

DAFTAR PUSTAKA

- Adam dan Rollings, 2007. *Game online*. diakses 27 Maret 2017 dari http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf
- Agusdina, B. 2017. Hubungan Lingkungan Keluarga dan Minat Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa SMPN 26 Padang. *Skripsi Keperawatan*. Universitas Andalas.
- Amini, S. 2012. Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa SMPN 4 Padang. *Skripsi Keperawatan*. Universitas Andalas.
- 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, 353–59.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Baskoro, R. Game online Indonesia tahun 2014: ikhtisar dan infografis. 2015.. <http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/> diunduh pada tanggal 7 Mei 2017.
- Beck, K., Bergen, M., DeMarco, R., Patel, R., Ocasio, M. & Servatius, R. 2003. The use of a videogame for assessing sensory-motor and cognitive interference effects in humans. *Proceedings of IEEE 29th Annual Bioengineering Conference*, 264-65
- Brian dan Hastings, 2005. Addiction To The Internet And Game Online Gaming. *Journal Of Cyber Psychology And Behavior Volume 8, Number 2*. Depaul University, Chitagong.
- Budiarto, S. 2009. Hubungan antara Tingkat Kebugaran Jasmani dengan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VI SD Negeri Pakahan I Jogolanan Klaten. *Skripsi Publikasi*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Chandra, A.N. 2006. Gambaran perilaku dan motivasi pemain online games . *jurnal pendidikan penabur No.07/Th.V/Desember 2006*.

- Children Now. 2001. Fair play? Violence, gender and race in video games. Los Angeles, CA: Children Now. di unduh pada 29 September 2017.
- Desoky, El, Entsarkamel, JosephinAtef A.L, Howida, A,E. 2015. Relationship Between Quality of Sleep and Performance Among Female Nursing Students. *International Journal of Nursing Didactics*, 5.
- Dodson. 2006. Gamers game online. Diakses tanggal 25 Februari 2017 dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/41951/10503008/bab-i.pdf>
- Dwiastuti. 2005. Hubungan Antara Traits Kepribadian Dengan Addiction Level Pada Permainan Online Game. *Skripsi fakultas psikologi*. Unpad Bandung.
- Entertainment Software Association. 2015. 22 Chart & Graphs On Video Games & Youth Violence. <http://videogames.procon.org/view.resource.php>.
- Fest, *et al.* 2013. Gaming addiction—how far have we come, and how much further do we need to go. *Pubmed*.
- Firman,M. Pemain Game Indonesia Naik 33% Tahun. 2010. <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/162371-pemain-game-indonesia-naik-33-per-tahun> diunduh pada tanggal 7 Mei 2017.
- Foen, Zakaria, Lai, and Confessore. 2014. A study of time use and academic achievement among secondary-school students in the state of Kelantan, Malaysia. *International Journal of Adolescence and Youth*.
- Gaol, T.L. 2012. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia. *Skripsi Keperawatan*. Universitas Indonesia.
- Hong, J-C.& Liu, M-C. 2003. A Study on Thinking Strategy Between Experts and Novices of Computer Games. *Computer in human behavior*, 19,245-58. <http://padangmedia.com/smpn-39-padang-di-purus-diresmikan/diunduh> pada tanggal 10 Mei 2017.
- Immanuel, N. 2009. Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online. *Skripsi dipublikasikan*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Jerald,B. 2008. Pecandu Game Lebih Pemalu dari Pecandu Pornografi. Diakses tanggal 24 Februari 2017dari <http://www.catroxs.org>

