

Daftar Pustaka

- Al- Munajjid, Salih Muhammad. 2016., *Bahaya Game*. Solo : Aqwam.
- Arifin, Zaenal. (2009) *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya : Lentera Cendikia.
- Arikunto , Suharsimi. 2016. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemendikbud, *Aplikasi Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi ke 5, 2016.
- Lickona, Thomas. 2012. *Educating For Character Mendidik Untuk membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Mu'in, Fatchul. 2014. *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mustari, Mohamad, 2017. *Nilai Karakter Refleksi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Narwanti,Sri. 2014. *Pendidikan Karakter*, Jogjakarta: Familia Pustaka Keluarga
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Tim Sanggar Grasindo. 2010. *Membiasakan Perilaku Sikap yang Terpuji*, Jakarta: PT Gramdia Widiasarana Indonesia.
- Young, Kimberly S , 2017. *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi dan Penanganan*, Jakarta:Pustaka Pelajar.
- Eryzal Novrialdy, (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions*. Buletin Psikologi, Volume 27 No. 02, (Prodi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang).
- Fitri Ma'rifatul Laili, *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya*. *Jurnal BK*, Volume 05 No. 01 Tahun 2015, (Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
- Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik*

Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Bimbingan dan Konseling, Volume 03 No.02, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung).

Nurul Jannah Mudjiran, Herman Nirwana, (2015). *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling.* Jurnal Bimbingan dan Konselor, Volume 4 No 4 Tahun, (Program Studi BK, Universitas Negeri Padang)

Yudi Prastyo, Puspa Eosina & Fety Fatimah, (2017). *Pembagian tingkat kecanduan game online menggunakan K – MEANS clustering serta korelasinya terhadap prestasi akademik,* Jurnal Electronic, Informatika, and Vocation Education, Volume 2 No 2, (Universitas Ibd Khaldun, Bogor).

<http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1055/1/full%20TEKS.pdf> Diakses pada 30 Desember 2019 pukul 13.23

http://repository.ump.ac.id/1274/3/Amita%20Dwi%20Nur%20Indriani_BAB%20II.pdf Diakses pada 20 Desember 2019 pukul 20.56

<https://www.finansialku.com/games-offline-android/> Diakses Pada 06 Agustus 2020, pukul 09.40