

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1 (2): (532-544). (Diakses 31 Oktober 2013).
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <http://apjii.or.id>. (Diakses 26 Januari 2016).
- Azwar, S. 2007. *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dampak Game Online. <http://gudangkesehatan.com>. (Diakses 12 Februari 2016).
- Freeman, C. B. 2008. Internet gaming addiction. *The Journal for Nurse Practitioners – JNP*. American College of Nurse Practitioners. doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006. (Diakses 12 Juni 2016).
- Hadinata, P. 2009. Iklim Kelas dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*. Vol.3 no. 1 Desember. (Diakses 01 Oktober 2016).
- Hurlock, E.B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kim, K. H., et al. 2002. E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review; ABI/INFORM Global*. Vol. 15, No. 2:71-77. (Diakses 12 Juni 2016).



- Lemmens. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. Vol. 12:77-95. (Diakses 03 November 2015).
- Loton, D. 2007. *Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skills: An Inline Study*. Honours thesis Victoria University. (Diakses 06 Februari 2017).
- Martono, N. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ormrod, J. E. 2008. *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Panjaitan, A.D & Khusnal, E. 2014. Hubungan Antara Frekuensi Bermain *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Kelas IV dan V di SD N Karangrejo Yogyakarta. (Skripsi yang dipublikasikan, diakses 03 Desember 2016)
- Prasetyo, B & Jannah, L.M. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Rahmad, A. 2012. *Ciri-ciri Anak Kecanduan Game Online*. <http://adamonline.web.id>. (Diakses 27 Januari 2016).
- Sanditaria, W., Fitri, S. Y, & Mardhiyah, A. 2011. Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Jurnal Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran*. (Diakses 30 Oktober 2013).
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar cet ke-19*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.



- Sejarah Game Online. <http://ligagame.com/sejarah-game-online.html>. (Di akses 27 Januari 2016).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soetjipto. 2007. Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksananya. *Anima, Indonesian Psychology Journal*. Vol. 23, No: 1, 84-91. (Diakses 26 Januari 2016).
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabet
- Suryanto, R. N. 2015. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jom FISIP UR*. Vol. 2. No: 2. (Diakses 22 Februari 2016)
- Tan, J. H, Ismanto, A. Y & Babal, A. 2013. Hubungan Antara Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah Kelas IV dan V di SD Negeri Kawangkoan Kalawat. *Ejournal keperawatan (e-Kp)*. Vol. 1, No:1. (Diakses 01 Maret 2016).
- Uno, H. B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Angkasa.
- Weinstein, A. M. 2010. Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879. (Diakses 12 Juni 2016).
- Wijaya, F. 2008. Hubungan Antara Karir Kematangan Karir dengan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X MAN Cibinong (Skripsi Yang Dipublikasikan, diakses pada 09 November 2015)
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Young, K. S. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. doi: 10.1080/01926180902942191. (Diakses 21 September 2016).

