

DAFTAR PUSTAKA

- Adams & Rollings 2007. *Fundamentals of Game Design*. Paper. ISBN 0-13-168747-6
diakses
<http://www.arts.rpi.edu/~ruiz/EGDSpring08/readings/Adams>
- Adams, E. & Rollings, A. 2003. *on Game Design*. USA : New Reader Publishing.
- Ahmad. 2010. Pengaruh Permainan Game Terhadap Prestasi Siswa Kelas IX SMP 5 Balikpapan tahun pelajaran 2009/2010. *Jurnal pendidikan*.
- Akinsola. 2007. *The Effect Of Simulation-Games Environment On Students Achievement In And Attitudes To Mathematics In Secondary Schools*.
- Aminah, Lutfah. 2013. Penggunaan Teknik Permainan Kotak Kata dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2012/2013). (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. 2005. 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*,
- Angela, 2013. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda. *Jurnal komunikasi*.
<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/>
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisi 5*. Jakarta: Rineka Cipta
- Blumberg, F. C., Rosenthal, S. F., & Randall, J. D. 2008. *Impasse driven learning in the context of video games*. *Computers in Human Behavior*, 24, 1530–1541.
- Bushman, B. & Anderson, C. 2002. Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679-1686.
- Dahlan, M. S. 2008. *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Djamarah S. B. 2006. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Sinar baru
- Dworak, M., Thomas Schierl, Thomas 2007 Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep pattern and memory performance of school-aged children. *Official journal of the American*

academy of pediatrics.
<http://pediatic.aapublications.org/content/120/5/978.html>

Edinn (2007)The Edinburgh 1970 British Commonwealth Games. Sport in History, 2014 Vol. 34, No. 3, 454–475, <http://dx.doi.org/10.1080/17460263.2014.931291>

Gentile, D. A. & Anderson, C. A. 2003. Violent video games: The newest media violence hazard. In D. A. Gentile (Ed.), Media violence and children. Westport, CT: Praeger Publishing.

Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Husniah 2003 Hubungan Pola Permainan Video Game dengan pembentukan perilaku agresi siswa kelas II SLTP Negeri 3 Sidoarjo. Skripsi. Tidak diterbitkan. FIK Airlangga Surabaya.

Indrakusuma. 2003. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Andi Offset. Yogyakarta.

Isa. 2009. Pengaruh Game *Playstation* Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN Jombang. *Tesis Tidak diterbitkan*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Jan Van den Bulck, 2004. Television Viewing, Computer Game Playing, and Internet Use and Self-Reported Time to Bed and Time out of Bed in Secondary-School Children. *Pediatric journal. Sleep*, Vol. 27, No. 1, 2004 Katholieke Universiteit Leuven: Holland.

Johnson-Laird, P. N. et al. 2006. “Naive Probability: A Mental Model Theory of Extensional Reasoning”. In: Psychological Review

Joint Statement on the Impact of Entertainment Violence on Children: Congressional Public Health Summit. (July 26, 2000.) Available: <http://www.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>

Komputex. 2012. *Fenomane game online pada remaja di Indonesia*. Komputex Edisi VI, Juni 2012.

Kraut, Greenfield, & Gross, 2006 Foundations of Behavioral Research 4th Ed. Sydney: Harcourt College Publishers.

Malahayati 2012. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi*, FIK. Universitas Indonesia. Jakarta.

- Malahayati. 2012. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi. Tidak diterbitkan*, FIK Universitas Indonesia.
- Nicholas. 2005. *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence*. British Medical Journal.
- Njiokiktjien. 2003. *Kesulitan Belajar pada Membaca, Menulis, dan Berhitung. Dalam Masalah dalam Perkembangan Psikomotor*. Suyi Publ. Indonesia, Semarang.
- Notoatmodjo. S. 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Nursalam. 2003. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Park H. 2012. Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game Kyonggi University, Korea. *International Journal of Grid and Distributed Computing* Vol. 5, No. 1, March, 2012
- Perrone V, Zaheer A, McEvily B. 2006. Free to be trusted? Organizational constraints on trust in boundary spanners. *Organization Science*. Diakses:http://onemvweb.com/sources/sources/familiarity_breed_trust.pdf
- Pertiwi, Aprilia. 2006. *Bermain Dunia anak*. Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda
- Potter & Perry. 2006. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, dan Praktik, Alih Bahasa: Renata Komalasari*. Jakarta: EGC.
- Rab. A.B. 2006. "Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai". Dalam Asosiasi Dokter Amerika Resah Akan Dampak Playstation. (<http://id.wordpress.com>).
- Riwidikdo, H. 2008. *Statistik Kesehatan*. Yogyakarta: mitra Cendikia Press.
- Sabri, L dan Sutanto. P. H. 2006. *Statistik Kesehatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Grafind Persada.
- Sastroasmoro, S. 2008. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Jakarta: CV.Sagung Seto.

- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukmadinata, N.S. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supriadi, D, 2006, *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*, Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Suprijono A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suriadi dan Rita Y. 2009. *Asuhan Keperawatan Pada Anak*, Jakarta Penerbit: Sagung Seto
- Suryabrata, S. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tedjasaputra, M. S. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Walgito, B. 2004. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar) Edisi 3*. Yogyakarta: Andi
- Walsh, D. Gentile, D. A., Lynch, P., Linder, J. & (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Wong L. D 2003 *Buku Ajar Keperawatan Pediatric*. Vol I edisi 6, Jakarta : EGC
- Wong. L. D 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik* Edisi 6. EGC : Jakarta.