

DAFTAR PUSTAKA

- Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design, 2nd ed.* Barkeley, CA: New Riders
- Arifin, Zainal. (2012). Evaluasi Pembelajaran dan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Islam.
- Angela, 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir.
- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9-20
- Ariantoro, T.R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
- Clark, N. & Scott. P.S. (2009). *Game Addiction, The Experience and The Effects.* JeffersonNorth Carolina: McFarland & CompanyInc.
- Creswell. 2009) *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed.*
- Chaplin, J. (2011). *Kamus lengkap psikologi.*
- 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 science*
- 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. (2004). *Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers.* *Journal of adolescence*, 27, 87-96.
- 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.

- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). *A crossgenre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 2(1), 13–29*
- 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.*
- Grant, J. E. & Kim, S. W. (2003). *Dissociative symptoms in pathological gambling. Psychopathol, 36, 200–203*
- Gunawan, D. (2016). Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak Usia 10 Tahun.
- Hurlock, E. B. (2009). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2010). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti) (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- 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.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor, 4(4), 200-207.*
- Jenab dan Adeng Hudaya, “Pengaruh Adiktif Game online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi”, *Research and Development Journal of Education, Vol. 2 No. 1 Oktober 2015*
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). *Sensitive Periods of Substance Abuse : Early Risk For The Transitio To Dependence. Developmental Cognitive Neurosience, 25(10), 20-44*
- Kusumadewi, Theodora. (2009). Hubungan antara adiksi internet game online dna keterampilan pada remaja. Universitas Indonesia. Skripsi, 11.
- Lee, E. (2011). *A case study of game addiction. Journal addiction of nursing*

- Lemmens. (2009). *Development and Validation Addiction Scale for Adolescents. Media Psychology. of a Game*
- Mendelson, J. & Mello, N. (1968). *The Addictive Personality. New York: Chelsea House*
- Miller, W. R., Forcehimes, A. A., & Zweben, A. (2011). *Treating addiction: A guide for professionals New York, NY: Guilford Press*
- Muhamad Ngafifi, “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Volume 2, Nomor 1, 2014
- Nurjanah. (2013). Perilaku adiksi pada pemain game online di dinustech Semarang dan dampaknya terhadap kesehatan.
- Prameswari, W. S. (2023). *Dampak Game Online Mobile Legends dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 pada Pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Soebastian, C. O. (2010). Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online pada Mahasiswa
- 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
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Pesona Dasar*.
- Sugiyono. 2013 *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tenardo, H. (2019). *PROFIL KEPERIBADIAN DAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Widiatmoko, M., Ardini, F. M., & Dwiyantri, A. (2022). Studi Deskriptif Pada Profil Perilaku Adiksi Game Online Siswa Kelas XI SMAN 10

- Pandeglang. *JIEGC Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 3(1), 15-24.
- Wahyuni, Aa Sri. (2018). Psikoterapi pada Adiksi Game Online. Program Pendidikan Dokter Spesialis I Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Weinstein, A. M. (2010). *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat adiksi game online siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684-687.
- 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*
- Young, K. S. (2011). *CBT-LA The First Treatment Model For Internet Addiction. Journal Of Cognitive Psychotherapy* , 310.
- Yee, N. (2002). Ariadne: *Understanding MMORPG addiction. Diakses dari [http:// www.nickyee.com/hub/addiction/addiction. pdf](http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf).*
- Young, & de Abreu, Cristiano Nabuco. (2017). Kecanduan internet
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy*, 37, 355- 372
- Yee, N. (2007). *Motivations of play in online games. Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772–775.