

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2013. *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (1999). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Azwar, S. (1996). *Tes Prestasi* . Yogyakarta : Pustaka Pelajar .
- Cowie.1994. *Advanced Learner's Dictionary*. Britain: Oxford University Press
- Dali, Gulo. 1983. *Kamus Psikologi*. Bandung : Tonis
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* . Yogyakarta:Deepublish
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fasya, Hafizha. Pengaruh *Game online* terhadap Tingkat Agresivitas anak-anak dan remaja di kota Makassar. *Hasanuddin Student Journal* Vol. 1 No. (2) ,2017
- Gunawan, Fahmi.2018. *Region society dan Social Media*. Yogyakarta:Deepublish
- Harsan, Alif .2011. *Jago Bikin Game online* . Jakarta : Media Kita
- Hawadi,Reni Akber. 2004. Akselerasi: A-Z Informasi Program Percepatan Belajar. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia*
- Hurlock, E. B. 1997. *Psikologi Perkembangan* Ed.5. Jakarta: Erlangga
- Jannah, Nurul. Hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. *Konselor Journal* Vol. 4 No. (2), 2015
- Khilmiyah,Akif. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru
- Kristianto, Budhi. 2006. *15 Cara Menjadi Kaya dari Internet*. Yogyakarta:Gava Media
- Kurniawan, Drajat Edy. Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Prokrasinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Gusjigang Journal* Vol.3 ,2017
- Kusumawardhani, Syahrul Perdana. *Game online* sebagai Pola Perilaku *AntroUnairdotNet*, Vol.IV/No.2, 2015

- Masya, H., & Candra, D.A. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *Game online* pada peserta didik kelas X madrasah aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03, (1) , 153-169, 2016
- Mokhammad Ridoi. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Jakarta:Maskha
- Nawawi, H. (2005). *Penelitian Terapan* . Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nuhan, Maria. Hubungan Intensitas bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Jarakan Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06 (5), 2016
- Poerwadarminta, W. J. S.1982. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sajidan. 2008. *Jurnal Pendidikan*. Surakarta:Dwija Utama
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Habsari. 2005. *Bimbingan dan Konseling SMA*. Jakarta:Grasindo
- Stefanus M. Marbun. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta
- Suryabrata, S. (2000). Pengembangan Alat Ukur Psikologi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suryabrata, S. (2006). *Psikologi Pendidikan* . Jakarta: Rajawali Press
- Susana, Tjipto. 2006. *PR dan Pelajaran sulit bisa menyenangkan*. Yogyakarta:Kanisius
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar* Jakarta:Prenadamedia Group
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Syahrani, R. Ketergantungan online *game* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. 1, (1),2015
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan.2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung:PT Imperial Bhakti Utama
- Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa* . Bandung : Grasindo
- Sumber internet :
- <http://www.fai.umy.ac.id> (diakses pada 8 Maret 2019)
- <http://kbbi.web.id/intensitas> (diakses pada 8 Maret 2019)

