



## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi Volume 4* , 291.
- Amri, P. &. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diniaty, A. (2013). *Instrumentasi dalam Bimbingan dan Konseling*. Pekanbaru: Cadas Press.
- Hartinah, S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Hartono. (2008). *Statistik untuk Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- <http://sains.kompas.com/read/2015/02/11/200000523>
- Pratama, P. Y. (2009). Penelitian Eksploratif. Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa. *eJournal Ekologi Manusia Volume 2* , 146
- RI, D. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riswani. (2012). *Konsep Dasar Bimbingan dan Konseling*. Pekanbaru: Bumi Aksara.
- Salahudin, A. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Suhertina. (2008). *Pengantar Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Pekanbaru: Suska Press.
- Suryabrata, S. (2005). *Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: CV. ANDI.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Tohirin. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis integrasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tihendradi, C. (2009). *Step by Step SPSS 16 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: CV. ANDI.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wijaya J. (2008). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Customer dalam Memainkan Game Online dengan Metode Analisis Faktor. *Jurnal Organisasi & Manajemen Volume 2*. Jakarta: Studi Magister Manajemen Universitas Tarumanegara.

Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*. Jakarta: Prenada Media.

