

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.
- Al, Tridhonanto, (2013). *Optimalkan Potensi anak dengan Game Online*. Jakarta: PT.Elex Media.
- Anderson (2014). *Mencegah Kecanduan Online Game*, New York: Plenum Press.
- Aisyah, F. 2012. *101 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Jakarta: Edukasia.
- Amanda, R. A. (2016). *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda*. *EJournal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No.3, Hal: 290-304.
- Amelia, N. S. (2019). *Pengaruh Pelatihan Pendidikan Seks Anak Pra Sekolah Dengan Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Ibu*. In *Prosiding Conference on Research and Community Services* (Vol. 1, No. 1, pp. 226-231).
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asnawir, H., & Usman, M.B. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers.
- Bacovsky, P. (2021). *Gaming alone: Videogaming and sociopolitical attitudes*. *New Media & Society*, Vol. 23, No.5, Hal: 1133-1156.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1-4), 38-51
- Dewa, K. S. (2008). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dewi, Rosmala. (2013). *Profesionalisasi Guru Bk Melalui PTBK*. Medan: Unimed Press.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003). 997.
- Erhamwilda. 2009. *Konseling Islami*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Faruza, Muhammad Fikri. (2018). *Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di MAPN 4 Martubung*. Skripsi. UIN-Sumatera Utara.
- Feisal, J. A. (1995). *Reorientasi Pendidikan Islam*. Gema Insani

- Fikri, A. (2019). *Pengaruh Globalisasi dan Era Disrupsi terhadap Pendidikan dan Nilai-Nilai Keislaman*. Sukma: Jurnal Pendidikan, Vol. 3, No.1, Hal: 117-136.
- Gantina, R. (2011). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan motivasi kerja terhadap kinerja guru SMP Negeri Wonosari. *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1).
- Gentile, D.A (2008), *Pengaruh Game Online Pada Remaja*, New York: Plenum Press.
- Goleman, D., (2001). *Emotional Intelligence*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan karakter*. Edisi ke-dua, Bandung: Alfabeta.
- Hadi, Astar. (2005). *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka Terhadap Jagat Maya*, Yogyakarta: LkiS.
- Handayani, S. (2018). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan rasa ingin tahu siswa kelas XI melalui model ARIAS. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 33-39).
- Harjanto.(2000). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ihsan, Fuad. (2005). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Imron, Ali (2011). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kusnawati, Sukardi. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, Vol.1, No.1. Hal.1-16.
- Maristia, Roza. 2020. Kecanduan Game Online dan Penangannya
- Murdi, Y. A. (2019). *Efektivitas Layanan Informasi Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Online Game Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 30 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019* .Disertasi, UIN Raden Intan Lampung.
- Mugiarso,(2009).*Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta:PT.Rineka Cipta.
- Mulyadi. (2009). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Pembelajaran cooperative (Suatu Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Senden Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2009 / 2010)* . Semarang: Skripsi Universitas sebelas maret

- Munandar, T. W., & Hodikoh, A. (2008). Kecanduan Game online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22
- Pradita, N. E. (2018). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Perkembangan Emosional Peserta Didik Di Smk Islam 1 Durenan*.
- Prihatin, Eka. (2011). *Menejemen Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta
- Prasetiawan, H. (2017). *Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*. In Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling. Vol. 1, No. 1, Hal.:199-204.
- Prayitno.(2004).*Dasar dasar Bimbingan dan Konseling*.Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Prayitno, (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil*. Jakarta:PT.Grafindo.
- Sanjaya, (2011).*Manajemen Pendidikan*.Jakarta:PT.Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). *Budaya lokal di era global*. Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, Vol.20, No.2, Hal: 102-112.
- Solso, R. O.& Maclin, M. K. (2008).*Psikologi Kognitif*. Edisi kedelapan.Jakarta : Erlangga
- Sukiman. (2011) *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Pembimbing*, Yogyakarta: Paramittra Publishing
- Susanti, N. (2016). Studi perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media phet simulations dengan alat peraga pada pokok bahasan listrik magnet di Kelas IX SMPN 12 Kabupaten Tebo. *EduFisika*, 1(1).
- Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. *Jurnal Curere*, 1(1). Hal : 23-40
- Syahrani, Ridwan. (2015). *Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja*. Jakarta : Edukasia.
- Thoif, M. (2018).*Analisis Kebijakan UU NO.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. AT-Ta'DIB: Jurnal Kependidikan dan Keagamaan, Vol 2, No.1, Hal: 170-185.
- Tohirin.(2013). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah berbasis Integrasi*.Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Tuela, M., & Susilo, D. (2017).*Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan Game Pokemon Go*. *Jurnal Kajian Media*, Vol.1, No.1. Hal:1-15
- Usman., dan Asnawi. (2002). *Media Pembelajaran, Cetakan Ke-dua*.Jakarta: Ciputat Pers

- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Warah Andan, (2009). *Intensitas Penggunaan Game Online*. Jakarta:Edukasia.
- Wulan, Sari. (2015). *Mencegah Kecanduan Online Game*.Bandung:Balai Pustaka.
- Yee, N. (2005).*Motivations of Play in Online Games*.*Cyberpschology dan Behavior*.
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019).*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP*. Jurnal Psikologi Malahayati, Vol.1, No.2, Hal: 35-41.
- Zebeh. (2012) *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Yogyakarta:Bouna books