

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran- Indonesia.com Situs dan Komunitas Online Terlengkap Tersedia di : <http://www.alquran-indonesia.com/>. Diakses pada tanggal 3 Februari 2013.
- Afrianti L. 2009. Skripsi Berjudul Perbedaan Tingkat Agresifitas Pada Remaja Yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah, Surakarta.
- Agus C. 1999. Hubungan iptek dan Agama. Tersedia di: <http://hubunganiptekdanagama.blogspot.com/2010/07/hubungan-iptek-dan-agama.html>. Diakses pada tanggal 2 Februari 2013.
- Alkaf AH. 2010, Pendidikan Anak. Tersedia di: <http://www.al-shia.org/html/id/books/Pendidikan%20Anak/index.html> diakses pada tanggal 1 Maret 2013.
- Anderson et.al. 2008. Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. Pediatrics. 122, 1067-1072.
- Andriani I et.al. 2010. Gambaran Kecenderungan Agresifitas Dalam Pemilihan Game Online Pada Anak. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma. Jawa Barat.
- Aziz A. 2010. Peran dan Paradigma Islam dalam Perkembangan Iptek. Tersedia di: <http://blog.uin-malang.ac.id/abdulaziz/2010/08/31/peran-dan-paradigma-islam-dalam-perkembangan-iptek/>. Diakses pada tanggal 2 Februari 2013.
- Dewanti. 2012. Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dengan Perilaku Perawatan Gigi Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Pondok Cina 4. Universitas Indonesia, Depok.
- Ganong WF. 2008. Buku Ajar Fisiologi Kedokteran., 22nd ed. Buku Kedokteran EGC, Jakarta.
- Gaol TL. 2012. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Fakultas Keperawatan Universitas Indonesia, Depok.
- Ghulsyani M. 2005 Penyikapan terhadap Perkembangan Iptek. Tersedia di: <http://www.al-shia.org/html/id/books/001/02.html> diakses pada tanggal 2 Februari 2013.

Guyton AC dan Hall JE. 1997. Buku Ajar Fisiologi Kedokteran. 9th ed. Buku Kedokteran EGC, Jakarta.

Habibi MI. 2009. Skripsi Berjudul Pengaruh *Game Playstation* Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Henry S. 2010 Cerdas dengan Game. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

Jenner, L and Lee, N. Treatment Approaches for Users of Methamphetamine: A Practical Guide for Frontline Workers. Available at: <http://www.meth.org.au/index.php?id=26> (Last update: 2008)

Jones S. 2003 Let the games begin: gaming technology and entermaint among college students. Washington: Pew Internet & American Life Project

Kuss DJ, Griffiths MD. 2012 Adolescent online gaming addiction. Education and Health. Vol.30 No. 1

Maramis WF dan Maramis AA. 2009. Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa, 2nd ed., hal 507-510. Airlangga University Press, Surabaya.

Nata. 2004. Selami Islam Lewat Alam. Tersedia di: <http://mgmppaikotadepok.wordpress.com/2012/01/05/selami-islam-lewat-alam/>. Diakses pada tanggal 2 Februari 2013

Novianti LE. 2009. Perkembangan Sosial Pada Anak Homeschooling Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun). Universitas Padjajaran, Bandung.

Oesman TA. 2010. Fenomena Tawuran Sebagai Bentuk Agresivitas Remaja. Fakultas Ekologi Manusia. Institut Pertanian Bogor, Bogor

Sanditari W, Siti YRF dan Ai M. 2012. Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Keperawatan, Bandung.

Sherwood L. 2004. Fisiologi Manusia dari Sel ke Sistem 2nd ed., hal 127-128. Buku Kedokteran EGC, Jakarta

Shiddiq M. 2005. Peran Islam dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Tersedia di: <http://groups.yahoo.com/group/pakguruonline/message/466>. Diakses pada 3 Februari 2013.

- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak.*, hal 17. Buku Kedokteran EGC, Jakarta.
- Sopyan II. 2010. Skripsi Berjudul Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Buku "Salahnya Kodok". Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijga, Jakarta.
- Suriadi, Yuliani R. 2006. *Asuhan Keperawatan pada Anak.* Sagung Seto, Jakarta
- Volkow ND. 2011. *Motivation deficit in ADHD is associated with dysfunction of the dopamine reward pathway.* *Molecular Psychiatry.* 1147-1154.
- Wardhani S. 2009 Dopamin: Menyibak Tabir Cinta dan Perilaku Manusia Tersedia di: [Http://pojokperawatanjiwa.blogspot.com/2009_06_01_archive.html](http://pojokperawatanjiwa.blogspot.com/2009_06_01_archive.html) diakses pada 10 Februari 2010.
- Weinstein AM. 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.
- Young KS. 1999. *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment.* *Innovations in Clinical Practice (Volume 17)* by L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), Sarasota, FL: Professional Resource Press, 1-17.
- Young KS. 2007. *Treatment outcomes with internet addicts.* *Clinical Director Center for Internet Addiction Recovery.* Published in *CyberPsychology & Behavior*, 2007, 10 (5), 671-679.
- Young KS. 2009. *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents.* *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.
- Zulmaizarna. 2009. *Akhlaq Mulia bag para Pemimpin.* Hal 159-161. Pustaka Al-Fikri. Jakarta.