**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Cormier, S & Nurius, P. 2003. *Interviewing and Change Strategis for Helpers.* USA: Thomson/Brooks Cole.

Chaplin, J.P. 2006. *Kamus lengkap Psikologi.* Jakarta : Rajagrafindo Persada

Hapsari, I. 2010. *Kecanduan Game Online*. Jakarta: Elex media Komputindo

Hartono & Boy, S. 2013. *Psikologi Konseling(Edisi Revisi).* Jakarta: Kencana.

Hardoko, E. 2016. *Petugas Sinyal Asyik Main “Game Onlone”, 2 Kereta Api Bertabrakan.*(online).<http://internasional.kompas.com/read/2016/04/13/15112221/Petugas.Sinyal.Asyik.Main.Online.Game.2.Kereta.Bertabrakan> (diakses 13 April 2016)

Komalasari, G. dkk. 2011. *Teori dan Teknik Konseling.* Jakarta: Indeks.

Mahmud, A. & Kustiah, S. 2012. *Mengenal Teknik-Teknik Bimbingan dan Konseling.* Makassar: UNM.

Nasruddin, E. 2010. *Psikologi Manajemen*. Bandung : CV Pustaka Setia

Nursalim, M. 2003. *Strategi Intervensi Konseling*. Jakarta : Akademia Permata

Poetoe. 2012. *Game Online Sebagai Sahabat Anak.* Jakarta: Persada Ilmu

Prabowo, I. 2012. *Teknik Pengelolahan Diri (Self Manajemen).* (Online). <http://irvanhavefun.blogspot.com/2012/03/teknik-pengelolahan-diri-self.html>. (diakses 12 Maret 2016).

Prayitno & Erman, A. 2008. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.

Purwanta, E. 2015. *Modifikasi Perilaku: Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan khusus.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. (*Edisi Ketiga). Jakarta : Balai Pustaka

Rahardjo, S. & Gudinanto. 2013. *Pemahaman Individu Teknik Nontes.* Jakarta : Kencana

Santrock, J., W. 2002. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.

Saputra, L., D. 2013. Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja. (Online). : <http://ber5aja.blogspot.co.id/2013/11/dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.html> (diakses 3 Februari)

Suciati. 2013. *Konseling Keluarga I – Cacho – E untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game.* (online) : Vol. 2 No.2 <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk> (diakses 5 Maret 2016)

Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung : Alfabeta

\_\_2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Taswin, MT. 2015. *Adiksi Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus Terhadap Dua Siswa di SMA Negeri 4 Pare – Pare)*. Skripsi. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Tidak Diterbitkan.

Tiro. 2004. *Dasar-Dasar Statistik*. Ujung Pandang: UNM

Uno, H., B. 2012. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Wijayanti & Muhari. 2010. *Penerapan Konseling Kelompok dengan Strategi Self Management untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain Video Games.* (online):Vol.11No.1.<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal_ppb/article/view/5403/7902> ( Diakses 5 Maret 2016)

Yee, N. 2002. Understanding MMORPG Addiction. Dalam [www.nickyee.com](http://www.nickyee.com)