

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley: New Riders, 2010.
- Al Qur'an dan Terjemahannya. Kudus: Mubarakatan Toyyibah, 1998.
- Angela. "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". *Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman* (2013): 532.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Arjadi, Retha. *Harian Kompas* edisi Rabu 11 Februari 2015.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Azizah, Zahratul, dkk, "Hubungan Kebiasaan Bermain *Game* dengan Perilaku Belajar Siswa". *Konselor, Volume 4, Number 4 ISSN: 1412-9760 (2017)*: 1.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001.
- Barnawi dan Mohammad Arifin. *Etika dan Profesi Kependidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Dary, Ary Wulan. "Kebiasaan *Game Online*". *Jurnal Psikologi, Vol. 2, No. 4, Jakarta, (2015)*: 2.
- Dharma, Aziz, dkk. *Ideologame*. Yogyakarta: Ekspresi Buku, 2017.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Fathurohman, Muhamad dan Sulistyorini. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Fauziawati, Wieke. "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* melalui Teknik Diskusi Kelompok". *Jurnal Psikopedagogia, Vol. 4, No.2 (2015)*: 116.
- Febrinca, Dica. "Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* pada Masa Dewasa Awal terhadap Perilaku Kecanduan *Game Online Defence Of The Ancients (Dota)*". *Jurnal Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya (2015)*: 1.
- Ikhsan, Fuad. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

- Jannah, Nurul, dkk. "Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling". *Konselor Volume 4 Number 4, ISSN: 1412-9760 (2015): 205.*
- Januar, Iwan, Turmudzi. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani, 2006.
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Surabaya: Kencana, 2006.
- Mappiere, A. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Offset Printing, 1982.
- Masrukhin. *Aplikasi Statistic Deskriptif dan Inferensial*. Kudus: Media Ilmu Press, 2010.
- Masrukhin. *Buku Layanan SPSS Aplikasi Ststistik deskriptif dan Inferensial*. Kudus: Media Ilmu Press, 2010.
- Masrukin. *Statistik Inferensial*. Kudus: Mitra Press, 2004.
- Nasution, S. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta; Bumi Aksara, 2006.
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti dan Adijanti Marheni. "Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta". *Jurnal Psikologi Udayana, 2015, Vol. 2, No. 2 (2016): 163-171.*
- Prasetiawan, Hardi. "Upaya Mereduksi Kecanduan *Game Online* melalui Layanan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2011 – 2012". *Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan (2015): 12.*
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Priyatno, Duwi. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom, 2010.
- Rohmah, Noer. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sanditaria, Winsen. "Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang". *Journal Article (2015): 745.*
- Setiowati, Yuli. "Penggunaan Konseling Teknik Reinforcement Positif dalam Meningkatkan Sikap dan Kebiasaan Belajar pada Siswa Kelas VIII di MTs Pelita Gedong Tataan Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal yang Dipublikasikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung (2017): 43.*

- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung; Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung; Alfabeta, 2015.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Suryabrata, Sumadi. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2000.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ulfa, Mimi. "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di *Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*". *Jurnal Fisip Vol. 4 No. 1 (2017)*: 1.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setyadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Wahyudi, Ayub. "Pengaruh Sikap Belajar dan Keaktifan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar". *Naskah Publikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta (2012)*: 15.