

## DAFTAR PUSTAKA

- Angela, *Ejournal Ilmu Komunikasi* vol. 1 No. 2, 2013
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI*. Jakarta:Rineka Cipta
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2010).
- Dica Feprinca, "Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online* Defence of the Ancient (DotA 2)," *Jurnal Psikologi* no. 8 (2014):3, diakses 1 April 2020, <https://psikologi.ub.ac.id/wp-content/uploads/2014/09/JURNAL8.pdf>.
- Evi Berlian, *Perbedaan Efektifitas Terapi Applied Behavior Analysis Teknik Extinction Dengan Dan Tanpa Media Video Modelling Untuk Mengurangi Restricted Behavior Pada Anak Autism Spectrum Disorder*, (Skripsi Universitas Sumatera Utara, tidak diterbitkan 2017).
- Evi Syafrida Nasution, *Efektifitas Modifikasi Perilaku untuk Mengatasi Enuresis pada Anak*, JP3SDM, Vol. 4, No. 1 (2016).
- Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang*, Jurnal Civic Hukum Volume 3, Nomor 1, Mei 2018, P-ISSN 2623-0216 E-ISSN 2623-0224 <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jch>.
- Fitri Makrifatul Laili, Wiryono Nuryono, *Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas Viii SMPN 21 Surabaya*, Jurnal Bk Vol. 05 No. 01 Tahun 2015.

Fitriatun Solikhah, *Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di SD N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman, Jurnal Hisbah*, Vol. 13, No. 2, Desember 2016

Gantina Komalasari, *“Teori dan Teknik Konseling”*, (Jakarta: PT. Indeks, 2011).

Hillman, *Mengurangi Perilaku Yang Tidak Diinginkan Melalui “Extinction”*, *Jurnal Psikologi* Posted on May 18, 2010

<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri> kecanduan, diakses pada 13 Februari 2020

<https://news.okezone.com/read/2019/06/14/65/2066456/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia?page=2> diakses pada 10 Maret 2020

<https://www.wartaekonomi.co.id/read267851/peneliti-as-temukan-86-persen-remaja-kini-kecanduan-game-online-terbanyak-ituanak> diakses pada 10 Maret 2020

James L. Gibson, *Organizations Behavior, Structure, Processes*. Published by McGraw-Hill, a business unit of The McGraw-Hill Companies, Inc., 1221 Avenue of the Americas, New York, NY, 10020. Copyright © 2012 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. Previous editions © 2009, 2006, and 2003. (BUKU PDF).

Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017).

Listyo Yuswanto, Fakultas Psikologi Labolatorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, [www. Ubaya.ac.id/ubaya/articles\\_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) (12-12-2018).

Lusi Ardiansari, *Ejournal Psikologi*, Volume 1, Nomor 2, UIN Malang

- M. Agus Slamet Wahyudi, *Jurnal Cendikia*: “Teknik Behavior Dalam Menangani Perilaku Indisipliner Siswa Pada Korban Perceraian di SMP Diponegoro Sleman Yogyakarta”, Vol. 15 No. 1, Januari 2017.
- M. Agus Slamet Wahyudi, *Jurnal Cendikia*: “Teknik Behavior Dalam Menangani Perilaku Indisipliner Siswa Pada Korban Perceraian di SMP Diponegoro Sleman Yogyakarta”, Vol. 15 No. 1, Januari 2017.
- Martin, G. & Pear, J. (2003). *Behavior Modification. What It Is and How To Do It. (7th edition)*. New Jersey: Pearson Education International. Dalam Evi Syafrida Nasution, *Efektifitas Modifikasi Perilaku Untuk Mengatasi Enuresis Pada Anak*, JP3SDM, Vol. 4, No. 1 (2016).
- Maurice, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*, JURNAL JAFFRAY, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017.
- Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, cet. II, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Nick Yee, “Motivations for Play in *Online Games*,” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6 (2006):773, diakses 01 April 2020
- Rahmad Nico Suryanto, *Jurnal: Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*, Vol. 2 No. 2, oktober 2015.
- Riski Eko Prasetio, *Hubungan Intensitas Game Online Kekerasan dengan Prilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo*, Jurnal Spirits Vol. 3 No. 2.
- Riza Dwi Astuti, *Efektivitas Teknik Self Control Untuk Mengurangi Penggunaan Online Game Secara Adiksi Pada Peserta Didik Kelas VIII di MTsN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, tidak diterbitkan 2019

- Salvian Fitra Setia, *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*, (Skripsi IAIN Raden Intan Lampung, tidak diterbitkan 2019).
- Salvian Fitra Setia, *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*, (Skripsi IAIN Raden Intan Lampung, tidak diterbitkan 2019).
- Santrock JW. *Psikologi Pendidikan* .(Jakarta ; Kencana Media Group, 2007).
- Siti Rahayau Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16 (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006).
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1998).
- Syamsuddin dan Damaiyanti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam Media Profetika, 2016).
- Yatim Rianto. 1996. *Metodologi Penelitian Pendidikan Tinjauan Dasar*. Surabaya: SIC.