

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design*, 2<sup>nd</sup> ed. Barkeley, CA: New Riders.
- Android 2.0 does indeed feature multitouch, [online] (<http://androidandme.com/2009/10/news/android-20does-indeed-feature-multitouch/>), diakses 15 Juni 2012).
- Arikunto, S. 2002. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, S. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, M. 2015. *Hubungan kecanduan bermain game online dengan pola tidur dan motivasi belajar pada anak usia 10-12 tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar*. [skripsi dipublikasikan]. Makassar : Fakultas Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar.
- Dimiyati., & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziah, E.R. (2013). *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja*. eJournal ilmu Komunikasi, 1 (3), 1-16.
- Gentile, D.A. (2011). *The Multiple Dimensions of Video Game Effects*. *Child Development Perspectives*, 5, 75-81.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, R.C.M.E. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychological Association*, 69, 66-78.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. 2007. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Immanuel N. 2009. *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online* [skripsi-dipublikasikan]. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Indahtiningrum, F. Hubungan Antara Kecanduan Video Game Online Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2013: Vol. 2 No. 1
- Kamus Macmillan, 2009-2011. Diakses pada 6 Mei 2011 dari Situs <http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/gae>. [internet]

- Kuss, D.J & Griffiths, M.D. Excessive online social networking: *Canadolescents become addicted to Facebook?*, *Education and Health*. 29, (4), 68-71. 2011
- Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent*. Netherlands: The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR).
- Lee, E.J. (2011). *A Case Study of Internet Game Addiction*. *Journal of Addiction Nursing*, (Online), Vol.22([http://wpblog.uncfsu.edu/fsu\\_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf](http://wpblog.uncfsu.edu/fsu_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf), diakses 23 September 2013).
- Nanik, Kristiana. (2012). *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di Smk N 1 Sewon* [skripsi dipublikasikan]. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Potter PA, Perry AG. 2006. *Fundamental Keperawatan, Konsep, Proses dan Praktik*, edisi 4 (ed-4), volume 2, Jakarta : EGC
- Poetoe. (2012). *Game Online Sebagai Sahabat Anak*. [Online]. Tersedia: <http://putuananta.blogspot.com/2012/03/game-online-sebagai-sahabat-anak-anak.html> . [17 April 2012].
- Purnama, Ferry. *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen dalam Menggunakan Jasa Warung Internet Game Online* (Studi di Kecamatan Sukasari Kota Bandung). 2013
- Sampurno, Adam (2012). *Dampak Positif dan Negatif dari Game yang Juga Berpengaruh Kepada Kesehatan*. [online]. Tersedia di : <http://matsspensix.blogspot.com/2012/03/dampak-positif-dan-negatif-dari-game.html#ixzz1sRRCWV2>. [17 April 2012]
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, John. W. 2009. *Psikologi Pendidikan*, Edisi 5 Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika
- Sardiman, AM. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sommerville, Ian, 2007 *Software Engineering—Eight Edition*, Addison Wesley, Massachussets.
- Thomas, 2010. *Genre and game studies : Toward a critical approach to video game genres*. *Simulation & Gaming*, Vol.37. <http://www.academia.edu/>

385966/Genre\_and\_Game\_Studies\_Toward\_a\_Critical\_Approach\_to\_Video\_Game\_Genre

Waluyo, H.F. (2004). *Game Online dan kecanduan*. Diakses 19 Maret 2014 dari <http://waluyohajari.wordpress.com>

Yulinda, Uci.(2017)*Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Sampali*. (Skripsi dipublikasikan). Medan. Universitas Negeri Medan

Young K.2009. *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy*, 37: 355-372. Availablefrom[http://www.netaddiction.com/articles/Online\\_Gaming\\_Addiction.pdf](http://www.netaddiction.com/articles/Online_Gaming_Addiction.pdf).

