

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ardyansyah, S. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang. *Jurnal Valtech*, 2(2), 160-164.
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/1675>
- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Andi, Ibrahim. 2017. Strategi Perpustakaan Terhadap Peningkatan Minat Kunjungan Pemustaka Perpustakaan Di Perpustakaan UIN Allaudin Makasar. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi Perpustakaan, dan Kearsipn*, vol. 5 No. 2, (hlm 209)
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/view/3805>
- B. Uno, Hamzah. 2016. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*: Vol. 10 No. 1, April 2010, 46-62.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=ZhJ08JkAAAAJ&citation_for_view=ZhJ08JkAAAAJ:d1gkVwhDpl0C
- Casmini. *Emotional Parenting*. Yogyakarta: P_idea. 2007.

- Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*, dalam Wahidmurni, Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017), Hlm: 4
- Chusna, Puji, Asmaul, 2017. 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak'. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Volume 17 Nomor 2.
<https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djamarah, S., B. (2002). *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002). Hlm. 115.
- Dahar, R.W. (2015). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung : PT. Gelora Aksara Pratama.
- Dionisius, I. M. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Free Inquiry Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 19
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19464>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gagne, Robert M. dan Merey Perkins Driscoll. *Essential of Learning for Instruction*. Englewood Cliff.N.J: Prentice Hall. 1988.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi AnalisisMultivariate dengan Program IBMSPSS19*. Semarang: Badan PenerbitUniversitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. 2011. "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik Omar.(2012). *Pendekatan Baru Strategi Belajar mengajar Berdasarkan CBSA*.Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
<https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/8649/0>
- Hamalik, Oemar. 2014.*Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Hamdu, G., dkk. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar, dalam kedudukannya sebagai Dosen Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 12 No. 1, 2011, hlm 82.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=iKCBfDwAAAAJ&citation_for_view=iKCBfDwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Irawan, J., dkk. (2013). Pengaruh Kegunaan Penggunaan gadget terhadap Kemampuan Bersosialisai pada Remaja, Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Vol. 08, No. 02, 2013, Hlm. 32
<https://adoc.pub/pengaruh-kegunaan-gadget-terhadap-kemampuan-bersosialisasi-p.html>
- Julia, O. N. (2018). Pengaruh Model RMS (Reading, Mind Mapping And Sharing) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Pokok Bahasan Impuls Dan Momentum. Jurnal Pendidikan Edutama, 5(1), 31–44
<https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/128/pdf>
- Khodijah, N. (2014). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2), 55–64.
<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521/0>
- Mashartanto, A., A., Purnama, C., Mulyana, F. (2022) pengaruh motivasi ekstrinsik dan intrinsik terhadap prestasi belajar teknologi informatika Taruna/i angkatan V politeknik pelayaran sumatra barat.
<https://jurnal.unimar-amni.ac.id/index.php/JSTM/article/view/309>
- Mukarromah, Titik. 2019. Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1089/1/SKRIPSI%20TITIK%20MUKARROMAH%20NPM.%201501010303%20%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf>
- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Dikdaya, 5(1), 34–45.

<http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/64>

Novitasari, W. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun. Jurnal PAUD teratai, 5(3):182–6.

<https://core.ac.uk/download/pdf/230643476.pdf>

Novia Agustina, Anung Priambodo (2021) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Pjok Selama Covid-19 Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 09 Nomor 01 Tahun 2021, 365-371.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/38207/34089>

Nainggolan, D. (2016). Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi dan Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Negara Universitas Negeri Medan, (Medan: Skripsi tidak diterbitkan, 2016), hal. 3. <http://digilib.unimed.ac.id/20358/>

Ningsih, W. (2018). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Stai Bumi Silampari Lubuklinggau. el-Ghiroh. Vol. XV, No. 02. September 2018

<https://www.neliti.com/id/publications/294820/analisis-motivasi-belajar-mahasiswa-stai-bumi-silampari-lubuklinggau>

Purwanto, N. (2000). Psikologi Pendidikan. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000). Hlm: 73.

Purwanto, R. (2011). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011. Pendidikan Dompot Dhuafa edisi 1/2011. Hlm. 3.

<https://jurnal.uns.ac.id/pdg/article/view/5316>

Purwanto., (2015), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) terhadap Hasil Belajar Fisika pada Materi Pokok Listrik Dinamis di SMA Amir Hamzah Medan, Jurnal INPAFI 3(1):196- 201

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi/article/view/8037>

Rohmah, C., O. (2018). Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”,

- Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta, 2017, Hlm. 31.
<https://eprints.uny.ac.id/47292/>
- Rozalia, M., F. (2016). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Penggunaan gadget dengan Prestasi Belajar Siswa, Artikel fakultas Ilmu Pendidikan, UM, 2016, hlm 3.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/4821/4955/12429>
- Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.” Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research3, no. 1 (2018): 119–26.
<https://jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>
- Ramli Bakar . (2014). Pengaruh pembelajaran motivasi students kompetensi produktif di Kejuruan high school, Sumatra Barat. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Padang Indonesia. Jurnal Internasional. Vol 4, No. 6. 2014.
<http://repository.unp.ac.id/2518/1/ijass-2014-4%286%29-722-732%20%28Ramli%29%201.pdf>
- Sari, T., P., dkk, Pengaruh Penggunaan Penggunaan gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin, D-III kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, vol. 13 No. 2, 2016, hlm 72.
<https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124/111>
- Shofiyah, S. (2016). Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Skripsi S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016. Hlm. 62.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/3486/1/12130125.pdf>
- Sutrisno, S., & Wulandari, D. (2018). Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 37-53.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/2472/0>
- Sudjana. (2001), Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif, (Bandung: Falah,2001), Hlm: 327

- Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sudjana, N. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta,2015), Hlm. 35.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2015). Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015). Hlm 5
- Suwardi, D., R. (2012). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 BAE Kudus. Universitas Negeri Semarang. Desember 2012 (Semarang: 2012), Hlm: 2.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/667>
- Suyanto, W. (2013). Penggunaan Efi Scanner Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat, Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3, No. 2.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1601/1334>
- Sugeng., (2020). Pengaruh kesiapan belajar dan interaksi teman sebaya terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas VII Smp Negeri 5 Samarinda. Jurnal PRIMATIKA. Vol. 9, No. 2.
- Sobon K dan Mangundap.(2019). “Pengaruh Penggunaan Smartphoneterhadap Motivasi Belajar Siswa.” Pembelajaran: Jurnal Ilmu Pendidikan,Keguruan,dan Pembelajaran Vol. 3 (1) (102-190).
<https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/primatika/article/view/237/210>
- Subianto Surya Ardyansyah (2019) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang Vol. 2 No. 2 (2019): Jurnal Valtech
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D, penerbit Alfabeta,Bandung

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Suwarsi. 2018. Pengaruh Komunikasi Organisasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan pada PT Infomedia Nusantara Bandung, 4(1), 330- 338.
[Retrieved from karyailmiah.unisba.ac.id](http://karyailmiah.unisba.ac.id)
- Tisza Rizky Melinda (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. Institut Agama Islam Negeri
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3194/>
- Tabachnick, B. G., dan L. S. Fidell. (2007). *Using Multivariate Statistics* (5th ed.). California: Pearson Education Inc.
- Uno, B. H. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2.
<https://ejournal.up45.ac.id/index.php/psikologi/article/view/48>