

DAFTAR PUSTAKA

- Abkin (2018). Strategi pelayanan bimbingan dan konseling di era disrupsi. Pengurus Daerah ABKIN Provinsi Jawa Tengah 2018.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Arlington, VA: Author.
- American Society of Addiction Medicine. (2011). Definition of addiction. Retrieved from <http://www.asam.org/research-treatment/definition-of-addiction>
- Arif Satria Putra Pratama. 2017 dengan judul Hubungan Kecandua Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Bandar Lampung: Universitas Lampung. Skripsi : Tidak diterbitkan.
- Arifin, Zainal. (2012). Evaluasi Pembelajaran dan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Islam.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Beck, Judith S. (2011). *Cognitive-Behavior Therapy: Basic and Beyond* (2nd ed.). New York : The Guilford Press. California : SAGE publications.
- Clark, N. & Scott. P.S. (2009). *Game Addiction, The Experience and The Effects*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Creswell. (2009). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*.
- Dianti, Suryadi Mori. (2017) profil Adiksi Game Online Siswa di SMK N 2 Painan. *Jurnal 2nd International Seminar on Education 2017 Empowering Local Wisdom on Education for Global Issue*.
- Engs, R. C. (2012). *What are addictive behaviors? Bloomington, IN: Tichenor*.
- Fracilia, Nuryella. (2012). *Terapi Behavior dalam Mengatasi Siswa Adiksi Game Online*. Skripsi pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel : Tidak diterbitkan.
- Griffith, M. (1995), Technological addictions. *Clinical psychology forum*. 14-19
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191–197.

- Griffiths, M.D., & Davies, M.N.O. (2005). Videogame addiction- Does it exist- In J.Goldstein & J. Raessens (Eds.), Handbook of computer game studies (pp. 359–368). Boston- MIT Press.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 479-487.
- Guno, Dony Canggih. (2018). *Gambaran Perilaku Adiksi Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan*. Skripsi pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta : tidak di terbitkan/.
- Handayani, Tri. (2017). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Adiksi Game Online Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Raden Intan Lampung. Skripsi : tidak diterbitkan.
- King G, Krzywinska T. 2002. *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.
- Kurniawan, Drajat Edi. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Universitas PGRI Yogyakarta *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017) Print ISSN 2460-1187, Online ISSN 2503-281X
- Kusumadewi, Theodora. (2009). *Hubungan antara adiksi internet game online dna keterampilan pada remaja*. Universitas Indonesia. Skripsi : Tidak di terbitkan.
- Labaika, Mei. (2015). *Penerapan Teknik Konseling Individu Untuk Mengatasi Adiksi Game Online Anak Kelas VIII D Mtsn Andong Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015*. Artikel
- Laura Perdew. (2014). *Internet Addiction*. Published by Abdo Publishing. Printed in the United States of America, North Mankato, Minnesota
- Lemmens. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. *Media Psychology*.
- Lin, H. Y., Chiang, C. (2013). *Analyzing behaviors influencing the adoption of online games from the perspective of virtual contact*. *Journal of Social behavior and personality*, 41(1), 113-122
- Mendelson, J. & Mello, N. (1968). *The Addictive Personality*. New York: Chelsea House

- Megalia, Yahya Ade. (2016). Pengaruh Konseling Cognitive Behavior Therapy dengan teknik self control dalam mengurangi perilaku agresip peserta didik SMP N 9 Bandar Lampung. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Miller, W. R., Forchimes, A. A., & Zweben, A. (2011). *Treating addiction: A guide for professionals*. New York, NY: Guilford Press
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Pustakaraya
- Nasution. (2012). *Metode Research*. Yogyakarta : bumi aksara.
- National Institute on Drug Abuse. (2012). *Methamphetamine*. Retrieved from <http://www.drugabuse.gov/drugs-abuse/methamphetamine>
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oemarjoedi, Kasandra. (2003). *Pendekatan Cognitive Behavior dalam Psikoterapi*. Jakarta : creativ media.
- Oktavianti, Eka Wijaya. (2017) *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto Skripsi : Tidak diterbitkan.
- Pirantika, Purwanti Rosalia S. (2017). *Adiksi Bermian Game Online pada Sekolah Dasar Negeri 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*. Artikel repository.upy.ac.id.
- Potenza, M.N, Kim, S.W dan Grant, J.E.(2003). *Advances in The Pharmacological Treatment of Pathological Gambling*. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 85-109.
- Ridwan, S. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penangannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1(1), 84-92.
- Robert I Smith. (2015). *Treatment strategies for substance and process adiictions*. American Counseling Asociation.
- Ruseffendi, E.T. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung : Tarsito.
- Samuel. (2013). *Cerdas dengan Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

- Sanditaria, Fitri, Mardhiyah. (2011). *Adiksi bermian Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran. Jurnal.
- Sani, Mukhyar. (2016). *Dampak Internet Terhadap Perilaku Generasi Muda Islam*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Antasari Jurnal Ilmu Dakwah Vol. 15 No. 29, Januari–Juni 2016, 1-13.
- Satrio. (2017). Uji Validitas Konstruk pada Instrumen dengan Metode Confirmatory Factor Analysis (CFA). Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jurnal JP3I Vol. VI No. 1 Januari 2017
- Siagian & Ginting. (2017). *Pengaruh Layanan Konseling Individual Cognitive Behavioral Therapy Terhadap Adiksi Game Online Pada Siswa Smp Swasta Puteri Sion Medan*. Jurnal Universitas Negeri Medan.
- Siregar Elna & Siregar Rodiatul. (2013). *Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction*. Universitas Sumatera Utara Jurnal Psikologi , Volume 9 Nomor 1, Juni 2013
- Sudrajat & Sakti. (2011). *Mengatasi Masalah Siswa Melalui Layanan Konseling Individu dilengkapi Praktik Terbaik (Best Practice)*. Yogyakarta : paramitra publishing.
- Sudrajat. (2005). *Dasar-dasar penelitian Ilmiah*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sunanto, Takeuchi & Nakata. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Universitas of Tsukuba : CTICED.
- Suplig, Maurice. (2017). *Pengaruh Adiksi Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makasar*. Jurnal Jaffray, vol 15, No. 2, Oktober 2017
- Syahrhan, Ridwan. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Universitas Tadulako Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Vol. 1 No. 1 Juni 2015.
- Syamsu & Juntika. (2010) *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

- Triyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Ombak.
- Wahyuni, Aa Sri. (2018). *Psikoterapi pada Adiksi Game Online*. Program Pendidikan Dokter Spesialis I Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Winsen Sanditaria. (2012). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Jurnal : <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/745/791>
- Yee, N. (2003). *Motivations of play in online games*. *Cyberpsychology & behaviour* 9: 772-775.
- Young. (2010) *Internet addiction*. A hsnhbook and guide to evaluation anf treatment. Published by Jhon Wiley & Shos, Inc. All rights reserved.

