

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Fauziah. 2010. *Perkembangan Remaja*. Medan : Madenatera.
- Amini, Sari. 2012. Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa di SMP N 4 Padang. Skripsi. Padang: Fakultas Keperawatan, Universitas Andalas Padang.
- Anderson, C. A & Bushman, B. J (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, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bartle, (2011). *Interactive Multi-User Computer Games*. Diakses pada 2 April 2011 dari situs <<http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/bartle.txt>>. [internet].
- Beck, K., Bergen, M., DeMarco, R., Patel, R., Ocasio, M. & Servatius, R. (2010). The use of a videogame for assessing sensory-motor and cognitive interference effects in humans. *Proceedings of IEEE 29th Annual Bioengineering Conference*, 264-65.
- Berkey, C. S., Rockett, H. R. H., Field, A. E., Gillman, M. W., Frazier, A. L., Camargo, C. A., & Colditz, G. A. (2010). Activity, dietary intake, and weight changes in a longitudinal study of preadolescent and adolescent boys and girls. *Pediatrics*, 105, 9 pages.
- Bruce, I.S. (2002). *Official: video games are bad for your brain*. Diakses pada 12 September 2017 dari situs <http://www.tribune.ie/article/2002/jul/28/official-video-games-are-bad-for-your-brain/?q=ian%20bruce>. [internet]
- Caldwell, C. D., Cunningham, T. J. 2010. *Internet addiction and students: implications for school counselors*. Retrieved from http://counselingoutfitters.com/vistas/vistas10/Article_61.pdf. Sponsored with association counseling of American (diakses Mei 2012).

- Chen, C Y. & Chang, S. L (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Linking Of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Children. (2001). Fair play? Violence, gender and race in video games. Los Angeles, CA: Children Now. di unduh pada 29 September 2017.
- Curtis, P. (2011) Mudding: *Social Phenomena in Text -based Virtual Realities*. In: S. Kiesler (Ed.) Culture of the Internet.
- Davis, R. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computer Human Behavior*, 17: 187-95
- Desai, M.A. & Dharmapala, D. (2006). Corporate tax avoidance and high-powered incentives. *Journal of Financial Economics*.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fanu, J.L. (2009). *Deteksi Dini Masalah-Masalah Psikologi Anak*. Yogyakarta : Think
- Fany (2009). *Memahami Komponen Interaksi Edukatif Dari Aspek Material dan Pengaruhnya Terhadap Belajar Anak Dikelas*. Diambil dari <http://makalah85.blogspot.com/2009/01/memahami-komponen-interaksi-edukatif.html/>
- Freeman, C.B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*. P:42-47.
- Griffiths, M, D., Mark N.O.D. Daren Chappell. (2004). Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology ang Behavior Vol 7. No 4*.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2009). The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Gabriel. (2009). *The Positive Effects of Online Video Games on Children*. Diakses pada 10 April 2016 dari situs <http://ezinearticles.com/?The-Positive-Effects-of-Online-Video-Games-on-Children&id=3454504>. [internet]
- Goldberg, I. (2013). *Internet Addiction Disorder Support Group*. Diakses pada 21 Maret 2016 dari situs

<http://web.urz.uniheidelberg.de/Netzdienste/anleitung/wwwtips/8/addict.html>. [internet].

- Grant, J.E., Kim, S.W. & Potenza, M.N. (2016). Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19 (1), 85–109.
- Greenfield, P., Brannon, C. & Lohr, D. (2010). Two-dimensional representation of movement through three-dimensional space: The role of video game expertise. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 87-103.
- Hockberry, W & Wilson, D (2009). *Wong's Nursing Care Of Infant an Children*. St. Louis: Mosby Elvesier
- Hakim, T.(2003). *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta : Puspa Swara.
- Haqq. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game online terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet A, B, dan C Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hidayat. (2012). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Edisi Kedua. Jakarta: Salemba Medika.
- Hong, W., J. Y. L. Thong, dan K. Y. Tam (2004). The Effect of Information Format and Shopping Task on Consumer' Online Shopping Behavior: ACognitive Perspective. *Journal Management Information System*.
- Hockenberry, M.J & Wilson, D (2009). *Essential of Pediatric Nursing*. St. Louis Missouri: Musby
- Ian's, Bruce (2002). Official : video games are bad for your brain. Diakses pada 15 Desember 2012 dari situs <http://www.tribune.ie/article/2002/jul/28/official-video-games-are-bad-for-your-brain/?q=ian%20bruce>
- Imanuel, N (2009). *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Depok: Universitas Indonesia.
- Keepers, G.A. (2011). —Pathological Preoccupation with Video Games|. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 29, (1), 49 - 50.

