

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : CV.Syakir Media Press
- Abubakar,Rifa'i. 2021.*Pengantar Metodologi Penelitian*.Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Anas Salahuddin dan Alkienchie. 2013. *Pendidikan Karakter Pendidikan Berbasis agama & budaya bangsa*. Bandung : PUSTAKA SETIA
- Arikunto,S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Derry,I & Agency,B.2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget Panduan bagi orang tua agar memahami factor – factor penyebab anak kecanduan gadget*.Jakarta Selatan: Noura Books
- Fithriyaani,dkk. 2021. Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. Vol.2.No.2.Hal 138-150.
- Harlan.2018. *Analisis Regresi Linie*. Jakarta: Gunadarma
- Hidayat Arif & Junianto. 2017. Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*. Vol.4.Hal.45-53
- Kesuma Dharma,dkk. 2012. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung : PT Remaja Rosakarya
- Kurniawati,D.2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa.*Jurnal Ilmu Pendidikan*.Vol.2.Hal.79-84
- Masmur,M.2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta : BUMI AKSARA
- Mariatun,dkk.2020.Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Bangkalan. *Jurna Ilmu dan Pendidikan Ekonomi Sosial*. Vol.4.Hal.76-83
- Nastini Ely,dkk.2020.*Kesiapan Pendidikan Indonesia menghadapi Era Society 5.0*. Jurnal Kajian Tekadasi Pendidikan
- Rosyid Zaiful,dkk. 2019.*Prestasi Belajar*. Malang : Literasi Nusantara
- Ridwan & Indra. 2021. *Konsep Metodologi Penelitian bagi Pemula*. Jambi : Anugerah Pratama Press

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suharsimi, A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Subagijo, A. 2020. *Diet dan Detoks Gadget*. Jakarat Selatan: Noura Books
- Suherman, dkk. 2020. *Industry 4.0 vs Industry 5.0*. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada
- Susanti, dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadgert, motivasi, Lingkungan Sekolah, Kedisiplinan terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas X di SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Spirit Edukasia*. Vol 1. No.1
- Suharsimi, A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Widana Wayan dan Muliani Putu. 2020. *Uji Persyaratan Analisis*. Jawa Timur : KLIK MEDIA
- Yuanssa, dkk. 2020. *Pengaruh Gadget pada anak – anak*. Jawa Timur : LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter konsepsi dan Aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta: KENCANA PREDANA MEDIA GROUP