

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdullah, Ridwan. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amirul, Hadi & Haryono, H. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung:Pustaka Setia.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Aviana, R., & Hidayah, F. F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains*, 30-33.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cha, S., & Kim, W. (2015). Concentration Analysis by Detecting Face Features of Learners. *IEEE*, 46-51.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (Cetakan II ed.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Denisson, P. E. (2008). *Brain Gym dan Aku; Merasakan Kembali Kenikmatan Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal lmu Komunikasi*, 1 - 16.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA*, 115 - 122.
- Freprinca, D. (2016). Hubungan Motivasi Bermain Game Online pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online "Defence of the Ancients" dotA2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Gagne, R.M. (1985). *The Condition of Learning Theory of Instrucion*. New York: Rinehart.
- Griffiths, M. D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *Int J Ment Health Addiction*, 119–125.
- Gunuc, S. (2017). Peer Influence in Internet and Digital Game Addicted Adolescents: Is Internet / Digital Game Addiction Contagious? *Int J High Risk Behav Addict.*, 1 - 8.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 50 - 62.

- Helmi, A.F. (1995). Strategi Adaptasi yang Efektif dalam Situasi Kepadatan Sosial. Laporan Penelitian. Biaya DPP-SPP UGM 9 (1 A). http://avin.staff.ugm.ac.id/data/jurnal/adaptasiefektif_avin.pdf
- Hertlein, K. M., & Hawkins, B. P. (2012). Online Gaming Issues in Offline Couple Relationships: A Primer for Marriage and Family Therapists (MFTs). *The Qualitative Report*, 1-48.
- Hung, C. -M., Huang, I., & Hwang, G. -J. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *J. Comput. Educ.*, 151 - 166.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Latifah, K. (2014). Hubungan Persepsi terhadap Keterampilan Guru Mengajar dengan Konsentrasi Belajar Siswa di MA Darul Karomah Randuagung Singosari-Malang. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Lestari, F. (2005). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Pembelajaran Kontekstual pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan*, 1-9.
- Li, X., & Yang, X. (2016). Effects of Learning Styles and Interest on Concentration and Achievement of Students in Mobile Learning. *Journal of Educational Computing*, 1-24.
- Mori, F., Naghsh, F. A., & Tezuka, T. (2014). The Effect of Music on the Level of Mental Concentration and its Temporal Change. *International Conference on Computer Supported Education*, 34-42.
- Nihayah, Z. (2002). *Perkembangan Kognitif Anak*. Buletin Tazkiyah, Vol 2, No 1
- Nuryana, A., & Purwanto, S. (2010). Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 88 - 99.
- Prihastuti. 2009. *Pengaruh Brain Gym terhadap Peningkatan Kecakapan Berhitung siswa sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Jakarta, Februari Th. XXVIII No.1.
- Priyatno, D. (2013). *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Putik, N. (2014). Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Bullying pada Remaja di Sekolah. *E-print UMS*.
- Rehalat, A. (2014). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1 - 11.

- Rooij, A. J., M. , T. S., Vermulst, A. A., van den Eijnden, R. J., & van de , D. M. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 205–212.
- Rubiyanti, Y., Novianti, L. E., & Supyandi, D. (2012). Pelatihan Motivasi Berprestasi dan Orientasi Masa Depan Remaja Jatinangor. *Sosiohumaniora*, 1-11.
- Sari, D.P. (2006). Efektivitas Pelatihan (Focus your Attention) untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak dengan Simtom-simtom gangguan Pemusatan Perhatian atau Hiperaktivitas (GPP/H). *Skripsi* (tidak diterbitkan). Yogyakarta : Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Seginer, R., & Halabi-Kheir, H. (1998). Adolescent Passage to Adulthood: Future Orientation In The Context of Culture, Age, and Gender. *International Journal Intercultural Rel*, 309-328.
- Soumokil, O. V. (2013). Pemetaan Jaringan Sosial Game Online MMORPG Menggunakan Social Network Analysis. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2013*, 13 - 18.
- Steinberg, L., Elizabeth, C., Sandra, G., Jennifer , W., & Marie, B. (2009). Age Differences in Future Orientation and Delay Discounting . *Child Development*, 28-44.
- Su, Y. -N., Hsu, C. -C., Chen, H. -C., Huang, K. -K., & Huang, Y. -M. (2013). Learning Concentration Detection System by Using an Artificial Bee Colony Algorithm. *Applied Mechanics and Materials*, 1991-1995.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 84 - 92.
- Thaib, E. N. (2013). Hubungan antara Prestasi Belajar dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 384 - 399.
- Winkel, W.S. (2014). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Sketsa
- Wahyudah, M. N., & Harmanto. (2014). Moralitas Anak yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Kertingan Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 655-669.
- Masya, H & Candra, D.A, (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)* 104
- Novianti, R (2019). Pengaruh lingkungan belajar terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 2 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah Vol. 1 No. 1 Januari 2019*, 2

Kusumawati R, Aviani Y.I, Molina Y, (2017), Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi Games Online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*, Vol. 8, No. 1, Mei 2017, hal. 88-99

Suplig, M.A (2017), Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, *JURNAL JAFFRAY*, Vol. 15, No. 2, 2017, 181-182

Pratama, A.S.P, (2017), Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 fakultas kedokteran Universitas Lampung.

Setyani, M., Ismah (2018), Analisis tingkat konsentrasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika ditinjau dari hasil belajar. *Seminar Nasional E-ISSN: 2477-4812 Pendidikan Matematika 2018 Vol. 01*, 75

Widyastuti, F.S, (2012) Kecanduan mahasiswa terhadap Game Online, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Fitri, E., Erwinda, L., Ifdil, I., (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling . *Jurnal Konseling dan Pendidikan ISSN Cetak: 2337-6740 - ISSN Volume 4 Nomor 3, November 2018*, Hlm 211-219