- Kamus Macmillan (2009-2011). Diakses pada 6 Mei 2011 dari situs <http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/game>. internet
- Keepers. (2011). Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29, 49-50.
- Kem. L. (2010). *Gamer addiction: A threat to student success! What advisors need to know*. Diakses pada 21 Maret 2011 dari situs <http://www.nacada.ksu.edu/Clearinghouse/AdvisingIssues/Gamer-Addiction.htm>. [internet]
- Kozier, B., Erb, G., Berman, A., Snyder, S. J., 2010, *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses dan Praktik* (terj.), Ed. 7. Jakarta: EGC.
- Lewis. (2000). *Medical Surgical Nursing ; Assesment and Management of Clinical Problems*, Mosby, Philadelphia.
- Mahwah, N.J., Lawrence Erlbaum. Bruckman, Amy. (1992). *Identity Workshop. Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*. Diakses pada 5 April 2015 dari situs <<http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/old-papers.html>>. [internet]
- Makmun, Abin Syamsuddin. (2007). *Psikologi Pendidikan (Perangkat Pendidikan Modul)*. Bandung : Remaja Rodakarya.
- Matlin, Margaret W. (1998). *Cognition*. Fort Worth: Harcourt Brace College Publishers
- Masyeni, C. (2010). Hubungan Kualitas Tidur dengan Konsentrasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta Tahun 2010. *Skripsi*. Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Monks. (2004). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Jakarta:Erlangga
- Murali (2007). Demographic factors and playing variables in on line computer gaming. *Journal Psychology Division, Notting-ham Trent University, UK Cyberpsychology & Behavior* (2004), Vol. 7 (4)

- Muchtar, M. (2009). Hubungan Antara Sarapan dan Jajan dengan Kemampuan Konsentrasi pada Remaja SMA di Kota Palangkaraya. *Skripsi*. PSIK FK UGM.
- Mori, Akio (July 2002). *Game Nō no Kyōfu* (ゲーム脳の恐怖 *Gēmu Nō no Kyōfu*, "The Fear of Game Brain") (Japan Broadcast Publishing) [ISBN 4-14-088036-8](https://www.isbn-international.org/number/4-14-088036-8)
- Nashori. (2007). Pelatihan Adversity Intellegence untuk Meningkatkan Kebermaknaan Hidup Remaja Panti Asuhan. *Jurnal Psikologi* No.23 Thn XII Januari 2007
- Nuhan, M.Y.G. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5*.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Profesional*. Edisi Kedua. Jakarta: Salemba Medika.
- Perrone, C., Clark, D. & Repenning, A. (2012). *WebQuest: Substantiating education in edutainment through interactive learning games*. *Computer Networks and ISDN Systems*, 28(7), 1307-19. Diakses pada 21 Maret 2011 dari situs http://iw3c2.cs.ust.hk/WWW5/www5conf.inria.fr/fich_html/papers/P36/Overview.html. [internet]
- Perry dan Potter (Erik Erikson). (2009). *Fundamental Keperawatan*, Edisi 7, terjemahan (Federdika, A): Salemba Medika : Jakarta
- Rifa'i, Achmad dan Anni, Chatarina Tri. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UNNES Press
- Rusyan, A. Tabrani, (1998). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: CV, Remaja Karya).
- Sagala, S. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- DarwynSyah. (2007). *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Gaung Persada Press.
- Sari, N.N. (2006). *Upaya Mengatasi Gangguan Konsentrasi Belajar Melalui Konseling Behavior Menggunakan Teknik Self*

Management Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 23 Semarang Tahun 2012. *Skripsi*. Jurusan BK UNNES.

Sanditaria, W. (2010). Adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang. *Jurnal Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran*.

Sarwono, S. W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Sanjaya dan Wibowo. (2011). *Menyiasati tren digitas pada anak menggunakan teknologi informatika*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Setiani, A.C. (2014). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Karangcegak, Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Jurusan Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Siswanto (2007). *Kesehatan Mental Konsep, Cakupan, dan Perkembangannya*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Supriyo. (2008). *Studi Kasus Bimbingan Konseling*. Semarang : CV Nieuw Setapak.

Sunawan. (2009). *Diagnosa Kesulitan Belajar (Handout)*. Semarang : UNNES.

Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction. *The American Journal for Psychological*, 36, 268-276.

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 12 September 2014.

Wong D.L., Huckenberry M.J. (2008). *Wong's Nursing Care of Infants and Children*. Musby Company, St Louis Missouri.

Yahya,M. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Semarang: *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.

Yee,. (2017). “*Ariadne – Understanding MMORPG Addiction.*” Web page, October 2002. Diakses pada 21 Maret 2016 dari situs <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>. [internet]

Young, K. S. 2000. *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment*. Innovations in Clinical Practice (Volume 17) by L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), Sarasota, FL: Professional Resource Press (diakses Maret 2012).

Perpustakaan
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta