

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest, & Andrew, Rollings, 2006. *Foundamentals of game design*. New jersey: Person Education, Inc.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Andersen. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Basuki, Sulisty. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rineka Cipta
- Cohen Bruce J. 2009. *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sarwono, sarlito. W. 2003. *Psikologi Remaja*. Jakarta:RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta
- Santrock, J.W. 2003. *Adolescence*, Dallas: University of Texas
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sarwono, Sarlito. W. 2006. *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta: Surya Melati
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Sunarto&Agung Hartono. 2002. *PerkembanganPesertaDidik*. Jakarta :Rineka Cipta
- Usman dan Purnomo Setiady Akbar. 2009. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara

SumberInternet :

- Harsono, Ma'ruf. 2013. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja* (online). Dalam <http://kambing.ui.ac.id/onnopurbo/ebook/ebook-SU2013/SuryaUnivpengaruh-bermain-game-terhadap-perkembangan-remaja.pdf>
- Haryanto, Agus. 2014. *Sharing Knowledge Web And Mobile Technology* (Online). Dalam <http://agusharyanto.net/>
- Jabbar, Tammy Komala Nur. 2014. *Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja* (online). Dalam <http://repository.uinjkt.ac.id.pdf>

Rahmadhiani Deasi Annisa. 2012. *Pengaruh Sinetron Terhadap Perubahan Perilaku Negatif Remaja Didesa Demangan Siman Ponorogo*. Dalam <http://digilib.umpo.ac.id/files/disk1/4/jkptumpo-gdl-deasiannis-168-1-abstrak-i.pdf>

Saputra, Laufi Dian. 2013. *Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*(online). Dalam <http://ber5aja.blogspot.co.id/2013/11/dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.html>

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan

Wibowo, Bayu Triyas Sukmo. 2014. *Perbedaan hasil belajar siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online pada kelas V SD N 60 Kota Bengkulu* (online). Dalam <http://12CII2CIII2CI-14-bay-FK.pdf>

Yanto, Riki. 2011. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja* (online). Dalam <http://skripsi/2011-pengaruh-game-online-terhadap-perilaku-remaja.pdf>

Zakiah Darajat. 2009. *Pengertian Remaja* (online). Dalam <http://ilmupsikologi.wordpress.com/2009/12/11/pengertian-remaja.html>

(Online), (<http://repository.usu.ac.id/bitstream.pdf>, diakses pada tanggal 19 Februari 2017)

(Online), (<http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle.pdf>, diakses pada tanggal 23 Januari 2017)

(Online), (http://Elibe.Unicom.ac.id/metode_penelitian.pdf, diakses pada tanggal 21 Maret 2017)

(Online), (<http://etheses.uin-malang.ac.id.pdf>, diakses pada tanggal 21 Maret 2017)

(Online), (<http://keluarga.com/1403/dampak-negatif-game-online-ditinjau-dari-beberapa-segi.html>, diakses pada tanggal 21 Maret 2017)

(Online), (https://id.wikipedia.org/wiki/Kenakalan_remaja.html, diakses pada tanggal 28 Maret 2017)

(Online), (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/51202/4/Chapter%20II.pdf> diakses pada tanggal 28 Maret 2017)