

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Arikunto. (1997). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. (2008). *Sosiologi Komunikasi; Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Dasim, Budimansyah & Siti Komariah. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Sosiologi*. Bandung: Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Pengetahuan Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
- Creswell, J.W. (2013). *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathurahman, Pupuh & M.Sobry Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Narwoko, D. (2011) *Sosiologi : Teks Pengantar & Terapan*.
- Pilliang, Yasraf Amir. (2010). *Dunia Yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta : Matahari.
- Sadirman (2011). *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Setiadi, Elly M. & Kolip, Usman (2010). *Pengantar Sosiologi*. Bandung: Kencana.
- Sugiyono. (2009). *Memahami penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2005) . *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Memahami penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Memahami penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sutedjo, Budi. (2007). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Syamsudin, Abin. (2007). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sumber Jurnal

Affandi, Muhammad. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda*. *ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id*.

Agustina, Candra & Tri Wahyudi (2015) *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Yogyakarta. Volume 1 No 1.

Fauziah, R.E. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja*. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 (3): 1-16.

Laili, F.M & Wiryo Nuryono. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya *Jurnal BK*. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2015, 65 – 72.

Novellia, D.S. (2013). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak Usia Remaja Di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta*: Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Aisyiyah Yogyakarta.

Rohaya, Siti. (2008). *Internet: Pengertian, Sejarah, Fasilitas Dan Koneksinya*. Yogyakarta: Perpustakaan Digital UIN Sunan Kalijaga.

Suyanto, Tri. (2011). *Pengaruh Pornografi Terhadap Perilaku Belajar Siswa (Studi Kasus : Sekolah Menengah X)*. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* edisi I/ 2011.

Wibisono, Susilo. *Kegemaran Bermain Game Online Pada Mahasiswa*. [Online] Diakses 29, Juli 2016.

Yanto, Riki. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. Padang: Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

Yohanesti, Maria. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Jarakan*

Fahrul Wazdi, 2016

KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS

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

Kabupaten Bantul Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016.

Young, Kimberly. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. American Journal of Family Therapy, 37:355-372, 2009.

Sumber Skripsi

Affandi, Muhammad. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda*. ilkom.fisip-unmul.ac.id.

Ambarwati, Sonia. (2014). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Cokro, Bintoro. (2016). *Hiperrealitas Dunia Maya Dalam Gaya Hidup Gamers Game Online (Studi kasus pada gamers di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Dwiasuti, A. (2005). *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada permainan Online Game*. Skripsi Fakultas Psikologi UNPAD Bandung : Tidak diterbitkan

Poerwati, Tjahjaning. (2008). *Pengaruh Perilaku Belajar Dan Motivasi Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Akuntansi Di Universitas Stikubank (Unisbank) Semarang*: Universtas Stikubank Semarang.

Verdinan, Yesy. (2008). *Pengaruh Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Mts Al-Azhar Carangrejo Sampung Tahun Ajaran 2007-2008*: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain) Ponorogo.