

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Septi. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*. Vol 6 No 2 Hal 65.
- Arwansyah dan Wahyuni. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*. Vol 7 No. 1 Hal 33.
- Arikunto, Suhastimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako. *Martabat J. Peremp. dan Anak*, 4(1), 1-22.
- Firdausi, A. J., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Pada Smartphone Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD STKIP PGRI Trenggalek. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 239-256.
- Firmansyah, Dani. (2015). Pengaruh Startegi Pemebelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedidikan UNSIKA*. Vol. 3 No. 1 Hal 36-37.
- Haryadi Rahman dan Andriati Novi. (2019). Pengembangan Game Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Menengah Pertama. *ABSIS (Mathematics Education Journal)*. Vol 1 No 2 Hal 59.
- Hudaya, Adeng. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research And Development Journal Of Education*. Vol 4 No.2 Hal 87
- Hapsari, S., & Rachmawati, L. (2018). Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).

- 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).
- Jayusman, Iyus & Shavab, Oka Agus Kurniawan. 2020. Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*. Vol. 7 No. 1 Hal. 15.
- Kurniawati, Dian. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 2 No. 1 Hal. 80.
- Khasana, V. A., Setiyawan, H., & Desiningrum, N. (2020). Pengaruh Aplikasi Instagram Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang di SDN Bakung Temenggungan Balongbendo Sidoarjo. *Child Education Journal*, 2(2), 83-91.
- Kristiwati I, Irfan, dan Arifuddin. (2019). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Vol III. No. 1 Hal 48.
- Khusna, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas Vi Mi Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 7(1), 113-126.
- Mariskhana, Kartika. (2018). Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika*. Vol. XVI No. 1 Hal. 63.
- Marpaung, Junierissa.(2018). Pengaruh Gadget dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*. Vol. 5 No. 2 Hal. 56

- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020, December). Pengaruh *Gadget* Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF) (Vol. 1, No. 1, Pp. 172-177)*.
- Noorhayati, S., & Dewi, N. F. K. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1-10.
- Nizar Al & Hajaroh Siti. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal PGMI. Vol 11 No. 2* hal 187.
- Pamungkas, R. V. (2020). Pengaruh E-Learning Berbasis Web Terhadap Minat Belajar Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 97-105..
- Putriana Khairul, Adithia E. Pratiwi, Wasliah Indah. (2019) Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Personal Sosial Anak USia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendekia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda. Vol 7 No 2. Hal 10*.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25-36.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Sahriana, Nanang. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD. Vol. 2 No. 1 Hal. 61*.
- Sidiq, Dicky. A.N, Fakhriyah, F., & Masfuah Dkk. (2020). Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Progres Pendidikan. Vol. 1 No. 3 Hal. 245*.

- Sutika, I. M., Mahendra, P. R. A., & Gah, S. I. A. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Ppkn Siswa di SMK Dwijendra Denpasar Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pacta Sunt Servanda*, 1(2), 64-74.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 147.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, M. I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).