

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, & Rollings. (2010). *Fundamentals Of Game Design*. Barkeley: New Riders.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12, 355.
- Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. *Journal Ilmu Komunikasi*, 1, 533.
- Chuang, T. Y., & Chen, W. F. (2009). *Efek Video Game Berbasis Komputer untuk Anak: Studi Eksperimental*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Masyarakat*, 2, 1-10.
- Dimiyati, & Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erikson, H. E. (2011). *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunarsa, & Yulia. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hermalik, O. (2007). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Hurlock, B. E. (2005). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. (2009). *Loneliness as the Cause and the Effect of Problematic Internet Use: The Relationship Between Internet Use and Psychological Well-Being*. *Cyber Psychology and Behavior*, 12, 451-455.
- Lee, E. J. (2011, September 23). *A Case Study of Internate Game Addiction*. *Journal of Addiction Nursing*, 22, 211-217.
- Mazaya, N. I. (2013). *Pengaruh Penyesuaian Diri Akademik terhadap Kecenderungan Somatisasi di SMA Al-Islam Surakarta and Research Website: (http://epirints.ums.ac.id/27021/9/02._Naskah_publicasi.pdf)*.
- Munajjid Al, M. S. (2016). *Bahaya Game*. Jakarta: Aqwam Medika.
- Papalia, E. D. (2008). *Perkembangan Manusia* (12 ed.). Bandung: Salemba Empat/Humanika.
- Poerwandari. (2011). *Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Perguruan Dan Pendidikan Psikologo (LPSP3) UI.

- Price, H. O. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja* (11 ed.). Jakarta: Erlangga.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwono, S. W. (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Singgih, Y., & Singgih. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Libri.
- Slameto, D. (2013). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, & Westy. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tridhonanto, A., & Beranda, A. (2010). *Meraih Sukses dengan Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, S. W. (2012). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Media Abadi.
- Yee, N. (2007). *Motivations of Play in Online Games*. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775.
- Young, K., & Abreu. (2011, December 30). *Cognitive Behavior Therapy with Internet Addicts: Treatment Out Comes and Implications*. *Konselor*, 4, 75.
- Yuniar, S. (2008). *Ketergantungan pada Internet: Game On-Line, Vidio Game, dan Sejenisnya*. *Anima, Indonesia Psychological Journal*, 23, 180-183.
- Yusuf, S. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Zulkifli L, D. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.