

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Lutfi, 2012. *Pengertian Game Online*. (http://ahmadlutfi99.blogspot.com/2012/11/pengertian-game-online_17.html) Diakses pada tanggal 28 januari 2015
- Aji,Z.C, 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks
- Angela. 2013. Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, online, Vol 1, No 2, (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal.pdf>, diakses 18 September 2013).
- Anggra, 2010. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Yogyakarta: Gava Media.
- Aprilyani, Firdha. 2013. *Tips Cara Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. http://firdhaapriyani.blogspot.com/2013_03_01_archive.html (Diunduh rabu, 29 Mei 2013)
- Arikunto Suharsimi, 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cita
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Eveline Siregar. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*: Ghalia Indonesia
- Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. (2009). *Internet Game Online. Makalah*. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*
- Kristiana, Nanik. 2012. *“Pengaruh Game Online Sara’s Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Continental di SMK N 1 Sewon”*
Manuskrip (skripsi Pendidikan Teknik Boga dan Busana UNY)

- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. 2007. "Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction". Authors & Digital Games Research Association (DIGRA), hlm. 211-217.
- Lumban Gaol, Theresia. 2012. "*Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia Manuskrip*" (skripsi Ilmu Keperawatan UI)
- Manurung. 2013. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Halaman Moeka.
- Margono, S, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muhibbin. Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan* : Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Riduwan.2010. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Salim.2015. Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa. Makassar.
- Sardiman.2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari Punaji, 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Siti,2013.*Cara Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak*.<http://www.consiti.com/2013/09/cara-mengatasi-kecanduan-game-onlinepada-anak.html>. Diakses pada tanggal 28 Desember 2014
- Slameto.2010. *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*.Jakarta: RinekaCipta
- Smart.2010.*Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet* Yogyakarta. A Plus Books
- Sofan, Amri.2013.Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Jakarta. PT Prestasi Pustakarya.
- Soleman,Margaretha.2012."*Dampak Negatif dari Game Online*". <http://smahangtua2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online.html>(diunduh Kamis, 4 April 2013)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni Wiratna, 2014. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers

Sumiati dan Asra, 2013. *Metode Pembelajaran*. Bandung. CV Wacana Prima

Suryadi Suryabrata. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta . Rajawali Press

Syatra, Nuri. (2013). *Desain Relasi Efektif Guru & Murid*. Jogjakarta : Bukubiru

Uno, B.Hamzah. 2013. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Husaini. (2013). *Manajemen*. Jakarta : Bumi Aksara

Winkel, W.S. 1986. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia

Yee, N. 2006. *Motivations of Play in Online Games*. *Cyberpsychology dan Behavior*