DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Halaman 168.

..... 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Halaman 178.

..... 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Halaman 276.

Azis, Ibnu. 2010. *Panduan Praktis Menguasai Internet*. Yogyakarta: Citra Media.

Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.

Fahrul, M. 2010. *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381. 28 Januari 2011.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hadi, Sutrisno. 1981. *Metode Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM. Halaman 37

..... 1989. *Metode Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM. Halaman 273.

Hindarto, Stefuans Yugo. *http://techno.okezone.com/*. 8 Mei 2011

Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Khan, Zani.2008. *http://zanikhan.multiply.com/journal/item/1206*. 30 Maret 2011

Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Halaman 207-209.

Media *online* anak muda. *http://xpresiriau.com/info-berita/pengguna-game-online-indonesia-capai-6-juta/*. 30 Desember 2010.

Miarso, Yusufhadi. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: C.V Rajawali.

Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning.* Bandung: Kaifa

Muslikah. 2009. *Makalah Game Online dan Dampaknya Bagi Masyarakat*. Surabaya: http://www.scribd.com/doc/19462631/gameonline. 28 Januari 2011.

Nandang. 2005. *Arti Istilah Online*. http://www.total.or.id/info.php?kk=Game. 28 Januari 2011.

Nawawi, Hadari. 1983. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada University Press: Yogyakarta. Halaman 141

Neumann , J. Von and O. Morgenstern. 1953. *Theory of Games and Economic Behavior*. http://tutorialkuliah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasar-teori-permainangame.html. 28 Januari 2011.

Panduan Penulisan Karya Ilmiah. 2007. Universitas Lampung:

Rusyan, A. Tabrani dkk. 1989. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Remaja Karya.

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Siswoutomo, Wiwit. 2010. *Membuat Game Online dan Game Hp Hari Ini Juga!*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Suryosubroto, B. 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Westra, Paridjata. 1991. *Pedoman Penulisan Skripsi berdasarkan Penelitian Empiris di Lingkungan Perguruan Tinggi*. Surabaya: Airlangga University Press.

Widyatama. *Pengertian Pengaruh*. http://www.linkpdf.com. 28 Januari 2011.