

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyanti. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aji, Chandra Zebah. *Berburu Rupiah Lewat Game online*. 2012. Yogyakarta : Bouna books
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran..* Jakarta Pusat: Dirjen Pendidikan Agama Islam Departemen Agama RI
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik..*Jakarta: Rineka Cipta
- DEPDIKNAS. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Diana, Kadek Ketut. 2020. *Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR SMK Negeri 3 Singaraja* . e-journal undiksajurusanbimbingankonselingcolumn :2 no. 2014 (diaksespadatanggal 25 Desember 2020)
- Dimiyani dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: RinekaCipta
- Duwi, Prayitno. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta : Gava Media
- Freeman . Cindy B . 2008. Internet Gaming Addiction.*The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 23*. Semarang : Universitas Diponegoro
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Handy Susanto. *Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Modalitas Belajar Siswa*. 2006. Jurnal Pendidikan Penabur
- <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dra-wening-sahayu-mpd/metodologi-penelitian.pdf>, hal.6 diakses pada tanggal 14 November 2020 jam 22.18
- <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dra-wening-sahayu-mpd/metodologi-penelitian.pdf>. hal.6 diakses pada tanggal 4 November 2020 jam 22. 8
- <https://cirebon.tribunnews.com/2019/11/20/bocah-kelas-6-sd-bolos-sekolah-selama-3-bulan-ternyata-kecanduan-game-online-kepsek-sudah-membujuk?page=all>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2020 pukul 20.08 WIB.
- <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all> Diakses pada tanggal 13 Januari 2022 pukul 20.08 WIB.

- <https://www.wartaekonomi.co.id/read267851/peneliti-as-temukan-86-persen-remaja-kini-kecanduan-game-online-terbanyak-itu-anak> diakses pada 10 Maret 2022
- Jumarniati. 2016. *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN di Kecamatan Biringkanaya*. (Jurnal Prosiding Seminar Nasional: Universitas Cokroaminoto Palopo Volume 2)
- Kadir, Abdul, dkk. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan, Jakarta : Kharisma*.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik, Penilaian Hasil belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013 Suatu Pendekatan Praktis Disertai Contoh*. Jakarta : Rajawali Pers
- Lutfiwati, Sri. 2020. *Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi*. Volume 1. Nomor1.Desember.
- Mayke S. Tedjasapuyra. 2010. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarna Indonesia.
- Mutia dan Ismah. 2018. *Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam proses Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Hasil Belajar*.
- Nadip, Dinar Tiara . 2015. *Pengaruh Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran*. Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen: Universitas Negeri Malang Volume I nomer 2 .
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. 2015. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Novika, Katarina. *Pengaruh Addiction Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMAS Taman Mulia Kabupaten Kubu Raya*. Jurnal Pendidikan (1) 2, 2019
- Oetomo, Budi S. 2002. *Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta : Andi
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. 2010. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Qodratilah, Meyti Taqdir.dkk .*Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*. 2010. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
- Rahmandani, Fahdian, dkk. 2018. *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang*, Jurnal Civic Hukum Volume 3, Nomor 1, Mei 2018, P-ISSN 2623-0216 E-ISSN 2623-0224 <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jch>
- Rambe, Riris Nur Kholidah. *Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 2018. Jurnal Tarbiyah. Vol. 25 Diakses Pada Tanggal 25 Desember 2020

- Riduwan. 2010. *Kala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sarwono, Jonathan. 2012. *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif: Menggunakan Prosedur SPSS*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Negatifnya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Smart, Aqila. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta: A<sup>+</sup>Plus Books
- Soemanto, Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Subakti, Krista. 2007. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal curere Volume 01. Nomor 01. April diakses pada tanggal 20 Desember 2020
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sunawan 2009. *Diagnosa Kesulitan Belajar* Semarang: UNNES .
- Suryanto, Rahmad Nico. 2010. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online dikalangan Pelajar*. 2015. Jom Fisip Volume 2 No. 2 – Oktober 2015
- Sutedjo, Dharma. *Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan* .2002. Yogyakarta: Andi
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Syahrani, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume Nomor Juni 2015. ISSN: 2443-2202
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Bandung : Cutra Umbara.
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Wibowo, Agus dan Hamirin. 2007. *Menjadi Guru Berkarakter*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Winarsono, Tulus. 2015. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang : UMM Press.

WJS, Purwardaminto. 2000. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

[www. Ubaya.ac.id/ubaya/articles\\_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) diakses  
pada 12 Maret 2022