

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2014). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Budiningsih, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaidirman, Indriastuti, D., & Narmi. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget). *Journal of Holistic Nursing and Health Science*, Volume 2 No. 2 (Hal. 33-41).
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. (2021). Analisis Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 6 No. 2.
- Gari, S. B., & Thomas, C. (2007). *Discovery Computer: Fundamentals*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Haryanto, & Suyono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Kendri. (2020). Studi Konseptual Pengaruh Gadget Terhadap Performa Pendidikan. *Jurnal Pendidikn*, Volume 1 Nomor 1.
- Lestari, D. E., Setiawan, J., & Anggito, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Marinda, L. (2010). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 13 No 1.
- Mawali, H. (2018). Dampak Gawai. *Jurnal Pendidkan*.

- Miles, Huberman, B., & dkk. (2016). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, Vol. 3 No. 2.
- Purwanto, N. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rangkuti, D. M. (2018). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gawai dengan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Rifai, A. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Salahuddin, M. (2011). *Modul Pembelajaran Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi)*. Bandung: Modula.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. (2021). Dampak Penggunaan Dadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 4.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sublipta, V. P., Rodiyana, R., & Nahdi, D. (2021). Studi Pustaka Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Presiden RI Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta.

Yuhani, E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat baca Siswa. *Jurnal Pendidikan*.

