

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Adam, E & Rollings, A, 2007. *Game Design and Development. USA : New Reader Publishing*. Hal 42-45
- AMTsNda, Agustina rika, 2016. *Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. Hal 15-17
- Apriyanti, Merry Fitria, 2015. *Perilaku Agresif Reamaja Yang Gemar Bermain Game Online (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya)*. Hal 21
- Fajria. 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.studenjournal.ub.ac.id>, diakses 20 juni 2020). Hal 10
- Gifary, S. 2015. *Pengaruh Indentitas Terhadap Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. *Jurnal Socioteknologi*, (Online), Vol.14, No.2, dalam (<http://download.portalgaruda.org> diakses 20 juni 2020). Hal 17-20
- Handika. 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 20 juni 2020). Hal 12-14
- 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 20 Juni 2020). Hal 10
- 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 20 juni 2020). Hal 2
- Kadir, A dan Terra, CH. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kurnanto. E.M. 2013. *Konseling Kelompok* Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI). Hal 24-30
- Lubis. N.L. 2011. *Memahami dasar dasar konseling dalam teori dan praktik*. Jakarta: Kencana. Hal 21
- MTsNumpil. M.Dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 MTsNado*. *Ejournal Keperawatan*, (Online), Vol.3, No.2, dalam (<http://ejournal.unsrat.ac.id> diakses 20 juni 2020). Hal 1-4
- Chaplin, J.P, 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta : PT Raja, Grafindo Persada.
- Chang & Chan, 2008. *The Impact Of Online Store Environment Cues On Purchase Intention Trust and Perceived Risk as a Mediator*. Hal 22
- Prayitno dan Amti, E. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rosjidan. 1988. *Pengantar Teori-Teori Konseling*. Jakarta: Depdikbud

- Pratiwi ,P.C (2012). Perilaku adiksi *game online* ditinjau dariefikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja.Diperoleh tanggal 25 September 2012 dari <http://Candrajiwa.Psikologi.Fk.UNS.ac.id> Hal 5-17
- Ribi , A. 2011. *Menanggulangi Ketergantungan Game on-line padaanak*.Jakarta : Pustaka Mina
- Satria, Rivo AMTsNda, 2015. Hubungan Ketergantungan Bermain *Video Game* Kekerasan Dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh KotaPadang. Hal 10
- Santrock,J.W (2017). *Adolescence: Perkembangan Remaja*.Alih Bahasa, Shinto B,Adelar ;Sherly Saragih, Jakarta : Erlangga
- Saputra, dkk, 2009.*Sejarah Perkembangan Game Online*.Jakarta : Rineka Cipta
- Sukarti. D.K 2000.*Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahran, R. 2015.Ketergantungan Online Game dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, (Online), Vol 1,No 1, dalam <http://ojs.unm.ac.id> diakses 25 Juni 2020). Hal 2-4
- Tohirin. 2011.*Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*.Jakarta: Rajawali Press.
- Warisyah, Y. 2015. Pentingnya Pendampingan dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Makalah* Disajikan Pada Seminar Nasional Diselenggarakan Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Yogyakarta,Tanggal 7 November. Hal 5 -11
- Wibowo. E.M. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang. Unnes Press.
- Wijanarko, J dan Ester, S.2016.Ayah Baik dan Ibu Baik, Perinting Era Digital (Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak). Jakarta: Bumi Bintaro Permai.

