

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda. *Jurnal. eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4), hlm. 177-187.
- Andrews, B. R. (1908). *Habit. American Journal of Psychology. Jurnal: University of Illinois Press. 14(2)*, hlm. 121-149
- Andriani, I. dkk. (2011). Gambaran Kecenderungan Agresivitas Dalam Pemilihan *Game Online* Pada Anak. *Jurnal: Universitas Gunadarma*, 1 (4), hlm.70-76.
- Angela. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), hlm. 534.
- Anggraini, D. R. dan Wahyuningsih, H. (2007). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Anna, L. K. (2015). *Video Games Tak Pengaruhi Perilaku Anak*. [online]. Diakses dari:<http://health.kompas.com/read/2015/04/08/080700923/Video.Games.Tak.Pengaruhi.Perilaku.Anak>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Az-za'balawi, S. M. (2007). *Pendidikan Remaja Antara islam Dan Ilmu Jiwa*. Gema Insani: Jakarta.
- Beheshitfar, M. dan Norozy, T. (2013). Social Skills: A Faktor to Employees' Success. *Journal: International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 3 (3), hlm. 74-79.
- Calif. (2008). *Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds*. Diakses dari: <https://med.stanford.edu/news/all-news/2008/02/video-games-activate-reward-regions-of-brain-in-men-more-than-women-stanford-study-finds.html>

- Cartledge, dkk. 1998. *Teacher and Parent Assessments of the Social Competence of Inner-City Children: Issues of Gender within Race*. *Jurnal: Negro Education*, 67 (2)
- Collinsdictionary. (2014). *English Dictionary*. [Online]. Diakses dari <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/social-skills>
- Covey's. S. R. *Summary of Stephen R. Covey's: The 7 Habits of Highly Effective People*. [Online]. Diakses dari : <http://www.quickmba.com/mgmt/7hab/>
- Crawford, Chris. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Amerika: Washington State University Vancouver.
- Damon , W. dan Eisenberg, N. (2006). *The Handbook of Child Psychology, Fifth Edition*. New York: John Wiley and Sons.
- Deviandri, M. (2012). Dampak *Game Online* Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal: e-Jurnal Mahasiswa Prodi Pnedidikan Geografi*, 1 (3), hlm. 6.
- Duhigg, C. (2012.a). *Habits: How They Form And How To Break Them*. [Online]. Diakses dari: <http://www.npr.org/2012/03/05/147192599/habits-how-they-form-and-how-to-break-them>
- Duhigg, C. (2012.b). *The Power of Habit*. Jakarta: Erlangga.
- Dwiastuti, A. (2005). *Hubungan antara Tratis Kepribadian dengan Addiction level pada Pemain Game Online*. (Skripsi). UNPAD, Bandung
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal: ejournal ilmu komunikasi*, 1 (3), hlm. 1-16
- Fitriyani, A (2013). *Pengaruh Permainan Aquatik Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Gaol, T. L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia*. (Skripsi) Universitas Indonesia, Jakarta.
- Gooding, L. F. (2010). *The Effect Of A music Therapy-Based Social Skills Training Program On Social Competence In Children And Adolescents With Social Skiils Deficts*. (Desertasi). Florida State University College Music, Florida.
- Griffith, M.D., Davies, M.N., dan Chapell, D. (2004). *Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers*. *Journal of Adolescence*, 27, hlm 84-96

- Havigurst, R. J. *Perkembangan Manusia Dan Pendidikan*. Bandung: C. V. Jemmars, 1984.
- Hertinjung, W. S. dkk. (2008). Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau Dari Interaksi Guru-Siswa Model. *Jurnal: Jurnal Penelitian Humaniora*, 9 (2), hlm. 181.
- Huizinga J. (1990). *Homo Ludens Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES
- Hull, C. L. (1943). *Principles of behavior: An introduction to behavior theory*. New York: Appleton-Century-Crofts
- Hurlock, E. B., (1999). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlanga
- Hurlock, E. (1997). *Suatu Pengantar Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: dr. Med. Metasari T. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*, Ed ke-6. Jakarta: Erlangga.
- Kartadinata, S., dkk. (2008). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta: Depdiknas.
- KBBI. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/main>
- Kemdiknas. (2012). *Sekolah Menengah Pertama*. Diakses dari: <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/peserta-didik-sekolah-menengah-pertama>.
- Kibitiyah, M. (2006). Efektivitas Coooperative Games Dalam Meninskatkan Ketrampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Tinjauan Psikologi). *Jurnal. Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, 3 (1) hlm. 5-65.
- Kim. dkk (2009). Loneliness As The Cause And The Effect Of Problematic Internet Use: The Relationship Between Internet Use And Psychological Well-Being. *Jurnal. Cyber Psychology & Behavior*. 12 (4). 451-455
- Kurniati, E. (2012). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisonal. *Jurnal. UPI: Bandung*.
- Laboro, P. (2011). Model Pembelajaran Belajar Mandiri Di Sekolah Dasar Kota Utara Kota Gorontalo. *Jurnal: Inovasi*, 8 (2), hlm. 237-244
- Lally, P., dkk. (2010). How Are Habits Formed: Modelling Habit Formation In The Real World. *Jurnal: European Journal of Social Psychology*. 40 (6), hlm. 998–1009

- Lee dan Cheung. (2013). *Problematic Use Of Massively Multiplayer Online games: Scale Development And Validation*. Hong Kong: Hong Kong Baptist University
- Luke, S. T., dkk. (2008). Social Skill and Academic Achievemeny. *Jurnal: NICHCY*, 3 (2), hlm. 2.
- Mazarin, J. (2013). *What Are Social Skills in Children? - Development, Definition & Teaching Techniques*. [Online]. Diakses dari <http://education-portal.com/academy/lesson/what-are-social-skills-in-children-development-definition-teaching-techniques.html#lesson>
- Muqtadir, R. dan Khan, A. (2013). *Online Gaming in Pakistan: Demographic Characteristics and Gaming Preferences*. *Jurnal: National Institute of Psychology*, 3(6), hlm. 27.
- Pendidikan-diy. (2013). *Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Diakses dari: <http://www.pendidikan-diy.go.id/file/mendiknas/kurikulum-2013-kompetensi-dasar-sd-ver-3-3-2013.pdf>.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 111 Tahun 2004 Tentang Bimbingan Dan Konseling Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Perry, J., dan Felce, D. (2004). *Assessing work-related social skills: Existing approaches and instruments*. Inggris: Cardiff University
- Pilpala, T. K. S. (2013). Pengembangan Konseling Kelompok Untuk Peningkatan Pengelolaan Diri Pada Remaja yang Kecanduan *Game Online*. *Jurnal: Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi*, 1 (1), hlm. 90.
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Jurnal: Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3 (1), hlm. 5
- Pratiwi, C. P., dkk. (2010). *Perilaku Adiksi Game-Online dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Rabia, dkk. Online Gaming in Palistan: Demographic Characteristics and Gaming Preferences. *Jurnal: ISSN*, 3 (6), 27.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal. *Jurnal: eJunal Ilmu Komunikasi*, 1 (1), hlm. 20.

- Rasshid, T. (2010). *Development of Social Skills among Children at Elementary Level*. Jurnal: *Bulletin of Education and Research*, 32 (1), hlm. 70
- Reiss, A. (2008). *Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds*. Amerika: Stanford University.
- Rochmah, S. (2011). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online*. (Skrripsi). Universitas Islam Negeri, Jakarta.
- Rosita, I. (2013). *Efektifitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk meningkatkan Keterampilan Siswa..* Skripsi. UPI: Bandung
- Sanditaria, dkk. (2012). Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Warung *Internet Penyedia Game Online* Jatinangor Sumedang. *Jurnal: Students e-Jurnal*. 1(2), hlm. 12
- Sarwano, S. W. (2007). *Female Brain*. Jakarta: UFUK PRESS
- Sebastian, C. O. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa*. Skripsi. Universitas katolik Soegijapranta: Semarang.
- Selbst, M. C dan Gordon, S. B. (2013). *Benefits of Social Skills Learning*. [Online]. Diakses Dari: <http://power-solving.com/why-social-skills/benefits-of-social-skills-learning/>
- Seok, S. dan DaCosta, B. (2014). *An Investigation into the Questionable Practice of Using Excessive Massively Multiplayer Online game Play as a Marker of Pathological Video Game Dependence among Adolescent and Young Adult Male Players*. Journal: *Scientific Research*, 1 (5), hlm 281
- Setyanti, C. A. (2012). *Manfaat Positif Main Game untuk Anak*. [Online]. Diakses dari: <http://female.kompas.com/read/2012/09/03/11470652/Manfaat.Positif.Main.Game.untuk.Anak>
- Shah, Ashvin. (2013). *Should Habits or Goals Direct Your Life? It Depends*. [Online]. Diakses dari: <http://blogs.scientificamerican.com/mind-guest-blog/2013/11/12/should-habits-or-goals-direct-your-life-it-depends-2/>
- Siska, Y. (2011). Penerapan Metode Bermain peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal: UPI: Bandung*, 1 (2), hlm 35.
- Suangga, A. dkk. (2012). Hubungan Aktivitas Bermain Video Game Dengan School Myopia Pada Siswa-Siswi SD ASY SYIFA 1 Bandung. *Jurnal. UNPAD: Bandung*, 1 (1). Jlm. 4.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2007). *Penelitian dan penilaian Pendidikan*. Bandung: Simar baru Alegesindo

Ahmad Chutomi, 2015

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN ONLINE GAME DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprpto, H., dkk. (2012). *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online*. *Jurnal: eJurnal Universitas Padjajaran*, 1 (1), hlm. 7
- Spekman, M. L. C., dkk. (2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Journal: Computers in Human Behavior*, 29 (6), 2150-2155
- Teodero, dkk. (2005). *The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY) and its Adaptation for Brazilian children and adolescents*. *Journal: Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 39 (2), hlm. 239-246
- Tsang, H. W. H. (2010). *Social Skills*. [Online]. Diakses dari <http://cirrie.buffalo.edu/encyclopedia/en/article/45/>
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI PRESS.
- Valverde, M. (1998). *Disease or Habit? Alcoholism and the Exercise of Freedom*.
- Verplanken, Bas. (1997). Habit, Information Acquisition, And The Process Of Making Travel Mode Choices. *Jurnal: Europhan Journa; Pf Social Psychology*, 27. hlm 539-560.
- Verplanken, Bas. (1998). Predicting Behavior From Actions in The past: Repeated Decision Making or a Matter Of Habit?. *Journal: Journal of Applied Social Pschology*, 28 (15). hlm 1355-1374
- Verplanken, B., & Orbell, S. (2003). Reflections on past behavior: A self-report index of habit strength. *Journal: Journal of Applied Social Psychology*, 33, hlm 1313-1330
- Wardani, D. (2011). Kontribusi Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kesiapan Kerja Praktek Kerja Industri. *Jurnal: Universitas Pendidikan Indoensia*, 1 (2). hlm 260
- Wikipedia. (2013). *Permainan Daring*. [Online]. Diakses dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring
- Wood, W., & Neal, D. T. (2007). *A new look at habits and the habit-goal interface*. *Jurnal: Psychological Review*, 114(4), 843–863
- Yanti, D. (2005). *Keterampilan sosial pada anak menenengah yang mengalami gangguan perilaku*. (Skripsi). Universitas Sumatera utara, Sumatera Utara.
- Yanto, R. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. (Skripsi). Universitas ANDALAS: Padang.

- Yee, Nicholas. 2002. *Understanding MMORPG Addiction*.
- Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *Jurnal: The American Journal of Family Therapy*, 37, hlm. 356-363.
- Young, K. (2000). *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *Jurnal : CyberPsychology & Behaviour*, 3(5), hlm. 475-479.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*. *Jurnal: Cyberpsychology & behavior*, 1 (3), hlm. 237-244.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda Karya.
- Zhalabe. (2011). *Teori Belajar Dalam Perkembangan*. [Online]. Diakses dari: <http://zhalabe.blogspot.com/2011/10/teori-belajar-dalam-pembelajaran.html#.Vcyqkfmqqyo>