinjauan penelitian inovasi di bidang ekonomi, sosiologi dan manajemen teknologi. *Omega*, 25(1), 15–28. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0305-0483\(96\)00043-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0305-0483(96)00043-6)
- Haar, J., Schmitz, A., Di Fabio, A., & Daellenbach, U. (2019). Peran hubungan di tempat kerja dan kebahagiaan: Sebuah studi mediasi yang dimoderasi oleh manajer Selandia Baru. *Keberlanjutan (Swiss)*, 11(12). <https://doi.org/10.3390/SU11123443>
- Ishaq, G. (2015). Memprediksi Pengaruh Agresi dan Permusuhan Terhadap Kebahagiaan Mahasiswa Ditinjau dari Gender dan Sistem Keluarga.
- Kogabayev, T., & Maziliauskas, A. (2017). Pengertian dan klasifikasi inovasi. *HOLISTICA – Jurnal Bisnis dan Administrasi Publik*, 8(1), 59–72. <https://doi.org/10.1515/hjbpa-2017-0005>
- Kontoangelos, K., Economou, M., & Papageorgiou, C. (2020). Efek kesehatan mental dari pandemi COVID-19: Tinjauan sifat klinis dan psikologis. *Investigasi Psikiatri*, 17(6), 491–505. <https://doi.org/10.30773/pi.2020.0161>
- Kotsemir, MN, & Abroskin, A. (2013). Konsep dan Tipologi Inovasi – Diskusi Evolusioner. Dalam *Jurnal Elektronik SSRN (WP BRP 05/STI/2013; ILMU, TEKNOLOGI DAN INOVASI)*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2221299>
- Kovacs, H. (2017). Pembelajaran dan Pengajaran dalam Inovasi: mengapa penting bagi pendidikan di abad ke-21. *Neveléstudomány*, 5(2), 45–60. <https://doi.org/10.21549/ntny.18.2017.2.4>
- Kwartolo, Y. (2007). Mengimplementasikan KTSP dengan Pembelajaran Partisipatif dan Tematik Menuju Sukacita dalam Belajar (Joy in Learning). *Jurnal Pendidikan Penabur*, 06(09), 66–80. https://www.researchgate.net/publication/238707286_Mengimplementasikan_KTSP_dengan_Pembelajaran_Partisipatif_dan_Tematik_Menuju_Sukacita_dalam_Belajar_Joy_in_Learning
- Liang, L., Ren, H., Cao, R., Hu, Y., Qin, Z., Li, C., & Mei, S. (2020). Pengaruh COVID-19 terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Kuartal Psikiatri*, 91. <https://doi.org/10.1007/s11126-020-09744-3>
- Liu, J. (2004). Analisis konsep: Agresi. *Masalah dalam Perawatan Kesehatan Mental*, 25(7), 693–714. <https://doi.org/10.1080/01612840490486755>

- Mar'ah, Nur Khairiyah., Ani Rusilowati., Woro Sumarni. (2020). Perubahan Proses Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. Proceeding: Seminar Nasional Pascasarjana 2020. Universitas Negeri Semarang. ISSN: 26866404
- Medinnus, G. ., & Johnson, R. . (1976). Psikologi Anak & Remaja, Edisi ke-2 (Edisi ke-2). John Wiley & Sons.
- Morgan, CT (1989). Pengantar psikologi.3rd Edition. McGraw-Hill.
- Nemati, S., & Maralani, FM (2016). Hubungan antara Kepuasan Hidup dan Kebahagiaan: Peran Mediasi Ketahanan. Jurnal Internasional Studi Psikologi, 8(3), 194. <https://doi.org/10.5539/ijps.v8n3p194>
- Pelechano, V., González-leandro, P., García, L., & Morán, C. (2013). Apakah mungkin untuk terlalu bahagia? Kebahagiaan, kepribadian, dan psikopatologi. 18–24.
- Roffeei, SHM, Kamarulzaman, Y., & Yusop, FD (2017). Menanamkan perilaku inovatif di kalangan siswa: Penentu budaya inovasi di pendidikan tinggi Malaysia. Jurnal Manajemen Pendidikan Online Malaysia, 5(4), 1–17. <https://doi.org/10.22452/mojem.vol5no4.1>
- Saphire-Bernstein, S. (2013). Tutup Hubungan dan Kebahagiaan. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199557257.013.0060>
- Susantyo, Badrun. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. Jurnal Informasi. Vol. 16, No.3
- Sutanta, E. (2003). Sistem Informasi Manajemen. Graha Ilmu. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Urabe, K. (1988). Inovasi dan Manajemen: Perbandingan Internasional. Walter De Gruyter.
- Woolliscroft, JO (2020). Inovasi dalam Menanggapi Krisis Pandemi COVID-19. Kedokteran Akademik, 95(8).
- Zawadzka, AM, & Szabowska-Walaszczyk, A. (2014). Apakah perbaikan diri menjelaskan kesejahteraan dalam hidup dan di tempat kerja? Analisis berdasarkan ukuran kesejahteraan yang dipilih. Buletin Psikologis Polandia, 45(2), 134–141. <https://doi.org/10.2478/ppb-2014-0018>