

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Asmani. 2010. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, Inovatif*. Jakarta: Diva Press
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hendri, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia
- Hurlock, B. Elizabeth. 2010. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Khairani, Makmum. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Monks F.J dan Rahayu H. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Muhibbinsyah. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sharum, Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Foktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana.,2002.*MetodeStatistik*. Bandung :Tarsito.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 2014. Bandung: Alfabeta
- Universitas Negeri Medan. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Medan: fakultas Ilmu Pendidikan
- Yusuf Syamsu, Sugandhi. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Press

Internet :

- Ardiansyah Indra Adam. 2006. *Game Playstation*.
<http://repository.unair.ac.id/17384/> diakses tanggal 18/02/2017

Bandan Pusat Statistik Kabupaten Labuhan Batu. 2015. *Kependudukan Kecamatan Rantau Selatan*. (Online) dalam <https://labuhanbatukab.bps.go.id/frontend/linkTabelStatis/view/id/127> diakses tanggal 18/02/2017

Dimas. *Pengaruh Playstation*. 2009. (Online) <https://www.scribd.com/doc/74954275/pengaruh-playstation-dimaz> diakses tanggal 16/02/2017

Habibi Muhammad Isa. 2011. *Materi Tentang Game Berbasis Playstation*. https://www.academia.edu/14896667/MATERI_TENTANG_GAME_BERBASIS_PLAY_STATION_PS diakses tanggal 16/02/2017

