

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. *Cara Belajar Yang Mandiri dan Sukses*. CV Aneka, Solo, 1993
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*. edisi revisi VI, PT. Rineka Cipta, Jakarta 2006
- Arikunto, Suharsimi. Suharjono. Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara Jakarta 2007.
- Asosiasi Dokter Amerika Resah Akan Dampak Playstation*. (<http://id.wordpress.com.2007>)
- Dahlan, Barry. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola
- Dampak Buruk Bisnis Rental PlayStation Bagi Anak Pelajar*. (<http://www.google.com>, diakses 1 Juni 2013)
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Pelita IV/Tahun 1/1984/1985
- Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mujiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Djamarah, Saiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Haditono, Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta, Gajah Mada University Press
- Hakim, Thursan. 2001. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
- Hamalik, Oemar, 2002. *Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi*, Jakarta, Bumi Aksara.

- Indrakusuma. 2003. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- John Bolongan. *Bermain Game, Baik atau Buruk?*. (<http://www.google.com>, diakses 2 Juni 2013)
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2002. *Psikologi Kependidikan*. Bandung, Remaja Rosda Karya
- Muhaimin, dkk. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV. Citra Media Karya Anak Bangsa
- Mulyadi. 1995. *Pengantar Psikologi Belajar*. Malang: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel
- Musbikin, Imam. 2009. *Anakku Diasuh Naruto*. Jogjakarta: DIVA Pres
- Nazir, Ph. D. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Pertiwi, Aprilia, dkk. 1996. *Bermain Dunia anak*. Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda
- Purwanto, Ngalim. 1993. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Putri.Sayangianda.com/fun/maya-harry-Psi/Keranjingan-ps-155/trackback.
(<http://www.google.com>, diakses 3 Juni 2013)
- Republika Online. *Video game dilarang atau diawasi*. (<http://www.google.com>, diakses 3 Juni 2013)
- Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers Cet 3
- Slameto. 1999. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Soemanto, Wasty. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 1996. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Surapranata, Sumarna. 2005. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryabrata, Sumadi. 1999. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan Dengan pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyanto(2008).*Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta, PLPG. Suparno, A.Suhaenah, 2001. *Membangun Kompetensi belajar*, Jakarta,
- Tolololpedia. *manusia telah merusak dunia*. (<http://www.google.com>, diakses 1 Juni 2013)
- Ummi. *Bermain Mengembangkan Diri*. (<http://www.ummigroup.co.id>. 2007)
- W. Bachtiar Harsja. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wikipedia. *Bahasa Indonesia Playstation*. (www.google.com, diakses 3 Juni 2013)
- Winkel, WS. 1989. *Psikologi Pengajaran* Jakarta: Gramedia
- Yuswianto. 200`2. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN