

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad. 2013. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda" *Journal Ilmu Komunikasi*, 4.
- Arikunto, Suyono. 2013. *Cara Dahsyat Membuat Skripsi*. Madiun: Jaya Star Nine
- Bakry, Noor. 2001. *Logika Praktis Dasar Filsafat Dan Sarana Ilmu*. Yogyakarta: Liberty
- Budiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press
- Efendi, Novian Azis. 2014. "Faktor Penyebab Bermain *Game Online* dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Febrian, Andi. 2011. "Perancangan Kampanye Dampak Negatif Penggunaan *Game Online* Yang Berlebihan". (*Tugas Akhir*, tidak diterbitkan). Bandung: Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Kuswadi, Erna Mutiara. 2004. *Statistik Berbasis Komputer Untuk Orang-Orang NonStatistik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Kholidiyah, Ulfi. 2013. "Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosi". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lestari, Puji. 2011. "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain *Puzzle* Pada Anak Kelompok B Di TK Desa Klumprit I Mojolaban Sukoharjo Tahun 2011/2012". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lestari, Rani Wahyu. 2014. "Dinamika Bermain Komputer Pada Anak Usia 4-5 Tahun". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Novianto, Jarot. 2008. "Hubungan Antara Kebiasaan Bermain *Game* dengan Tingkat Kreativitas". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmawati, Dian. 2010. "Penerapan Strategi Scaffolding dengan *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Pada Pokok Bahasan

- Persegi Panjang dan Persegi Siswa Kelas VII E di SMP Negeri 1 Sawit Tahun 2009/2010 ”. (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks
- Rochmah, Siti. 2011. “Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan *Loneliness* Terhadap Adiksi *Game Online*”. (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Jakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Roqimah, Nur. 2009. “Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Scaffolding untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Siswa (PTK Pada Siswa Kelas VIII MTsN 1 Surakarta)”. (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rosida, Eni. 2012. “Peningkatan Kemampuan Berbicara Dalam menceritakan Kegemaran Siswa Melalui Teknik Percakapan Pada Siswa Kelas II SDN 02 Kaliwuluh Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun 2011/2012”. (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rubiyanto, Rubino. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Santoso, Trecey Whitney. 2013. “Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di SMP N 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri”. (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Semarang: Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Supranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Surajiyo, Sugeng Astanto, Sri Andiani. 2006. *Dasar-Dasar Logika*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suveraniam, Gopinath Naiken. 2011. “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA Di Kota Medan”. (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Medan: Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Sumatera Utara.

- Tedjasaputra, Mayke S. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Yanto, Joko Dwi. 2011. “Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menulis Deskripsi dengan Penggunaan Media Video Pada Siswa Kelas IV Semester II SD N Tempursari 1 Sambi Boyolali Tahun 2011/2012”. (*Usulan Penelitian*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yulianti, Dahniar Eka. 2013. “Keefektifan Model-Eliciting Activities Pada Kemampuan Penalaran Dan Disposisi Matematis Siswa Kelas VIII Dalam Materi Lingkaran”. (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Semarang: Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang
- Yuriastien, Effiana, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan febry. 2009. *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi & Balita*. Jakarta: WahyuMedia
- Yurisaldi, Arman. 2010. *Metode Aktivasi Otak*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama