

DAFTAR PUSTAKA

- A. M, Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Adam, Ernest, & Andrew, Rollings. 2007. *Foundamentals of game design*. New jersey : Person Education, Inc.
- Ambarwati, Sonia. 2010. *Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game online (Skripsi dipublikasikan)*. Bandung. Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anwar, Khairul. 2011. *Pengaruh Game online terhadap prestasi belajar siswa (Skripsi dipublikasikan)*. Surabaya. Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Ashari, Purbayu Budi Santoso. 2005. *Analisis Statistic denga Microsoft excel dan SPSS*. Yogyakarta.
- Blais, 2007. *Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choice to Salient Relationships*. *Journal Youth Adolescence*, 37:522.
- Chin-Sheng Wan, Dr. Wen-Bin Chiou. 2006. *Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan*. *CyberPsychology & Behavior* 9:6, 762-766.
- Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi. 2007. *Metodologi Peneitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darsono, Max. dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono, S.E.W. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta :Grasindo.
- Ggazali, Imam. 2007. *Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Cetakan Empat. Badan Penerbit Univesiras Diponegoro. Semarang.
- Ggazali, Imam. 2009. *Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Univesiras Diponegoro, Vol. 100-25.
- Hamalik. 2001. “ *Proses Belajar Mengajar*”. Jakarta : Bumi Aksara.

- Hamalik. 2002. "Proses Belajar Mengajar". Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasibuan, Malayu S. P. 2006, Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Revisi : Jakarta Bumi Aksara
- Imanuel, N. 2009. Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan *game online* dan yang tidak kecanduan *game online* (Skripsi dipublikasikan). Depok Fakultas Psikologi UI.
- Jaenab, Hudaya , Adeng. Pengaruh adiktif *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi, *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 No, 1 2015.
- Kurniawan, Drajat Edy. Pengaruh Intenitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal onseling Gusjigang*, Vol. 3 No, 1 2017.
- Lumban Gaol, Theresia. 2012, Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia (Skripsi dipublikasikan). Depok Fakultas Psikologi UI.
- M Yuniar, Yustina. 2009. Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa (Skripsi dipublikasikan). Bandung. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (UNPAS).
- Marlianti, dewi. 2015. Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar : Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Martin, Handoko. 1992. " Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku". Jakarta: Rineka Cipta Moekijat.
- Musikah. 2009. 'Cerdas dengan *Game online*'. Gramedia Pustaka Utama
- M, Singarimbun dan S. Effendi,1998. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Mustafa, Zainal.2009. *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nurmala, Ayu Desi. dkk. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. Singaraja. Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nuhan, Yohanisti. Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. No. 6 2016.

- Nursalam. 2013. Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: *Pendekatan Praktis*. Edisi 3. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratiwi, Ana. 2012. Pengaruh Corporate Governance dan Struktur Kepemilikan Terhadap Asimetri. *Jurnal akuntansi & Auditing Indonesia*. Malang Universitas Brawijaya.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rahayuningrum, Dwi Christina. Hubungan Motivasi Bermain *Game online* dengan Adiksi *Game online* pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*. No, 1 2016.
- Saebani, Beni Ahmad. 2008. Metode Penelitian. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Sardiman. 2009. “Psikologi Pendidikan”. Yogyakarta : UNY Press.
- Sardiman. 2011. “Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiharto. 2007. “Psikologi”. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Setiaji, Sivia. Virlia, Stefani. Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, Vol. 9 No, 2 . 2016.
- Samara, Daud. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN Model Terpadu Madani Palu. *Jurnal Katalogis*, Vol. 4 No, 7 2016.
- Siagian, Sonang P. (2004). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Silaen, Sofar dan Widiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial : Untuk penulisan Skripsi dan Thesis*. Jakarta: In Media
- Solikhatun. 2014. *Upaya Guru BTQ Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Al Qur'an Peserta Didik Kelas 3 di SD Negri 04 di Mulyoharjo Pemalang Tahun Ajaran 2009/2010*, Skripsi Pendidikan Agama Islam Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan.

Sumadi, Suryabrata. 2000. *Pengembangan Alat Ukur Psikologi*. Yog yakarta : Andi Offset.

Ulfa, Mimi. Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center JL HR. Subrotos Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal JOM FISIP*, Vol. 4 No, 1 2017.

Wong, Donna L, dkk. Buku Ajar Keperawatan Pediatrik, Volume 2. Jakarta : EGC. 2009.

Young, K. S. 2007. *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment*. Innovations in Clinical Practice (Volume 17) by L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), Sarasota, FL: Professional Resource Press (diakses Maret 2012).

Yohanesi, Maria GolanuhanBelajar IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal PGSD* Universitas Negeri Yogyakarta.

Arifin, Zinal. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Keentrin Agama RI, hal. 243

<https://id.wikipedia.org/wiki/WCG>. Diakses pada hari jum'at, 29 desember 2017. Pkl 11:21 WIB.

<http://www.inponih.com/2017/04/>. Diakses pada hari senin, 19 februari 2018. Pkl 20:20 WIB