

DAFTAR PUSTAKA

- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal PGMI*, 169 - 192.
- Achadiyah, B. N., & Laily, N. (2013). Pengaruh Locus of Control Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11 - 18.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. S., Meditamar, M. O., B. A., & A. R. (2018). Pengaruh Konsep Diri dan Locus of Control Terhadap Motivasi Berprestasi. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 32 - 51.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS Edisi 8*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Heriyanto, A. P. (2016). *Mobile Phone Forensics : Theory It's edition - Mobile Forensics and Security Series*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*.
- Iswidharmajaya, D. (2014). *Bila si kecil bermain gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Juminah. (2016). Pengaruh Task Commitment dan Locus of Control Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *JKPM*, 45 - 56.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *eJournal Keperawatan*, 1-6.
- Mussarifah, N. A. (2018). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *JUPE*, 133 - 137.
- Nikmah, A. (2014). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 143 - 149.

- Ramayulis. (2015). *Dasar - Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulis.
- Sappaile, B. I. (2010). Konsep Penelitian Ex Post Facto. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 105 - 113.
- Simbolon, N. (2014). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Peserta Didik. *Elementary School Journal*, 14 - 19.
- Siregar, S. (2016). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT.Raja GrafindoPersada.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2017). *Metode Statistika*. Bandung: PT.Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & G*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sujadi, E., Meditamar, M. O., Ahmad, B., & Rahayu, A. (2018). PENNGARUH KONSEP DIRI DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI. *Educational Guidance Counseling Development Journal*, 32 - 51.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trisnawati; Thalib, Syamsul Bachri; , Rachmawaty. (2018). Pengaruh Internal Locus Of Control Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi SMA Negeri Di Sinjai Barat. *Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya*, 485 - 490.
- Wasa, M. E., Sulisty, & A. f. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*.
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *AYAH BAIK - IBU BAIK PENTING ERA DIGITAL Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta: Bumi Bintaro Permai.
- Wulandari, N. M., Darmawiguna, I. M., & Wahyuni, D. S. (2014). Survey Deskriptif Optimalisasi Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa dan Siswa Sekola Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 401 - 410.