

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Beranuy, Marta; Carbonell, Xavier; Griffiths. Mark D. 2013. *A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment*. International Journal of Mental Health & Addiction. Vol 11 Issue 2
- Brian; Wiemer-Hasting, Peter. 2005. *Addiction to the Internet and Online Gaming*. Journal CyberPsychology & Behavior Vol 8 Numb 2
- Cendani, Galuh Intan. 2015. *Identifikasi Kesulitan Belajar dalam Pembelajaran Tari Srikandhi Suradewati Mahasiswa Semester III Pendidikan Seni Tari FBS UNY*. Yogyakarta: UNY
- Chuang, Tsung-Yen; Chen, Wei-Fan. 2007. *Digital Games for Cognitif Learning: a Pilot Study*. Journal of Scientific and Technological Studies
- Daft, Richard L. 2003. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Davis, Keith; Newstrom. 2001. *Perilaku dalam Organisasi*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Derrybery, Anne. 2013. *Serious Games: Online Games for Learning*.
- Djamarah, Syaiful Bahri; Zain, Aswan. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwiastuti, A. 2005. *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Permainan Online Game*. Bandung: Fakultas Psikologi
- Gomez, Elizabeth Avery; Scher, Julian Matthew. 2005. *Design Strategies for the Pedagogical Use of Crossword Puzzle Generation Software in Individual and Collaborative Design Modes*. Proc ISECON v22
- Kuss, Daria J.; Griffiths, Mark D. 2012. *Adolescent Online Gaming Addiction*. Education and Health Vol 30 No 1
- Hasanah, Umi. 2014. *Analisis Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Biologi Kelas X Semester Genap 2013/2014 di SMAN Kota Blitar*. Fakultas MIPA Universitas Negeri Malang

- Hovart, Arthur T. 1989. *Center for Cognitive Therapy*.
<http://yogiduty.blogspot.co.id/2012/10/internet-adiction.html> (diakses 12 Pebruari 2017)
- Huizinga. 1938. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Beacon Press
- Jumhana, Nana; Sukirman. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: UPI Press
- Kem, Lee. 2005. *Gamer Addiction: a Treat to Student Success! What Advisors Need to Know*.
<http://www.nacada.ksu.edu/Resources/Clearinghouse/View-Articles/Game-Addicted-Students.aspx> (diakses tanggal 12 Pebruari 2017)
- Kirriemuir, John; McFarlane, Angela. 2007. *Literature Review in Games and Learning*. FutureLab Research Report
- Kusumadewi, Theodora Natalia. 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Jakarta: Fakultas Psikologi UI
- Landro, Anne Chr S. 2007. *A Game Generator – the Framework for an Educational System Development Game*. University of Oslo
- Lestari. 2000. *Hubungan Antara Persepsi Kerja dengan Optimisme Masa Depan Karyawan Wanita Bagian Amplas pada Industri Mebel*. Surakarta: Psikologi UMS
- Lewis, dkk. 2004. *Kinerja Organisasi*. Yogyakarta: UGM Press
- Liem, Eddy. 2003. *Maraknya Game Online*.
<http://thegadget.wordpress.com> (diakses 12 Pebruari 2017)
- Makmun, Syamsudin. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mantja, W. 2005. *Etnografi Disain Penelitian Kualitatif dan Manajemen Pendidikan*. Malang: Wineka Media
- Manullang, M. 2006. *Dasar-dasar Manajemen*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Mayasari. 2015. *Manajemen Pembelajaran Homeschooling*. Manajemen Pendidikan. Vol 24 No. 5 ISSN 0852-1921
- Merrel, Kenneth W. 2003. *Behavioral, Social, and Emotional Assessment of Children and Adolescents*. Routledge.

- Moedjiono; Dimiyati. 1993. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mutia, Cut; Harun, Cut Zahri; Usman, Nasir. 2016. *Manajemen Pembelajaran Melalui Pendekatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Mesjid Raya Aceh Besar*. Jurnal Administrasi Pendidikan. Vol 4 No. 1. ISSN 2302-0156
- Nilwan, Agustinus. 2007. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Nurhaeni. 2003. *Evaluasi Pelaksanaan Program Kursus Bahasa Inggris SKB di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi No 6 Tahun V
- Paraskeva, Fotini; Mysirlaki, Sofia; Papagianni, Aikaterini. 2010. *Multiplayer Online Games as Educational Tools: Facing New Challenges in Learning*. Computers & Education. ISSN 0360-1315
- Plunket, dkk. 2005. *Management: Meeting and Exceeding Customer Expectations*. USA: Thomson South - Western
- Prayitno; Amti, E. 1999. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Purwadinata. 1967. *Psikologi Pendidikan dengan Pendidikan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Purwanto, Ngalim. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahayu, Entin Fuji. 2015. *Manajemen Pembelajaran dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik*. Manajemen Pendidikan. Vol 24 No. 5 ISSN 0852-1921
- Retnawati, Heri. 2011. *Mengestimasi Kemampuan Peserta Tes Uraian Matematika dengan Pendekatan Teori Respons Butir dengan Penskoran Poltomus dengan Generalized Partial Credit Model*. Prosiding Semnas Penelitian Pendidikan dan Penerapan MIPA. UNY
- Rohan. 2009. *Game Station-Indonesia's Best Selling Game Magazine*. Jakarta: Open Beta
- Seok, Soonhwa; DaCosta, Boaventura. 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 an Young Adult Male Players*. Psychology. ISSN 289-299. South Korea
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sari, Agatha KP; Utama; Samino. 2014. *Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning di SD Negeri 1 Boyolali*. Jurnal Manajemen Pendidikan. Vol.9 No.1. UMS.
- Soetjipto; Mangunkusumo. 2007. *Sinus Paransal, dalam Buku Ajar Ilmu Telinga Hidung Tenggorok Kepala dan Leher*. Jakarta: Fakultas Kedokteran UI
- Sule, Ernie Tisnawati; Saefullah, Kurniawan. 2009. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Kencana
- Terry, George R. 2013. *Principles of Management*. Jakarta: Erlangga
- Usman, Husaini. 2009. *Manajemen Teori, Praktik dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wan, C. S.; Chiou, W. B. 2006. *Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming ? An Interview Study in Taiwan*. CyberPsylocogy an Behavior. Vol 9 (6)
- Widayanti. 2007. *Dampak Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Perkembangan Sosial Anak usia Sekolah Dasar*. Bandung: UPI
- Wijaya, Adi; Mintana, Anjrah. 2008. *Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk SMK dan MAK*. Jakarta: Erlangga.
- Yee, Nicholas. 2002. *Ariadne-Understanding MMORPG Addiction*. <http://www.nickye.com/hub/addiction/home.html> (diakses 12 Pebruari 2017)
- Young, Kimberly. 2009. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. The American Journal of Family Therapy
- Yulaelawati, Ella. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Pakar Raya
- Yulianto, Lies. 2015. *Analisis Generator Game Teka-teki Silang pada Elearning (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Pacitan)*. Science and Engineering National Seminar. Semarang.