

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cucu Suhana. 2019. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rifika Aditama.
- Darsono. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Daryanto. 2019. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Pendidikan No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Dewanti, dkk. 2016. Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan *Gadget Smartphone* dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. Vol. 1 No. 3, 126-131. <http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>
- Dewi, Viana. L, dkk. 2019. Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning Dengan Metode Scaffolding*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. Vol. 10 (2), <http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v10i2.27630>
- Djarmah, S. B., & Zain, A. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyansah, Fifit. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran (*Gadget*) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Humaniora*, 16 Vol 1, 2579-3314.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hariani, R.H. 2022. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian (SNHRP). 1191-1195.
- Istarani dan Intan Pulungan. 2018. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: CV Iscom Medan.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Books.

- Jumarniati, J., dan Anas, A. 2019. Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 41-47. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.113>
- Musfiqon. 2019. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Paul. B. Diedrich. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Kanisius, 1997.
- Priyatno. 2019. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Multivariage Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Putra, C. A. 2017. Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: *Utilization of Gadget Technology as a Learning Media*. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Rosita, Hastri dan Mutmainah, N.R. 2018. Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. Vol 4 (1). <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Rozalia, F.M. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan*. Vol. 5 No. 2
- Sandirman. 2020. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, H.B., & Subagyo. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Metode Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI di SMK Insan Cendekia Turi Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 40-45.
- Slameto. 2020. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana 2020. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surhartono. 2019. *Handphone Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta:

Indocamp.

- Susanti, Dwi. A, Hasyim, A., Nurmalisa. Y. 2018. Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar Untuk meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Vol. 5 No.10
- Susanti, Rini dan Mariyana. 2022. Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Anak. *Jurnal Ilmu Zona Psikologi*, Vol. 4 No.3, 7-13.
- Tanjung, Darianda.S, dkk. 2022. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di Sekolah Dasar Medan. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL* Vol. 12 No. 3, <https://doi.org/10.24114/sejgsd.v12i3.36176>
- Thobroni, M. dan Musthofa A. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Wibowo, Wahyu. 2018. Manfaat Gadeget Bagi Seorang Pelajar. Di akses dari:<https://www.kompasiana.com/wahyuwb312/5bd3c8f4ab12ae280d7a7503/manfaat-gadget-bagi-seorang-pelajar>
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa. Univeristas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: Program Studi Bahasa Jawa
- Yurmani, Vivi. 2022. Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. Vol. 8 No.2