

DAFTAR PUSTAKA

1. Permana, EA. Hubungan kecanduan bermain game online terhadap prestasi belajar pada siswa SMP Negeri 4 Salatiga. Salatiga: Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana; 2014.
2. Mulyasa, E. Kurikulum berbasis kompetensi konsep, karakteristik, implementasi, dan evaluasi. Bandung: Remaja Rosdakarya; 2002:94-112.
3. Sudjana N, Rivai A. Teknologi pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo; 2007:76-84.
4. Dewandari, S. Hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. Salatiga: Fakultas Perguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana; 2013.
5. Suryabrata S. Psikologi pendidikan. Jakarta: Rajagrafindo Persada; 2005;216.
6. Fernando, GR. Hubungan antara bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Bandar Lampung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung; 2018.
7. Nuhan, MYG. Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta; 2016;(6):495-6.
8. Shafura IL, Tahlil T. Kecanduan game online hubungannya dengan prestasi akademik remaja di Banda Aceh. Banda Aceh: Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh; 2017;2(3).
9. Pakpahan, R. Game online dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik anak di Kelurahan Helvetia Kota Medan. Medan: Departemen Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik; 2018.
10. Efendi, NA. Faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar. Surakarta: Fakultas Perguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2014.
11. Oktavianti EW. Hubungan frekuensi bermain game online terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Bobot Sari Kabupaten

- Purbalingga. Purwokerto: Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto; 2017.
12. Adams E, Rollings A. Fundamental of game design. Edisi ke-2. Barkeley: New Riders; 2010:359-89.
 13. Keya L, Bryce J. Putting the “fun factor” into gaming: the influence of social contexts on experiences of playing video games. United Kingdom: International Journal Internet Science; 2012;7(1):23-36.
 14. Bailey K, West R, Anderson CA. The influence of video games on social, cognitive, and affective information processing: draft of chapter to appear in handbook of social and neuroscience. United Kingdom: Oxford University Press; 2009.
 15. Sanditaria, W. Adiksi game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang. Sumedang: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran; 2011.
 16. Riyani, VW. Prestasi belajar ditinjau dari kemampuan awal dan motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2012/2013. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2013.
 17. Halawa, A. Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas 4 di MI Darussalam Jambangan Surabaya. Surabaya: STIKes William Booth Surabaya; 2018.
 18. Purwanto, MN. Psikologi pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya; 1990:102-6.
 19. Muzakki. Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas mengajar guru dengan prestasi belajar menggunakan peralatan kantor siswa kelas X SMK N 1 Jogonalan. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta; 2012.
 20. Djamarah, SB. Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif. Jakarta: Rineka Cipta; 2000:10-1.
 21. Fathurrahman, M, Sulistyorini. Belajar dan pembelajaran: meningkatkan mutu pembelajaran sesuai standar nasional. Yogyakarta: Teras Cetakan I; 2012:154.
 22. Muhibbin S. Psikologi belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada; 2007:68.

23. Warsita, B. Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya. Jakarta: Rineka; 2008:265.
24. Marlina NP, Minarti NMA, Utami KC. Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di Sekolah Dasar Saraswati I Denpasar Tahun 2014. Denpasar: Fakultas Kedokteran Universitas Udayana; 2014.
25. Manggena TF, Putra KP, Sanubari PTE. Pengaruh intensitas bermain game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika matematika) usia 8-9 tahun. *Satya Widya*; 2017;33(2):146-153.
26. Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D. Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyber Psychology and Behavior*; 2004;7(4):479-87.
27. Freeman CB. Internet gaming addiction. *The Journal of Nurse Practitioners*; 2008;4(1):42-7.
28. Suryabrata S. Psikologi pendidikan. Jakarta: Fajar Interpratama Offset; 2002:233.
29. Kurniawati, Y. Hubungan bermain game online terhadap perilaku agresif remaja. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata; 2010.
30. Lee I, Lin H, Yu CY. Leaving a never ending game: quitting MMORPGs and online gaming addiction. Taiwan: Department of Sociology of National; 2007:211-17.
31. Dahlan MS. Error is me: kupas tuntas berbagai error dalam penelitian. Edisi ke-20. Jakarta: Sagung Seto; 2015:27-30.