

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawirdan, M. Bayirudin Usman, 2002 *Media Pengajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, hal 24
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, hal 32
- Chusna, P A, 2017, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Vol 17, No 2
- Damayanti, Eka, Ahmad A, Bara A, 2020, *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak*, Vol 4, No1
- Departemen Komunikasi dan Informasi, 2014, *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Gadget dan Teknologi*, Jakarta: Keminfo <https://www.komdigi.go.id/berita/berita-komdigi/detail/98-persen-anak-dan-remaja-tahu-internet> (Diakses pada tanggal 05-04-2024, 20:13)
- Dewi, Tiara, Masruhim M A, 2016, *Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran a. Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*
- Eka, Anggraini, 2019, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, Serayu Publishing
- Fajrussalam, H, dkk 2023, *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kedisiplinan Salat Lima Waktu Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia: Kampus Purwakarta* Vol 5, No3
- Fitriansyah, Fifit, 2016, *Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa SD*, Jakarta Timur.
- Hasanah, N, Kumalasari, D, 2015, *Penggunaan Telepon Seluler dan Hubungan Teman Pada Perilaku Siswa Sosial Mummadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS
- Hamka, 2018 *Media Pembelajaran Inklus*, Sidoarjo: Nizamial Learning Center

- Harahap, Ariani, 2022, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Hidayat, Arif Rifan, Erfian, J, 2017, *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM.4* (2),163-173.
- Indriana, D, 2011, *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, cet pertama, (Jogjakarta: DIVA Press, hal 13
- Iswidharmanjayana, D, 2014, *Bila Si Kecil Bermain Gadget. Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*, Yogyakarta: Bisa kimia.
- Kurniawati, 2020, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*, Vol 2, No1
- Kursiwi, 2016, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan*, Jakarta Jurnal.
- Mahananingtyas, Elsinora, 2017, *Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD*. ISBN: 978-602-51434-0-3
- Nielsen, 2013: <https://www.nielsen.com/id/insights/2013/mobile-majority-u-s-smartphone-ownership-tops-60/> (Diakses pada tanggal 18-07-2024, 19:04)
- Parsa, I Made, 2017, *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Kupang*: CV Rasi Terbit
- Rasyad, Azhar, 2011, *Media Pembelajaran*, cet.14, (Jakarta: PT Grafindo Persada, hal 3 dan 5.
- Riduwan, 2009, *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3)*, Bandung, Hal 73
- Rosiyanti Hastri, Muthmainnah, 2018. *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar*, Vol 4, No 1

- Sihotang, Hermanto, 2020, *Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Masa Pandemi Covid-19* , Sumatera Utara: Immanuel Vol 2, hal 67
- Sobry, M, G, 2017, *Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak*, JPGI (*Jurnal Penelitian Guru Indonesia*), 2(2), 24-29.
- Sugiyono, 2019, *Metodelogi Penelitian Kuantitaif dan Kualitatif Dan R&D*, Bandung: ALFABETA,119-132
- Suyono, dkk, 2016, *Belajar dan Pembelajaran (6th ed.; A. S. Wardan, ed.)*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Yannuansa, Nanndo, dkk, 2020, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuir