

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Roikan. (2019). *Pengantar metode penelitian kualitatif ilmu politik*. Jakarta Timur: Prenadamedia Group.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak
- Anshori, M., & Iswati, S. (2009). *Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Arikunto, S. (1990). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal Of Educational Review and Research*. 1(2): halaman 86-91. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/1675/1143> diakses pada tanggal 10 Juni 2020
- Aziz, I. (2012). *Situs internet untuk anak-anak*. Yogyakarta: Idea World Kidz.
- Pane, A., & Dasopang, M., D.(2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 03(2): halaman 333-352. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/795> diakses pada tanggal 10 Februari 2020
- Efendi, J., & Johnny, I. (2018). *Metode penelitian hukum normatif dan emfiris*. Depok: Prenadamedia Group.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fitrah, M., & Luthfiah. (2017). *Metodolodi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Ginanjari, G., Kosasih., & Elan. (2018). Penggunaan gadget dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(2): halaman 372-379. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7386/7582> Diakses pada tanggal 9 Juni 2020
- Guslinda., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya: CV Jakad Publishing.

- Hadiwidjodjo. (2014). *Dampak positif penggunaan gadget bagi anak*. Diakses pada tanggal 7 Februari 2020 . <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak>.
- Hakim, T. (2005). *Belajar secara efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamalik, O. (2013). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafy, M., S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*. 17(1): halaman 66-79. [http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera\\_pendidikan/article/view/516/491](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/516/491) diakses pada tanggal 07 Februari 2020
- Harahap, R., S., Elly, R., & Safiah, I. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(1): halaman 119-126. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649/3657> Diakses pada tanggal 23 Juni 2020
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan mixed methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hindriani, S., & Hasyim. (2020). pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran korespondensi kelas X SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.P 2018/2019. *Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*. 9(1) : halaman 12-19  
[.https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/judika/article/view/18210/13427](https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/judika/article/view/18210/13427)  
Diakses pada tanggal 7 Juni 2020
- Irawan, J., & Armayanti, L.(2013). Pengaruh kegunaan penggunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja. *E Journal Universitas Islam Riau*. 08(02):halaman 32
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila si kecil bermain gadget panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan sumber belajar*. Jakarta: Kencana.
- Khaeriyah., & Mahmud, A. (2016). Pengaruh intensitas penggunaan smartphone dan pemanfaatan internet terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*. 3(1): halaman 140-149. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/13480/7364>  
Diakses pada tanggal 28 Juni 2020

- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1): halaman 79-84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78/pdf> Diakses pada tanggal 9 Juni 2020.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Lefudin. (2017). *Belajar & pembelajaran dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Mafruhah, S., Sulistiani, I., R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (KAHOOT) terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-maarif Singosari Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*. 4(1): halaman 23-29. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/3251/2933> Diakses pada tanggal 23 Juni 2020
- Mais, A. (2018). *Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi berprestasi dan disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. 8(2): halaman 1-10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759> diakses pada tanggal 3 Maret 2020
- Muslim. Al-kattani, A., H., & Supraha, W. (2018). *Menumbuhkan karakter anak (perspektif IBN Abd Al-Barr Al-Andalusi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nai, F., A. (2017). *Teori belajar & pembelajaran implementasinya dalam pembelajaran bahasa indonesia di SMP, SMA dan SMK*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pebriana, P., H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1): halaman 1-11. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26/24> diakses pada tanggal 24 Juni 2020
- Pohan, A.. E. (2020). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Purhantara, W. (2010). *Metode penelitian kualitatif untuk bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Rahmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Penggunaan gadget terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013, FKIP UNTAD pada mata kuliah desain media pembelajaran. *E-JIP BIOL*. 5(1): halaman 35-40. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EBiol/article/view/9350/7429> diakses pada tanggal 9 Juni 2020
- Ratnasari, D., & Haryanto. (2019). Analysis of utilization of gadgets as effective learning media in innovation education to improve student learning achievement. *International conference on meaningful Education, KnE Social Sciences*. Halaman: 460-467. <https://www.knepublishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/4671> diakses pada tanggal 23 Juni 2020
- Rohmah, C., O. (2017). *Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 (Skripsi)*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R., N. (2018). Penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. 4(1): halaman 25-36. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750/2360> Diakses pada tanggal 10 Juni 2020
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Salbino, S. (2013). *Buku pintas gadget android untuk pemula*. Indonesia: Lembar Langit Indonesia.
- Sari, T., P., & Mitsalia, A.,A.(2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TK IT Al Mukmin. *D-III Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta*. 13(02): halaman 72. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124/111> diakses pada tanggal 21 Februari 2020.
- Siregar, A., Z., & Harahap, N. (2019). *Strategi dan teknik penulisan karya tulis ilmiah dan publikasi*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slamet. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Subagijo, A. (2020). *Diet & detoks gadget*. Jakarta Selatan: Noura Books.
- Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sujianti. (2018). Hubungan lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah di TK Islam Al-irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*. 8(1): halaman 54-65. <http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735/917> diakses pada tanggal 10 juni 2020.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2017). *Yes or not gadget buat si buah hati*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syafaruddin., Supiono., & Burhanuddin. (2019). *Guru mari kita menulis penelitian tindakan kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball throwing tingkatan minat dan hasil belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Yulianto, N., A., B., Maskan, M., & Utaminingsih, A. (2018). *Metodologi penelitian bisnis*. Malang: Polinema Press
- Widiawati. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Wijaya, H. (2018). *Analisis data kualitatif ilmu pendidikan teologi*. Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.