

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2013). Pendidikan Islam Dalam Arus Dinamika Masyarakat. Jakarta: PT.Golden Terayon.
- Bornstein, Marc.2002. Handbook of Parenting Second Edition
- Charlton, J. P., & Ian D. W. D. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. Journal Articles Psychology.
- Covey, S. (1989). The Seven Habits Of Highly Effective People. Newyork
- Dewa, K S. (2010). Dasar- Dasar Bimbingan Dan Konseling Disekolah. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. (2004). Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziah, P. S. & Suherman, I. (2019). *Manajemen Bimbingan dan Konseling*. PT RajaGrafindo Persada.
- Farzana, Aisyah. 2009. 101 Tips & Ide Mencegah Anak Kecanduan Game. Yogyakarta: Edukasia
- GBK. (2020, Juli 20). Perencanaan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)
- GBK. (2020, Juli 20). Pelaksanaan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)
- GBK. (2020, Juli 20). Tindak lanjut dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

GBK. (2020, Juli 20). Kendala dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

Gede eko darsa saputra, dkk, ‘internet game online’ yogyakarta : universitas pembangunan nasional “veteran” , 2009.

KS (2020, Agustus 28). Pelaksanaan dalam mengatasi siswa yang keanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

KS (2020, Agustus 28). Tindak Lanjut dalam mengatasi siswa yang keanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

KSWN (2020, Agustus 28). Pelaksanaan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

KSWN (2020, Agustus 28). Pelaksanaan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

Meliala. Dianisa Gyanina.2012.Skripsi: Parenting Self-Efficiency pada Ibu dengan Anak Usia Kanak-kanak Madya Ditinjau dari Attachment yang dimiliki di Masa Lalu.
Depok:Universitas Indonesia.

Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda.
Jogjakarta: Diva Press.

Nugrahanto, Pradipta. 2008. Tips Memilih Game Untuk Anak. Bandung: Yrama Widya Smart.

O'Connor, Thomas G and Scott, Stephen B.C. 2007.Parenting and outcomes for children. New York: Joseph Rowntree Foundation.

OTS. (2020, Juli 22). Perencanaan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

OTS. (2020, Juli 22). Pelaksanaan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

OTS. (2020, Juli 22). Perencanaan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

OTS. (2020, Juli 22). Tindak lanjut dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

OTS. (2020, Juli 22). Kendala dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. (F. Mursyidi, Interviewer)

Santrock, J. W. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti). (2007). Perkembangan Anak (Child Development, eleventh edition). Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung. Alfabeta.

Shochib, M. (1998). Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin. Jakarta: Rineka Cipta.

Syahran, R (2015). Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling.

Tanjung, B. H. (2015). *Karunia Tak Ternilai*. Jakarta Selatan : AMP Press.

Team Penyusun Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Reality Publisher, surabaya 2008.

Yee, N. (2002). “Ariadne –Understanding MMORPG Addiction” by Nicholas