# DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. 1993. Cara Belajar Maniri dan Sukses. Solo: CV. Aneka

Aisyah, S.(2015).Perkembangan peserta didik dan bimbingan belajar. Yogyakarta: Deepublish.

Amburika, Bania dkk. 2016. Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak. Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Jendral Achmad Yani.

Ariantoro, Rizqi Tri. 2016. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. Jurnal Curere, 1(1): 46-47.

Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Darwis. (2006). Pengubahan perilaku menyimpang murid sekolah dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). Pisikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.

# Djaali. 2012. Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan. Jakarta :Grasindo

*Doi: 10.3109/00952990.2010.291879*

Hanifah. (2001). Pengaruh Perilaku Belajar Terhadap Prestasi Akademik

Mahasiswa Akuntansi. Media Riset Akuntansi, Auditing dan Informasi,

Vol1, No,3 Desember 2001 : 63-86.

Kamus Macmillan. 2009-2011. Pergertian Game. (online). tersedia: http://repository.usu.ac.id/bitstream/1 23456789/31205/4/Chapter%20II.pd f diunduh 06 Februari 2013.

Kustiawan, Arif Andri, Utomo, Bayu Widhiya Andy. 2019. Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan, Jawa Timur: CV AE Media Grafika.

Muhibbin Syah. 2013. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Skinner, B.F. (1976). Psikologi Pendidikan. Edisi kedua. Diterjemahkan oleh : Tri

Wibowo B.S. Jakarta : Kencana.

Slametto. 2013. Hubungankesiapanbelajarsiswadenganprestasibelajar. Jakarta :Rinekacipta. Halaman 2

Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. 2016. MetodePenelitianMenejemen.CetakanPertama. ALFABETA, CV. Bandung.

Surbakti, Krista. 2017. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”. Jurnal

Curere, 1(1). 35-36.

Susanto, A. (2017). Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori). Jakarta: PT

Bumi Aksara.

Suwardjono. 1992, 2004, . Perilaku Belajar di Perguruan Tinggi. dalam Suwardjono. Gagasan Pengembangan Profesi dan Pendidikan Akuntansi di Indonesia. Kumpulan Artikel. Yogyakarta: BPFE.

Syahran, R. 2015. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling, (Online), Vol. 1, No. 1, dalam http://ojs.unm.ac.id diakses 05 Maret 2017).

The American of drug Andalcohulabuse, Wijiarti DellaNur. (2016). *Dampak Game Oline TerhadapPembelajaranBahasaInggris (ditinjaudaripersepsimahasiswa).* Manado: UniversitasSamRatulangi.

Weinstein, A.M. (2010). *Computer and vidio game addiction: a comparisonbetween game users and non-game users.The amirican journal of drug andalcoholabuse, 36:268-276,2010.*

Winkel, W.S. (2014). Psikologi Pengajaran. Jakarta:Grasindo