

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Jurnal KOPASTA, 28-40.
- Agnew, P. W., Kellerman, A., & Mayer, J. (1996). *Multimedia in the Clasroom*. New York: Simon & Schuster Company.
- Al Firdaus, I. (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- American School Counselor Association. (2005). *The ASCA national model: A framework for school counseling programs, second edition*. Alexandria: VA: Author.
- Anderson, C., & Bushman , B. (2001). *Effect Of Violent Video Games On Aggressive Behavior*. Psychological Science, 353-359.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2017). *Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Jakarta: INDONESIA INTERNET SERVICE PROVIDER ASSOCIATION.
- BBC. (2005, August 10). *South Korean Man dies after Games session*. Retrieved April 3, 2019, from BBC News: [http:// news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm).
- Bhakti, C., & Safitri, N. (2017). *Peran Bimbingan dan Konseling untuk Menghadapi Generasi Z Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling Perkembangan*. Jurnal Konseling GUSJIGANG, 104-113.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media.
- Caldwell, C., & Cunningham , T. (2010). *Internet Addiction and Students: Implications for School Counselors*. Retrieved April 2, 2019, from Vistas Online: https://www.counseling.org/docs/default-source/vistas/vistas_2010_article_61.pdf?sfvrsn=9f4a95cc_11.
- Cooper, A. (2000). *Seks maya: The Dark Side Of The Force: A Special Issue of The Journal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Corey, G. (2012). *Student Manual for Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy*. California: Brooks Cole.

- DeCasare, J. A. (2014). *Streaming Video Resources for Teaching, Learning, and Research*. New York: American Library Association.
- Dellyardiansyah. (2015). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak, 24-34.
- Detria. (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online [Skripsi]*. Bandung: Upi.
- Dodes, L. M. (2010). *The Heart of Addiction*. California: HarperCollins.
- Efendi, N. A. (2014). *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Skripsi)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Emily, & Arthur, S. (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Gaol, T. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia (Skripsi)*. Depok: Universitas Indonesia.
- Hakim, S. (2017). *Pengaruh Media Video Scribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan [Skripsi]*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri AR-RANIRY.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online [Skripsi]*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Joyce, K. E., & White, B. (2015). *Remote Sensing Tertiary Education Meets High Intensity Interval Training*. Journal Charles Darwin University, 1089-1092.
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Sosial pada Remaja*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Lee, E. (2011). *Acase Study of Internet Game Addiction*. Journal Addiction Nursing, 208-213.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Media Psychology, 77-95.
- Lidyawati, Y. (2017). *Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru dan Peserta Didik*. Research Gate, 302-313.
- Lubis, T. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Dengan Alur Cerita Berangkai Untuk Identifikasi Lack Of Knowledge*

- Siswa Dalam Memahami Mata Pelajaran TIK SMP. (Tesis).* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X.* Jurnal Raden Intan, 153-169.
- Mayer, R., & Moreno, R. (2002). *Animation as an Aid Multimedia Learning.* Educational Psychology Review, 88.
- Munggaran, R. D. (2012). *Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Intellectual Property Rights.* Repository UPI.
- Musyadat, I. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil. (Skripsi).* Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nugroho, I., & Luawo, M. (2003). *Media Komik Untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta .* Insight, 121-132.
- Nurseto, T. (2011, April). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik.* Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 8 No. 1, 19-35.
- Putra, Y. (2016). *Teori Perbedaan Generasi. Among Makarti,* 123-134.
- Putro, T., & Nurjanah. (2013). *Perilaku Adiksi Pada Pemain Game Online di Dinustech Semarang dan Dampaknya Bagi Kesehatan.* Jurnal Visikes, 12 No.2, 141-146.
- Ramadhani, A. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal.* e-Journal Ilmu Komunikasi , 136-158.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak.* Jakarta: Pustaka Mina.
- RSC. (2016). *Sparkol Video Scribe: Modul Pelatihan Sparkol.* Retrieved from: <http://rsc.ub.ac.id/wp-content/uploads/2016/10/Modul-Sparkol.pdf>.
- Rudiyansyah. (2014). *Dampak Game Online Terhadap Pelajar dan Mahasiswa (Studi Kasus Game Center di BTP Kelurahan Tamalanrea (Skripsi).* Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Sari, I., & Prajayanti, E. (2017). *Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan.* Jurnal Stikes, 31-39.

- Satriah, L. (2016). *Panduan Bimbingan dan Konseling Pendidikan*. Bandung : Fokusmedia.
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (2008). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Siswabessy, L., & Hastoeti, S. (2008). *Bahan Ajar Sertifikasi Guru Bimbingan dan Konseling: Praktik Bimbingan Klasikal* . Jakarta: Universitas Negeri Jakarta dan Dikti Depdiknas.
- Sudiarta, N. (2016). *Interaksi Guru dan Siswa yang Kreatif dapat Meningkatkan Motivasi Belajar*. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 105-117.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD* . Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistyarini, & Jauhar, M. (2014). *Panduan Lengkap Memahami Prinsip-Prinsip Pelaksanaan Konseling*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.
- Suplig, M. A. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. *Jurnal Jaffray*, 178-200.
- Suryapranata, S., & dkk. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggara Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, A. (1977). *Komunikasi dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Bina Cipta.
- Syahrani, R. (2015). *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 84-92.
- Tegeh, I., & Kirna, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model ADDIE*. *Jurnal IKA*, 12-26.
- Wahyuni, N., & Sulistiyo, E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Compact Disc Interaktif (CD-i) Berbasis Video Scribe Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer Pada Mata Pelajaran TKB Kelas X TAV di SMK Negeri 3 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 06, 161-166.
- Wina, S. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Wulandari, D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo. (Skripsi)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for Adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 355-372.
- Young, K., & Abreu, C. (2007). *Internet Addiction : A Hand Book And Guide To Evaluation And Treatment*. New Jersey: John Wiley & Sons inc.
- Yusuf, O. (2018, Mei 4). *Berapa Banyak Orang yang Menonton YouTube Setiap Harinya?* Retrieved April 8, 2019, from Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2018/05/04/14250087/berapa-banyak-orang-yang-menonton-youtube-setiap-harinya->
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. (2016). *Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi*. *Technomedia Journal (TMJ)*, 126-138.