

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. 2016. Hasil Survei Internet APJII 2016. <https://apjii.or.id/survei2016> (20 Februari 2017).
- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJurnal Ilmu Komunikasi Tahun 2013*, 1 (2) : 532-544. <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>. (Diakses 10 Desember 2016).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo.
- Djaali. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Chairunnisa. 2010. Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa MAN 13 Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Harnum, Tania. **Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kuningan Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2012-2013**. [http:// www.google.com](http://www.google.com) (Diakses 12 Februari 2017).
- Jannah,dkk. 2015. Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. ISSN: 1412-9760. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor> (Diakses 21 maret 2017).
- Lee, Eun, Jin. 2011. A Case Study of Internet Game Addiction. Journal of Addiction Nursing, 22, 208-213.** <http://fsunews.uncfsu.edu/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf> (Akses 30 Maret 2017).
- Lubis, Effi Aswita. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.

- Khairuni, Nisa. 2016. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh). Jurnal edukasi ISSN : 2460-4917 E-ISSN : 2460-5794 Vol.2 No.1. Januari 2016 <http://ar-raniry.ac.id> (Diakses 02 Maret 2017).
- Maulady, Boandra dan Sanjaya, Marta. 2012. Efektivitas *Sosial Media Twitter* dalam Mempublikasikan Progran Baru Maret Trans TV 2012 Terhadap Tingkat Kognitif *Followers*. <http://binus.ac.id> (Diakses 23 Febuari 2017).
- Meiriyati, Emi. 2010. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011. <http://unila.ac.id> (Diakses 25 Febuari 2017).
- Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasution, Ariyanto. 2016. Pengaruh Minat Belajar dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Swasta Yayasan Pendidikan Nur Azizi Tanjung Morawa T.P 2015/2016. Universitas Negeri Medan.
- Noviandari, Lina, **Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Terbaru di Indonesia**, <https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-di-indonesia> (Akses 10 Febuari2017).
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti dan Marheni, Adijanti. 2015. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. Jurnal Psikologi Udayana ISSN: 2354 5607 Vol. 2 No. 2, 163-171. 2015. <http://udayana.ac.id> (Diakses 23 Febuari 2017).
- Priyatno, Duwi. 2013. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Multivariate dengan SPSS*. Yogyakarta: Buku Beta.
- Pusat Humat Kemendagri. 2014. Panduan Optimalisasi Media Sosial. Jakarta: Kementerian Perdagangan.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2014. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cipta Pustaka.
- Rismana, dkk. 2016. Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa-Siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Barjarmasin Barat.

Jurnal Pendidikan Geografi e-ISSN: 2356-5225 Vol. 3 No.5, 38-50. September 2016. <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/jpg> (Diakses 02 Maret 2017).

Theresia Lumban Gaol. 2012. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Universitas Indonesia

Setiawan, A.C. 2015. *Tips Produktif Ber-Social Media: Memanfaatkan Aneka Sosial Media Populer, Riset Sosial Media, Promosi Online*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Setyaningrum, D.G, dkk. Hubungan penggunaan media jejaring sosial dengan prestasi belajar mahasiswa di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Dwi Amdi, **Perbedaan Sosial Media dan Jejaring Sosial**, <http://merdeka.com/teknologi> (11 April 2017).

Syahrum dan Salim. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cipta Pustaka.

Sygmainnovation, **Infografis Data dan Fakta Terbaru Sosial Media Tahun 2016**, <http://sygmainnovation.com/2016/11/23/infografis-data-dan-info-media-sosial-terbaru-november-2016/> (09 Februari 2017).

Wijayanti, Mita. 2015. **Perkembangan Teknologi Komunikasi (Media Sosial)**. <http://mitawijayanti12.blogspot.co.id/2015/02/perkembangan-teknologi-komunikasi-media.html> (Diakses 12 Febuari 2017)