

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikas: Teori Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Dimiyanti. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful, Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful, Bahri. 2008. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Hasibuan, Melayu. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Martin,. dan Bhaskara. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia Millenium*. Surabaya: Karina
- Muhibbin, Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nilwan, Agustinus. 1998. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: Media Komputindo
- Purwanto, Ngalm. 2007. *Prinsip Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Purwanto, Ngalm. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ruslan, Rosady. 2006. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sutadipura, Salnadi. 1996. *Aneka Problem Keguruan*. Bandung: Angkasa
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supriyadi, dedi. 2005. *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*. Remaja Rosdakarya
- Uno, Hamzah. 2013. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widoyoko, Eko, Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Skripsi

- Angela. 2005. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman
- Astuti, Sari. 2017. *Pengaruh Penggunaan Game Online dan Interaksi Sosial Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja Dusun Jongkang Sleman*. Skripsi. Pendidikan Agama Islam Fakultas Agam Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Azis. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Dewi, Sari. 2004. *Pengaruh Acara Mimbar Agama di Radio ASRI Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo
- Hilmuniati, Fina. 2011. *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Sholat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Skripsi. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Muslikah Ida. 2008. *Penggunaan Char dan Model Dalam Pembelajaran Pada Kelas VIII STP Negeri 3 Kartasura Tahun Ajaran 2007/2008*, Skripsi. UMS
- Oktavianti, Eka, Widia. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga*. Skripsi. Fakultas Ilmu Kesehatan UMP

- Ramadani, Riska, Wulan. 2014. *Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
- Syamsiyah, Nurul, Latifatus. 2017. *Peran Bimbingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Untuk Game Online pada Anak Usia Remaja*. Skripsi. Fakultas Agama Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Wibowo. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Yang Tidak Bermain Game Online pada Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu*. Skripsi. program studi pendidikan guru Sekolah Dasar jurusan ilmu pendidikan Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Bengkulu
- Yusnita, Fitria. 2009. *Hubungan antara Intensitas Bermain Games Online dengan Kompetensi Sosial pada Remaja*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Jurnal

- Anggoro, Dwi., “*Pengaruh Pemanfaatan Internet, Lingkungan dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK*”. Jurnal. Pendidikan Vokasi, Vol: 3, 2013
- Arif, Mohammad., “*Etnografi Virtual: Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Berbasis Virtual*”. Jurnal. Ilmu Komunikasi, Vol: 2, No. 2, Oktober 2012
- Laili, Diana., dan Sriyani., “*Adopsi Teknologi dan Kinerja Mengajar Dosen Akuntansi*”. Jurnal. Akuntansi Multiparadigma, Vol: 5, No. 2, 2014
- Muhammad, Affandi., “*Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektifitas Komunikasi Internasional pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*”. Jurnal. Ilmu Komunikasi, Vol: 1, No. 4, 2013
- Nugraha, Aditya Sudrajat., dan Putri, Berlian., “*Fenomena Meme di Media Sosial: Studi Etnografi Virtual Posting Meme pada Pengguna Media Sosial Instagram*”. Jurnal. Sosio Teknologi, Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom Bandung, Vol: 14, No. 3, Desember 2015
- Pratiwi, Dwi Rani., “*Pengaruh Pemanfaatan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan*

Komunikasi di SMA Negeri 1 Pengasih". Jurnal. Elektronik Pendidikan Teknik Informatika, Vol: 1, No. 3, 2012

Pratomo., dan Hardianto., "*Faktor Sistem Interaksi yang Mempengaruhi Efektivitas Iklan Online*". Jurnal. Sistem Informasi MTI UI, Vol: 4, No. 1, 2008

Risnawita., "*Hubungan Proses Belajar Mengajar Berbasis Teknologi dengan Hasil Belajar: Studi Metaanalisis*". Jurnal. Psikologi, Vol: 36, No. 2, 2009

Shaleh, Mihayati., "*Pengaruh Motivasi, Faktor Keluarga, Lingkungan Kampus dan Aktif Berorganisasi Terhadap Prestasi Akademik*". Jurnal. Pendidikan MIPA, Vol: 4, No. 2, 2014

Sulihin, Sjukur., "*Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Tingkat SMK*". Jurnal. Pendidikan Vokasi UNY, Vol: 2, No. 2, 2012

Peraturan perundang-undangan

Undang-undang no 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Internet

Batampos.co.id. 2016. *Anak yang Kecanduan Game Online*. Diakse tanggal 10 oktober 2017

Kompasiana.com. 2016. *Mengenal Yipe-Tipe Game Online*. Diakses pada 14 November 2017

ligagames.com. 2015. *Sejarah Game Online*. Diakses pada 13 oktober 2017

Suciati. 2013. *Enforcement Actions*. Dalam: www.occ.gov/static/enforcement-actions/ea2013-131.pdf. Diakses: 15 november 2017

wordpress.com. (2013). *Dame Online*. diakses tanggal 13 oktober 2017

Young. 2005. *MMRPG*. Dalam repository.ipb.ac.id. Diakses: 13 oktober 2017