

DAFTAR RUJUKAN

- Affandi, M. 2013. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda." *Jurnal. eJournal Ilmu Komunikasi*. No. 3 Vol. 4.
- Akbar, Usman, 2011. *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Amiruddin Zen, 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Andrews, B. R. 1908. *Habit. American Journal of Psychology*. *Jurnal: University of Illinois Press*.
- Angela, 2003. *Pengaruh Game Online*. Malang: Unmal.
- Angela. (2013). "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir" *Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi*.
- Anni Chatarina Tri, 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Arifin Zainal, 2015. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja rosdakarya.
- Arikunto Suharsimi,1990. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi, 2020. *Prosedur Penelitian dalam Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin, 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Beheshitfar, M. dan Norozy, T. (2013). *Social Skills: A Faktor to Employees' Success. Journal: International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, Vol. 3.
- Cartledge, dkk. 1998. *Teacher and Parent Assessments of the Social Competence of Inner-City Children: Issues of Gender within Race. Jurnal: Negro Education*. No. 4 Vol. 6.
- Cindy B , Freeman, 2008. *Internet Gaming Addiction. The Journal of Nurse Practitioners (JPN)*.
- Crawford, Chris. 1982. *The Art of Computer Game Design*. Amerika: Washington State University Vancouver.

- Damon , W. dan Eisenberg, N. 2006. *The Handbook of Child Psychology, Fifth Edition*. New York: John Wiley and Sons.
- Darma dkk. 2009. *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Mediakita.
- Darmawan Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Deviandri, M. 2012. Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal: e-Jurnal Mahasiswa Prodi Pnedidikan Geografi*, No. 2 Vol. 3.
- Djali H. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah Syaful Bahri. 2016. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fadhillah Muhammad, 2019. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media.
- Fanatut, 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Fitriyani, A. 2013. *Pengaruh Permainan Aquatik Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Fauziah, E. R. 2013. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal: ejournal ilmu komunikasi*, No. 1 Vol. 2.
- Griffith, M.D., Davies, M.N., dan Chapell, D. 2004. *Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers*. *Journal of Adolescence*. Vol. 5.
- Hamalik Oemar, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hamzah, 2012. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irman, *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Pelajar*. Dalam <https://irman12118882.weebly.com/irman12118882.weebly.com/bab-ii--pembahasan.html>.
- KBBI. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/main>
- Kartadinata, S., dkk. 2008. *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta: Depdiknas.
- Kasiran Moh., 2010. *Metodologi Penelitian: Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian*. Malang: UIN Maliki Press.
- Kementrian Agama RI, 2007. *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahnya Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Hadits Sahih*, Bandung: Pt. Sygma Examedia Arkanleema.

- Kurniawan Drajat Edi. 2020. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastiasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol. 3 No. 1.
- Laili Fitri Makrifatul, Wiryono Nuryono, 2015. Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas Viii SMPN 21 Surabaya, *Jurnal Bk*. Vol. 5 No. 1.
- Laboro, P. 2011. Model Pembelajaran Belajar Mandiri Di Sekolah Dasar Kota Utara Kota Gorontalo. *Jurnal: Inovasi*, Vol. 8.
- Madya Nefriza Mitra, 2019 “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA ADHYAKSA 1 Kota Jambi tahun ajaran 2019” *Jurnal Mahasiswa*.
- Majid Abdul, 2015. *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid W.S, 2014 *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Masya Hardiansyah , Dian Adi Candra, 2020. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online*. Jakarta: PT Bumi Nusantara.
- Muhammad Maryam, 2015. Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran, *Lantanida Jurnal*, Vol.4, No.2.
- Muhibbin Syah, 2003. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muqtadir, R. dan Khan, A. 2013. *Online Gaming in Pakistan: Demographic Characteristics and Gaming Preferences*. *Jurnal: National Institute of Psychology*. Vol. 4.
- Oetomo Budi Sutedjo Dharma, 2002. *Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.
- Pilpala, T. K. S. 2013. Pengembangan Konseling Kelompok Untuk Peningkatan Pengelolaan Diri Pada Remaja yang Kecanduan *Game Online*. *Jurnal: Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi*, No.1. Vol. 1.
- Prasetio Riski Eko ,*Hubungan Intensitas Game Online Kekerasan dengan Prilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo*, *Jurnal Spirits*. Vol. 3 No. 2.
- Purwanto Ngalim, 2013. *Psikologi Pendidikan*, Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Purwardaminto, 2000. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Riduwan, 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Cetlii: Bandung,Alfabeta.
- Rohman Khabibur, *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. *Jurnal Perempuan dan Anak*. Jakarta: Pusat Pustaka.

- Sanditaria, dkk. 2012. Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang. *Jurnal: Students e-Jurnal*. Vol. 1.
- Santoso Ahmad, 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: kencana. cet.4.
- Santrock. 2003. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Setianingsih, Dkk, 2018. *Dampak Penggunaan Gadger pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*.
- Subana, 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudiyono Anas, 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed method)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadna, Nana, 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujianto Agus Eko, 2009. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 21.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sukandarrumidi, 2006. *Metodologi Penelitian : Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sukardi, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri Mohammad Syarif, 2015. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Syahrhan Ridwan, 2020. Ketergantungan Game Online dan Penanganannya, *Jurnal BK*. Vol 1 No.1.
- Tanzeh Ahmad, 2011. *Metode Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Taufik, 2014. *Teori Game Online dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Edisi. 3, cetakan. 4.
- Teodoro, dkk. 2005. The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY) and its Adaptation for Brazilian children and adolescents. *Journal: Revista Interamericana de Psicología/Interamerican. Journal of Psychology*, Vol 2.
- Uno Hamzah, 2014. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winarsunu Tulus, 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yanto, R. 2011. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja. (Skripsi). Universitas ANDALAS: Padang.
- Young, K, 2013. *Internet Addiction: Cyber-Discoder, Cyber Psikologi Dan Behavior*, Volume 3 Nomor 5.
- Zulfikar Ali, 2019 “ Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga tahun ajaran 2018/2019” *Jurnal Pendidikan Dasar*.