

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baron & Byrne. (2000). *Social Psychology. (9th Edition)*. Massachusetts: A Pearson Education Company.
- Bungin, Burhan. (2011). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.
- Bungin, Burhan. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.
- Febrian Jack, Farida Andayani. (2002). *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung : Informatika Bandung.
- Ghozali, Imam. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS Edisi 5*. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Goble, G. F. (1986). *Mazhab Ketiga Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Griffin, Em. (2003). *A First Look at Communication Theory*. London: McGraw-Hill Companies.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game: Apa Saja yang Dipengaruhi oleh Video Game*. Jakarta: Gramedia.
- Ibrahim, Idi Subandy & Bachruddin Ali Akhmad. (2014). *Komunikasi & Komodifikasi Mengkaji Media dan Budaya Dalam Dinamika Globalisasi*. Jakarta : Buku Obor.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Surabaya : Kencana.
- Kriyantono, Rachmat. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Surabaya : Kencana.
- Koeswara, (1988). *Motivasi, Teori dan Penelitiannya*. Bandung : Angkasa.
- McQuails, Denis & Swen Windahl. (1993). *Communication Models for The Study of Mass Communication*. London and New York: Longman.
- Myers DG. 2012. *Psikologi Sosial*. Jakarta (ID): Salemba Humanika.

Perse, Elizabeth M. (2001). *Media Effect and Society*. University Of Delaware.

Prasetyo, Bambang & Lina Miftahul Jannah. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. PT. Raja Grafindo Persada.

Riduwan, (2010). *Dasar-dasar statistic*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sudjana.(1996). *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi*. Bandung : Tarsito.

Sugiyono (2009) . *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Turner, Lynn H, Richard West. (2010). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika.

Vivian, John. (2008). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Kencana.

Jurnal dan Karya Ilmiah

Aji, Irfan Satya.(2014). *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test*. Universitas Kedokteran Diponegoro.

Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Universitas Mulawarman.

Grace, Lindsay. (2005). *Game Types and Genre*.

Juwarni. (2013). *Pengaruh Playstation terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Groboga*. Universitas Islam Sunan Kalijaga.

Kurniawati, Yulia. (2010). *Hubungan Bermain Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja*. Skripsi. Dipublikasikan: Semarang. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.

Mandar, Hilman Aliy. (2012). *Program Bimbingan Pribadi Berdasarkan Perilaku Agresif Siswa Sekolah Menengah Atas*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Siregar, Nadia Itona. (2015). Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja. Institut Pertanian Bogor.

Suveraniam, Gopinath Naiken Suveraniam. (2011). Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA di Kota Medan. Universitas Sumatera Utara.

Website

Poetoe. (2012). *Game Online* Sebagai Sahabat Anak. [Online]. Tersedia: <http://putuananta.blogspot.com/2012/03/game-online-sebagai-sahabat-anak-anak.html> . (diakses 21 Desember 2016).

Sampurno, Adam (2012). Dampak Positif dan Negatif dari *Game* yang Juga Berpengaruh Kepada Kesehatan. [online]. Tersedia di : <http://matsspensix.blogspot.com/2012/03/dampak-positif-dan-negatif-dari-game.html#ixzz1sRRCWV2>. (diakses 21 Desember 2016).

Memahami istilah Medai Baru. New - media. kompasiana.com/2010/02/05/memahami-istilah-istilah-media-baru-new-media. (diakses 21 Desember 2016).

<http://daerah.sindonews.com/> (diakses 21 Desember 2016).

www.sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id (diakses 21 Desember 2016).

Arsip

Data siswa SMP 9 Padang

Data sekolah SMP 9 Padang

