

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Bushman, B. (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.
- Arikunto Suharsimi 2002, *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta : Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi 2006, *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta : Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi, 1998, *Produser Penelitian*. Yogyakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi, 1998, *Produser Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalami,dkk, 2011. *Dokumentasi Keperawatan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Trans Info Media.
- Duwi Priyatno, 2013. *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*. Jakarta: Mediakom.
- Febriandari, D, Nauli, F. A, 2016. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4: 50-56.
- Ghozali, Imam, 2001. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: BP Undip.
- Harini, S, 2015. Pengembangan Realistik Sebagai Pilihan dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Pengujian Hipotesis. *Jurnal Iqtishoduna*, 5:87-110.
- Hasan, Iqbal, 2006. *Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kurniyanti, N., Rochaeni, S., & Ichdayati, L.I., 2017. Pengaruh Kesadaran, Persepsi dan Preferensi Konsumen Terhadap Perilaku Konsumen Dalam Mengonsumsi Buah Lokal Studi Kasus Kawasan Industri di Jakarta Utara. *Jurnal Agribisnis*, 11:42-62.
- Kusumadewi. T. (2009). *Hubungan kecanduan internet terhadap keterampilan sosial remaja*. Jakarta : Erlangga
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *The Amsterdam School of Communications Research*,12, 77-95.

- Mazalin, D., & Moore, S. (2004). *Internet use, identity development & social anxiety among young*. Diperoleh tanggal 10 November 2012 dari [opax.swin.edu.au/~3050858/download/.../BC21.2\\_3Mazalin.pdf](http://opax.swin.edu.au/~3050858/download/.../BC21.2_3Mazalin.pdf).
- Muhammad Shakih Al-Munajjid, 2019. The Epidemic of Electronic games. In. Ferry Irwan, Putri Aria Miranda, (Eds.) BAHAYA GAME. Vol. I. Kartasura, Solo, 1-100.
- Nurrita, T, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misyakat*, 3:171-187.
- Papalia, D. E., Olds, S W., & Feldman, R.D. (2009). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: PT Kencana.
- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi gameonline ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja.
- Samuel H, 2010, *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : Gramedia
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Saragih, A.H, 2008. Kompetensi Minimal Seorang Guru dalam Mengajar. *Jurnal Tabularasa*, 5:23-34.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.CV.
- Surbakti, K, 2017. Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere Medan FKIP Universitas Quality*, 1: 28-38.
- Thaib, E.N, 2013. Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional Media. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 13: 384-399.