

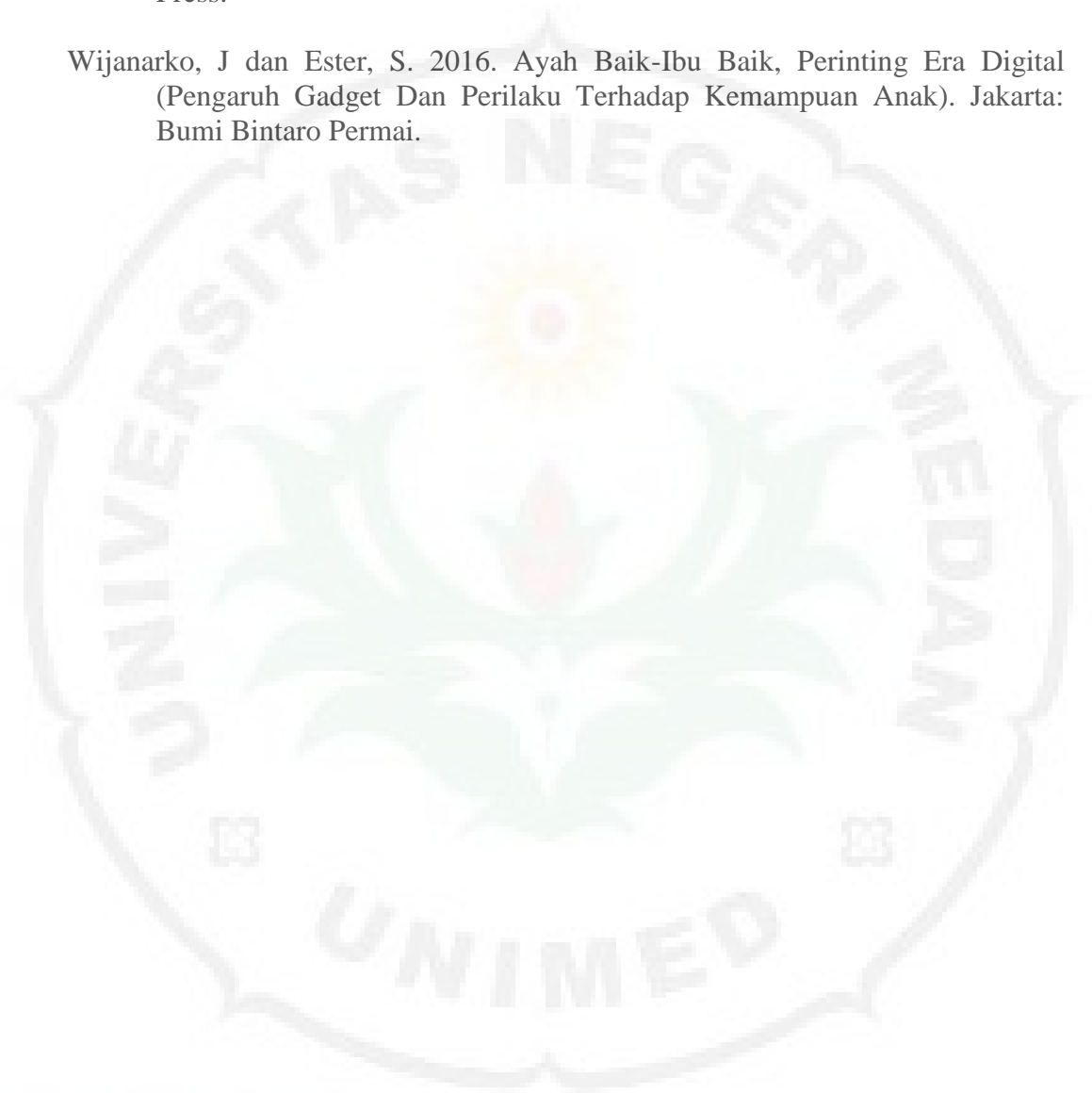
## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fajrin. O.R. 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, (Online), Vo. 2, No. 6, dalam (<http://jmsos.studentjournal.ub.ac.id>, diakses 12 Februari 2017).
- Gifary, S. 2015. Pengaruh Intensitas Terhadap Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sositoteknologi*, (Online), Vol. 14, No. 2, dalam (<http://download.portalgaruda.org> diakses 12 Februari 2017).
- Hanika. I.M. 2015. Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, (Online), Vol. 4, No. 1, dalam (<http://download.portalgaruda.org> diakses 12 Februari 2017).
- Hartinah, S. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Herkistianti, V. 2014. *Pengertian Gadget*. (Online), Dalam <http://viviherkistianti.wordpress.com/2014/021/> Diakses 17 Februari 2017).
- Irawan, J dan Armayati, L. 2013. Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. *An-Nafs*, (Online), Vol. 8, No. 2, dalam <http://jurnal.uir.ac.id> diakses 12 Februari 2017).
- Kadir, A dan Terra, CH. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kurnanto. E.M. 2013. *Konseling Kelompok*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Lubis. N.L. 2011. *Memahami dasar-dasar konseling dalam teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Manumpil. M.Dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, (Online), Vol. 3, No. 2, dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id> diakses 20 Januari 2017).

- Mauludi, MI. 2016. Keterkaitan Internet Addiction Dan Nomophobia Dengan Ayat- ayat Al-Quran Perspektif Mufassir Indonesia. *Jurnal Gunadarma*, (Online), Vol. 2, No. 12, dalam <http://digilib.uinsby.ac.id> diakses 05 Maret 2017).
- Pradana. P.W.dkk. 2016. Perancangan Aplikasi Liva Untuk Mengurangi Nomophobia Dengan Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal Teknik ITS*, (Online), Vol. 5, No. 1, dalam <http://ejurnal.its.ac.id> diakses 05 Maret 2017).
- Prayitno dan Amti, E. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rosjidan. 1988. *Pengantar Teori-Teori Konseling*. Jakarta: Depdikbud.
- Sari. T.P dan Mitsalia. A.A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, (Online), Vol. 13, No. 2, dalam (<http://ejournal.stikespku.ac.id> diakses 12 Februari 2017).
- Soetjipto. H. P. 2005. Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol. 32, No. 2, dalam <http://jurnalpsikologi.uinsby.ac.id> diakses 12 Februari 2017).
- Soetjipto. H. P. 2007. Berbagai Macam Adiksi Dan Penatalaksanaannya. *Indonesian Psychological Journal*, (Online), Vol. 23, No. 1, dalam <http://www.anima.ubaya.ac.id> diakses 12 Februari 2017).
- Soliha. S.F. 2015. Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial. *Jurnal Interaksi*, (Online), Vol. 4, No. 1, dalam <http://download.portalgaruda.org> diakses 12 Februari 2017).
- Sukardi. D.K. 2000. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, (Online), Vol. 1, No. 1, dalam <http://ojs.unm.ac.id> diakses 05 Maret 2017).
- Tohirin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Press.
- Warisyah, Y. 2015. Pentingnya Pendamping Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Makalah* Disajikan Pada Seminar Nasional Diselenggarakan Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Yogyakarta, Tanggal 7 November.

Wibowo. E.M. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang. Unnes Press.

Wijanarko, J dan Ester, S. 2016. *Ayah Baik-Ibu Baik, Perinting Era Digital (Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak)*. Jakarta: Bumi Bintaro Permai.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY