

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asih, Jamilatun. (2015). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Pola Makan Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Jomblang Kota Semarang*. Undergruated Thesis, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Sultan Agung: Semarang.
- Azwar. (2012). "Penyusun Skala Psikologi". Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar. (2016). "Metode Penelitian Psikologi". Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Chen, Y & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian journal of health and information sciences*.
- Christian, Christoph, Mehmet, & Tuncay, 2014, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Darsinah.2011 *.Perkembangan Kognitif* . Solo baru : Qinant.
- Desmita (2010).*Psikologi perkembangan*.Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Gunarsa, S.D., & Gunarsa , Y. S. (2010). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Griffiths & Wood, Lemmens, (2009). *Penggunaan permainan game online*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Husdarta, Nurlan (2010). *Perkembangan Kognitif*. Surabaya: Jenggala Pustaka Utama.
- Hardinsyah dan Supariasa (2016) *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta. Gramedia.
- Harsono, M, 2014, *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*, Surya University, Serpong.

- Ibda, Fatimah. 2015. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Jurnal Volume 3 UIN Ar-Raniry.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, S.E., & Suteja, M.R. (2013). *The Development of Indonesia Online Game Addiction Questionnaire*. Dipublikasikan. Jakarta: Tarumanagara University.
- Lemmens. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. Vol. 12:77-95.
- Malahayati, D. (2012). *Hubungan Kebiasaan Bermain Vidio Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia sekolah*. Skripsi. di Publikasikan: DepokFakultasIlmuKeperawatan.
- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Malang: Uin Maliki Press.
- Munandar, 2001. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta. Gramedia.
- Santrock, J.W., 2007, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 11*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Nuhan, M. Y. (2016). *Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri jakaran kabupaten bantul Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 5. 6, 494-501.
- Priyatno, *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*, Direktori File UPI, Bandung.
- Priyatno, Duwi. 2013. *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisa Data dan Ujian Statistik*. Yogyakarta : MediaKom.
- Sugiyono, (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, CV. Alfabeta, Bandung.
- Susanto, (2011) *Psikologi Kognitif Edisi Delapan*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W., 1986, *Life-span development (Perkembangan Masa Hidup)*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Ying, Patrick, Jing, & Larra, 2012, (2005). *Addiction Games Online*. Surabaya: Srikandi.
- Yusuf (2011) *Perkembangan anak usia sekolah*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Zulfah, 2010. *Perkembangan Kognitif*. Surabaya, Intan Sejati.