

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemah

Al-Hadist

Azwar, Saifuddin. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta :PustakaPelajar.

Basuki, S. (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

Broto, R.A. (2006). *Dampak Video Game Pada Anak Perlu Diwaspadai*.

Kolumnis: Rab A. Broto.

Dimiyati, M. (2009). *Belajar & pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Effendi, Usman, E., dan Praja, Juhaya S. (2012). *Pengantar Psikologi*. Bandung

Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 - 18. *Journal of the association for psychological science*, 1-9

Gunter, B. (1998). *The effect of video game on children: the myth unmasked*. England: *Sheffield Academic press*.

Irianto, A. (2005). *Born to win kunci sukses yang tak pernah gagal*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kertamuda, F.E. dan Permanadi, R. (2009). Perbedaan Motivasi Berprestasi Antara Siswa Pemain *Video game* dengan Siswa Non Pemain *Video game*. Forum Kependidikan.

Kirriemuir, J. and McFarlane, A. (2006). *Report 8 : Literature Review In Games and Learning*. United Kingdom. Futurelab.

Kusantanti, D. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Malahayati, (2012). Hubungan Kebiasaan Bermain *Video game* Dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi*: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.

Malasari, S. (2004). Pengaruh permainan video game terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar. *Skripsi*. Fakultas Ilmu keperawatan Universitas Indonesia

- McBride, H.C (n.d). *Study documents prevalence of pathological behavior among young video game*. Tanpa kota penerbitan.
- Mulyadi, S., 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti
- Nashar, (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press
- Natkin, S. (2006). *Video games and interactive media: A Glimpse at New Digital Entertainment* .A K Peter, Limited. _ tanpa kota penerbitan.
- Nauli, Tarida, M, (2011). Gambaran Kecenderungan Agresivitas Pemilihan Game Online Pada Anak. *Jurnal*.
- Nazir, Moh. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nisfianoor, M. (2009). *Pendekatan Statistika modern untuk ilmu sosial*. Jakarta: Salemba humanika.
- Purwanto , M. Ngalim. (1999). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosda karya.
- Sakinah Melissa, 2014. Efektivitas Bimbingan Teman Sebaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saraswati, I. (1987). Perbandingan motivasi berprestasi antara remaja dari kelompok “ Computer Games” dengan remaja dari kelompok “non computer games”. *Skripsi*: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Schunk,H.,Dale.(2012). *Teori-teori Pembelajaran Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Group.
- Sugiyono (2012).*Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada .
- Sunjoyo.,dkk. (2013). *Aplikasi SPSS Untuk Smart Riset*. Bandung:Alfabeta.
- Surya, Hendra. (2006). *Kiat Mengatasi Penyimpangan Perilaku Anak (2)*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.
- Suryabrata, S., (1994). *Penyusunan Tes Prestasi Belajar*. Jakarta: Prima Karya.

- Syah, M.(2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Airlangga
- Tedjasaputra, Mykes S. (2008). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Utami, F.K., Retnaningsih. (2007). Impact of video game addiction in teenegers. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Wibowo, Daniel Pratomo. (2009). Perbedaan agresi pada remaja pemain video game bertema kekerasan, bertema bukan kekerasan, dan remaja yang tidak bermain video game. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Indonesia
- Azzahra, (2012). Motivasi dalam islam. blog spot. <http://motiviasialasofan.blogspot.com/2011/11/motivasi-dalam-islam.html> .Di akses 24 februari2014.
- Cuda, Amanda. 2010. *Study: Video game addiction in teens can lead to other problems*”. <http://www.ctpost.com/news/article/Study-Video-gameaddiction-in-teens-can-lead-to-814191.php>. Diunduh tanggal 25 Februari 2014
- Herdian, A (2012). <http://edukasi.kompasiana.com/2012/11/10/maraknya-pusat-game-online-pemicu-sifat-malas-anak-507198.html>,diakses 25 Januari 2014.
- Kalpen, A.S. 1997. Tidak bodoh tapi tinggal kelas. http://www.handoko.net/keluarga.Org/tinggal_kelas.shtml.(25 januari 2014).
- Media Indonesia, (2008). Maraknya bermain video game .http://www.mediaindonesia.com/data/pdf/pagi/2008-12/2008-12-24_17.pdf (25-Februari-2014)
- Riza,B. (2013). Bermain Game Bisa Menyebabkan Kecanduan .Artikel Online. [<http://www.tempo.co/read/news/2013/09/15/172513461/Bermain-Game-Bisa-Menyebabkan-Kecanduan> (25 Februari 2014)