

DAFTAR PUSTAKA

Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) Game Architecture and Design. New Ridings Publishing

Anni, Catharina T., dkk..2006. Psikologi Belajar. Semarang : Unnes Press

Arikunto, Suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rhineka Cipta.

Dimiyati.(2006).*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rhineka Cipta.

Djamarah, S.B, dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar-Mengajar (Edisi Revisi).

Jakarta ; PT Rineka Cipta

Djiwandono, S.E.W. 2006. Psikologi Pendidikan. Jakarta :Grasindo

Ginting, Amsal. (2008). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:

Humaniora.

Hamalik, Oemar. 2005. Kurikulum dan PembelajaranN. Jakarta : PT Bumi Aksara

Hurlock,Elizabeth.1997. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang

Rentang Kehidupan. Jakarta: Penerbit Erlangga

Isjani. 2008. ‘Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pelajaran

Sejarah di Sekolah’. Dalam Isjoni dan Ismail (Eds.). 2008. Model- Model

Pembelajaran Mutakhir ; Perpaduan Indonesia-Malaysia. Yogyakarta :

Pustaka Pelajar. Hal. 145-170

Likert, Rensis (1932) , “A Technique for the Measurement of Attitudes” , Archives

of pshychology

Musikah. 2009. ‘Cerdas dengan *Game Online*’. Gramedia Pustaka Utama

Nasution. 1998. ‘Metodologi Penelitian Naturalistic’. Bandung : PN. TARSITO

Prayitno, Elida. 1989. Motivasi Dalam Belajar. Jakarta :Debdikbud

- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Sardiman, A.M. (2001). Interkasi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Cet. IX, Jakarta: Raja grafindo Persada
- Sugiyono (2012). *'Memahami Penelitian Kualitatif Kuantitatif'*. Bandung : ALFABETA
- Supriyadi, Dedi (2005) Membangun Bangsa Melalui Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Thomas L. Friedman (2000). Globalisasi *"The World Is Flat"*. Cet. 2, Dian Rakyat

Sumber Skripsi

- Anggriani, D. (2014). *Permainan Game Online terhadap perilaku Agresif siswa(Penelitian Kuantitatif SMK Negeri 1 Tangerang)*. Skripsi Sarjana Pada FPIPS Universitas Esa Unggul : Tidak Diterbitkan.
- Anwar, Khairul (2011). *Pengaruh Game Online terhadap Perstasi Belajar Siswa (Penelitian Kuantitatif Surabaya)*. Skripsi Sarjana Pada Fakultas Agama Universitas Muhammadiyah Surabaya : Tidak Diterbitkan
- Sonia, Ambarawati (2010) *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa (Penelitian Kuantitatif)*. Skripsi Sarjana Pada FPIPS Unversitas Pasundan Indonesia : Tidak Diterbitkan
- Yuniar,M.Y (2009). *Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn (Penelitian Kuantitatif SMK Negeri 1 Rancaekek)*. Skripsi Sarjana Pada Fkip Universitas Pasundan : Tidak Diterbitkan.

Sumber Internet

Appriella. (2014). Dampak *Globalisasi*. [Online]. Tersedia: <http://apriliaresth.blogspot.com/2014/07/dampak-globalisasi.html> :.[diakses 6 Mei 2016])

Iryanti , Ita. (2016) Penyebab kurangnya motivasi belajar. [Online]. Tersedia: <http://itaariyanti.blogspot.com/2012/06/penyebab-kurangnya-motivasi-belajar.html>. [diakses 4 Juni 2016].

Universitas Sumatera Utara . (2012) Pengertian Game Online. [Online]. Tersedia <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf>. (2012).

Sejarah Game Online. [Online]. Tersedia: <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> [diakses 1 Juni 2016].

Wardah, N. (2014). Pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar. [Online]. Tersedia: <http://yoroelz09.blogspot.com/2014/01/proposal-pengaruh-game-online-terhadap.html> [diakses 1 Juni 2016].