- Jessica, M. 1999. History of game online. Diakses pada 18 Juli 2017 dari <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~3.HTM>.
- Jiang, Q. 2013. Internet Addiction Among Young People in China Internet Connectedness, Online Gaming, and Academic Performance Decrement. *Internet Research Vol. 24 No. 1, 2014 pp. 2-20*. Diunduh pada tanggal 6 Februari 2017.
- Kurapati,S.N. 2004. Addiction to Massively Multi-Player On-Line Games: An Ethicalanalysis.Engineering Ethics University Of California Santa Cruz. Diambil dari http://snk.tuxfamily.org/txt/game_addiction.html. Diunduh pada tanggal 6 Februari 2017.
- Kuss, D. J. 2013. Internet Gaming Addiction: Current Perspective. *Psychology research & behavior management*, 6125-137.doi:10.2147/PRBM.S39476
- Kuss,D.J & Griffiths, M.D. (2012b). Online Gaming Addiction in Adolescent: A Literature Review of Empirical Research. *Journal of Behavioral Addiction,1,3-22*.
- Kusumaaatmaja, A. 2002. Hubungan Kemandirian dengan Prestasi Akademik Remaja Bungsu di Perguruan Tinggi. *Skripsi-Dipublikasikan*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Kusumadewi, T. 2009. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Sosial pada Remaja. *Skripsi Dipublikasikan*. Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Lemmens, J.S., V. P. 2009. Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 77-95.
- Li,D, Choo,H, Khoo,A, Liau,A,K. 2012. Effects of Digital Play Among Young Singaporean Gamers: A Two-Wave Longitudinal Study. *Journal of Virtual Worlds Research, Vol. 5, No. 2*
- Lozen, G. 2009. *The Positive Effects of Online Video Games on Children*. Diakses pada 10 April 2017 dari situs <http://ezinearticles.com/?The-Positive-Effects-of-Online-Video-Games-on-Children>

- Lynch & Walsh, 2004. The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22
- Nakita. 2001. *Bermain dan Permainan*. Jakarta:PT. Sarana Kinasih Surya Sejati.
- Nasution,A.I, Ashraff,M,S, Shukri,M. 2015. A Study on The Reletionship Between Video Games and Student's Academic Performance in International Islamic University Malaysia. *Ineternational journal of computer science and information technology research*, Vol 3, 4, 106-111.
- Nielsen, 2011. Game Symbian dan Java Masih Menggeliat. <http://www.seputar-indonesia.com>.
- Notoaddmodjo. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nursalam 2011. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (edisi 2). Jakarta : Salemba Medika
- Potter dan Perry. 2006. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep,Proses dan Praktek* (edisi 7). Jakarta : Mosby
- Pratama, 2009. Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa. *Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat*. Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor
- Rab.A.B. 2006. Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai. Dalam <http://www.pelajar.com/wmview.php?>
- Ragil, Nur Aziz. 2011. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi Psikologi* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rikkers, W, Lawrance, D, Hafekost,J, Zubrick,S,R. 2016. Internet Use and Electronic Gaming by Children and Adolescent with Emotional and Behavior Problem in Australia – Result from The Second Child and Adolescent Survey of Metal Health and Wellbeing. *BMC Public Health*.
- Sari, I,K. Monica, *Gamer Indonesia Cantik Gajinya Rp 137 Juta*. 2015. <https://inet.detik.com/games-news/d-2991976/monica-gamer-indonesia-cantik-gajinya-rp-137-juta> diunduh pada tanggal 7 Mei 2017.

- Sanditaria, W, Fitri,S,Y,R, Mardhiyah, A. 2011. Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Jurnal Fakultas Ilmu Keperawatan*. Universitas Padjajaran. Bandung.
- Sahin,M, Gumus,Y,Y & Dincel,S. 2014. Game Addiction and Academic Achievement. *Educational Psychology: An International Journal of Experimental Educational Psychology*
- Schunk, D.H., Pintrich P.R., & Meece, JL. 2010. Motivation in Education. Upper Saddle River. *Pearson Education inc.*
- Siagian, R. 2013. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurna Formatif 2 (2): 122-131*.
- Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Starcevic, V. 2013. Is Internet Addiction A Useful Concept?.*Australian & New Zealand Journal Of Psychiatry*.
- Suveraniam, G.N. 2011. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa SMA di Medan. *Skripsi Dipublikasikan*. Medan: Fakultas Kedokteran USU.
- Syah & Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung.PT Remaja Rosdakarya.
- Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wang,W,C, Chan,C,L,W, Mak,K,K, Ho,S, Wong,P,W,C, & Ho,R,T,H. 2014. Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction Among Hongkong Adolescents: A Pilot Study. *The Scientific World Journal*.
- Wieland. 2005. Addiction Disorder. Diakses pada 25 Februari dari: <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf>

- Williams, D & Skoric, M. 2005. Internet Fantasy Violence: A test of Aggression in an Online Game. *Communication Monograph*.Vol.72,No.2. Diunduh pada tanggal 11 April 2017.
- Wong,I,L,K & Lam,M,P,S. 2016. Gaming Behavior and Addiction Among Hongkong Adolescent. *Asian journal of gambling issues and public health*.
- Yee, 2006. Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's diakses tanggal 25 januari 2012 dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>.
- Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775.
- Young, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The american journal of family therapy* , 37, 355-37.

