

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,Suharsimi. 2002.*Prosedur penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto,Suharsimi.2006.*Prosedur penelitian:suatu pendekatan praktek*. Jakarta,Rineka Cipta.
- Adams ,2015. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta,Bounabooks.
- Agus,Suprijono.2013.*Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta,Pusaka Pelajar.
- Adijanti, Marheni. 2015.*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana 2015,Vol.2,No.2,163-171
- Brown, 2017. *Kecanduan Game online*.Jurnal Psikologi Udayana 2015, Vol.2,No.2,163-171
- Carlson, 2015. *Addiction Game online*.Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chandra,2016. *Uncertainty In Games*. The MIT Press,
- Cambridge Depdiknas.2008.*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*.Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Digital 2020: Global digital overview. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Daryanto.2010.*Belajar dan Mengajar*. Bandung:YramaWidya
- Drajat, 2017. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta ,Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Fauzil 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung, Bumi Aksara

Gentile, 2016. *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi gamedesigner)*. Yogyakarta, CVANDIOFFSET

Goldberg, 2015. *Online Game Addiction*. Bandung: Yrama Widya

Pangesti, 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta, MultiPresindo

Jenab & Adeng H. 2015. *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi*. Journal Of Education Vol. 2 No.1

Kusumawati, 2017. *Pengaruh Game Online terhadap hasil belajar siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Purwokerto, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Setiawan, 2018. *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, Inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta, CVANDIOFFSET

Schwausch dan Chung (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta,

Novrialdy, 2017. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.

Tiwa, 2019. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta, UNY Press.

Thorsen, 2015 *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas,*

Inovasi dan imajinasi bagi game designer. Yogyakarta, FPS.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya.* Jakarta, Rikena Cipta.

Sukmadnata. 2011. *Defenisi penelitian:* Jakarta, Ghalia Indonesia

Young, 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa.*

Woodcock dalam Ducheneaut, 2015. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs).* Surakarta, FairuzMedia.

