

## DAFTAR PUSTAKA

- Sujipto (2007)" Perilaku Adiksi *Game Online* ) Artikel Pratiwi.
- Prihatin, E. 2011 *Manajemen peserta didik* Bandung. Alfabeta
- Priyata, M. 2010 *Manajemen Kesiswaan Priyata* unmusolabab.
- Sasongko, Rambat Nur. dkk, 2013 *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. (Penulisan Makalah Laporan Referensi dan Tesis)* Bengkulu  
Program Pascasarjana MAP FKIP Universitas Bengkulu
- Sudarwan, D. 2009 *Manajemen Dan Kepemimpinan.Transformasioal Kepala Sekolah*, Jakarta : Rhineka Cipta.
- Zulkamain: ( 2002), *Hubungan Kontrol Diri Dengan Kreativitas Pekerja Thesis Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.*
- Asrori, M. (2011).Kecanduan Game Online Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Malang.Skripsi Sarjana pada UNW Malang. (Online). Tersedia :[http :/karya.ilmiah :um. ac. id /Index. Php. /Bk -Psikologi /article /View /12440](http://karya.ilmiah.um.ac.id/Index.Php./Bk-Psikologi/article/View/12440).
- Azwar. S. (2012).*Metode Penelitian Yogyakarta : Pustaka belajar.*
- Azwar. S. (2011) *Penyusunan Skala Psikologi Yogyakarta: Pustaka Belajar.*
- Azwar. S. (2010) *Reliabilitas Devaliditas Yogyakarta : Pustaka Belajar.*
- Furqon. (2011) *Statistika Terapan Untuk Penelitian .Bandung :Alfabeta.*
- Sugiyono (2011) *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif R & D*, Bandung Alfabeta.
- Susetyo, B, (2012) *Statiska Untuk Analisis data penelitian*, Bandung. Refika Aditama.
- Foen, Zakaria, Lai and Confessure. 2014.A Study of time use and academic achievement among secondary -school student in the state of Kelatan Malaysia. *Internasional Journal Of Adolescence and Youth.*
- Gaul, T. L. 2012. *Hubungan kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia. Skripsi Keperawatan, Universitas Indonesia.*
- Lozen, G. 2009 .*The Positive Efects of Online Video Games on children.* Diakses pada 10 April 2017 dari Situs [http:// ezinearticles com/7](http://ezinearticles.com/7) *The -Positive - Effects-of -Online -Video - Games - On - Children.*

Ragil, Nur Aziz, 2011 .Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowok Waru Kota Malang Skripsi Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Slameto, 2013. Belajar dan Faktor Memengaruhi. Jakarta : Rhineka Cipta.

Suveranium, G. N, 2011. pengaruh Game Online Terhadap Prestasi, Akademik Siswa SMA di Medan. Skripsi Di publikasikan Medan : Fakultas Kedokteran USU.

<http://murwanto.blogspot.com/2006/12/kecanduan-game-online.html>

Gunawan. Imam (2013). Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik, Jakarta bumi aksara.

Komalasari, Gantina, Dkk (2011) Teori dan Teknik Konseling, Jakarta

Indeks.

Molding, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif* Remaja Rosdakarya, Bandung.

Prayitno dan Antierman. 2014. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta Rineka Cipta.

Sabana, 2005 .*Statistik Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.

Silalahi, Uber. 2010. *Metode Penelitian Sosial* Bandung PT. Refika Aditama.

Smart. Aquila, 2010 : Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online. Yogyakarta : Ar Ruzz media.

Sudarman : Momon, 2013 *Profesi Guru (Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci)*. Jakarta PT Raja Grafindo persada.

Sugiyono : 2012 *Metode Penelitian Bisnis* Bandung : Alfabeta

Wina Sanjaya 2006 .*Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.