

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhilasari, Ferra. 2017. Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Nasional Bandung (Studi Kasus di Kelas XI IPS2 Pada Sub Ketenagakerja) [Skripsi]. Bandung (ID): FKIP Unpas.
- Al-Asqalani, Ibnu Hajar, 1372. *Fath Al-Bari bisyarhi Shahih Al-Bukhari*, Mesir
- Al-Maghribi, al-Maghribi bin as-Said, 2008, *Begini Seharusnya Mendidik Anak*, Pustaka Darul Haq.
- Ariani, Christriyati, dkk. 1997. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, Surharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bima Aksara.
----- . 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
----- . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asy-Syinawi, Abdul Aziz. 2014. *Biografi Empat Imam Mazhab*, Penerbit Ummul Qura, Jakarta Timur.
- Bimo, Walgito. 2011. *Pengantar Psikolog Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Bloom. 1973. *Classroom Learning and Instruction*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc
- Del Barrio, V., Aluja, A., & Garcia, L.F. 2004. "Realtionship between empathy and the big five personality traits in a sample of Spanish". *Social Behavior and Personality n International Journal*. 32(7):677-681
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standart Kompetensi*. Jakarta: Puskur.
- Edo, S. 2013. *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*, April 3, 2013. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>. Diakses tanggal 15 Juli 2019.
- Hurlock, Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga,.
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS 19*. Edisi Kelima. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hetherington, E.M & Parke R.D. 1986. "Child Psychology: A Contemporary View Point" *Adolescents Social Behavior and Personality*, .Boston: Mc Graw Hill College. 32(7): 677-682.

- Hyun, Gi Jung (et.al). "Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model" *Computers in Human Behavior*. Korea Research Institute of Bioscience and Biotech. 48:706-713, Juli 2015
- Jannah, Nurul., Mudjiran, Mudjiran dan Herman Nirwana. 2015. "Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling" *Konselor*. Universitas Negeri Padang. 4 (4):119-207, Desember 2015
- Manggena, T., Putra, K., & Elingsetyo Sanubari, T. (2017). "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun" *Satya Widya: Jurnal Studi Agama, LPPM Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya*. 33(2):146-153, Desember 2017
- Edy, Kurniawan Drajat. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta" *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. 3(1):97-103, Januari 2017
- Latubessy, Anastasya dan Muhammad N. Ahsin. 2016. "Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun" *Jurnal SIMETRIS*, Fakultas Tehnik Universitas Muria Kudus. 7(2):687-692, November 2016
- Nuhan, Maria Y.G. 2016. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA. 6(5):494-501.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyadi. 1999. *Akuntansi Biaya*, Edisi kelima. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada.
- Muntokiyah, Eri. 2015. Hubungan Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial dan Bermain Game Online Dengan Inferioritas (Studi Penelitian UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta) [Tesis]. Yogyakarta (ID): UIN Sunan Kalijaga
- Pibriana, Desi dan Ricoida D. Iba. 2017. "Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus: Perguruan Tinggi di Kota Palembang)" *Jatisi*, Lembaga Penelitian dan

- Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STMIK Global Informatika. 3(2):104-115, Maret 2017
- Putri, Rahayu. 2018. Hubungan Antara Self Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah [Skripsi]. Malang (ID): Universitas Muhammadiyah Malang
- Reilly, Robert R. dan Ernest L. 1983. *Educational Psychology Application For Classroom Learning and Instruction*. Macmillan: Pearson College Div.
- Satria , Rivo A., Adnil E. Nurdin dan Hafni Bachtiar. 2015. "Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang" *Jurnal Kesehatan Andalas*. Fakultas Kedokteran Universitas Andalas 4(1):238-242
- Schmitt, Zachary L. dan Michael G. Livingston 2015. "Video Game Addiction and College Performance Among Males: Results from a 1 Year Longitudinal Study" *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Mary Ann Liebert Inc. Publishers. 18(1):25-29, Januari 2015
- Setyani, Ricka Intan. 2016. Hubungan Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IS SMA Negeri Kebak Kramat Tahun Pelajaran 2015/2016 [Skripsi]. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Slameto. 2015. *Belajar dan Factor-faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Scarfe, Neville V. 1962. "Play is Education" *Childhood Education*, Washington D.C: Association for Childhood Education International. 39(3):117-121
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Haaq, Taufan Akbar. 2016. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A, B DAN C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang [Skripsi]. Malang (ID): UIN Maulana Malik Ibrahim
- Ulfa, Mimi. 2017. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru" *Jurnal Online Mahasiswa, FISIP Universitas Riau*. 4(1):1-50.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

Nurkencana, Wayan dan P.P.N Sumartana. 1983. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

Witherington. 1983. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.

Santoso, Yohanes R.D. 2016. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja" *Jurnal Humaiora*, Yayasan Bina Darma. 4(1):27-44, Maret 2017.