

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S. & Hanggara, D.N. (2013). Perkembangan Dunia Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Jurnal Konferensi Internasional tentang Studi Indonesia: <https://icssis.wordpress.com/prosiding/prosiding-icssis-2013/prosidingicssis-2013-jilid-2/>.
- Ahmadi, Abu. 2004. *Psikologi Belajar : Asdi Mahasatya*. Jakarta.
- A.M, Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar : PT RajaGrafindo Persada*. Jakarta.
- Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar : Unnes*. Semarang.
- Agustina. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1 No. 2, hlm 12-14.
- Aminah, E. (2014). Pengaruh Motivasi Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Di Smpn 13 Banjarmasin. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, hlm 1-10.
- Anni, C. T. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES.
- APJJI. Indonesia Internet Users. Retrieved from Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.: <http://apjii.or.id/v2/read/page/halaman-data/9/statistik-html>. (Diakses pada 23 Desember 2021 Pukul 17.30)
- Asiah, N. (2019). Hubungan Pengguna Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun (Skripsi), Universitas Lampung.
- Ayouby. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Skripsi, Universitas Lampung.
- Azwar, S. (2009). *Reliabilitas dan Validitas* . Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Budiningsih, A. I. (2014). Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Minat Membaca pada Anak. *Educational Psycologi Journal* 3, hlm 124.
- Chandra. (2017). Peranan konselor dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Informasi di MTs Swasta Proyek Kandepag Medan TA. 2016/2017. *Jurnal Pendidikan*. hlm 23.
- Creativity, F. H. (2013). *Buku Sakti Blogger*. Jakarta: PT Elex Media

Komputindo.

- Darsono, M. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang.
- Daryanti, F. d. (2021). Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- David Krech, R. S. (2002). Individual in Society. Tokyo: McGraw-Hill.
- Dewanti, d. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, hlm 126-131.
- Dewi Prastiwi, S. H. (2018). The Effectiveness of Guided Inquiry with Mind Mapping to Improve Science Process Skills and Learning Motivation. *Journal of Primary Education (JPE)*, hlm 195 – 203 .
- Dimiyati. (2006). Belajar dan Pembelajaran . Jakarta : Depdikbud.
- Djamarah.(2002). Strategi Belajar dan Mengajar . Jakarta : Rhineka Cipta.
- Djiwadono, W. (2006). Psikolog Pendidikan. Jakarta : Grasindo.
- Dewanti, d. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, hlm 126-131.
- Donald, M. C. (2003). Curriculum and Learning, terjemahan Oemar Hamalik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eka Mustika Sunanja, M. &. (2019).The Impact of Loneliness to Problematic Smartphone Use with Self Perception as a Mediator. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, hlm 32 – 36.
- Ekawati, A. (2014). Pengaruh Motivasi Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Di Smpn 13 Banjarmasin. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 9 (1-10), hlm 76-77.
- Elliott. (1996). Educational Psychology. Madition: Brown & Benchmark.
- Farida, F. (2017). Pengaruh Disiplin dan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Lamongan. *Skripsi Universitas Negeri Malang*, hlm 80-88.
- Faris, M. K. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari-hari . *Skripsi S1 UIN Raden Intan Lampung*, hlm 40.

- Fathurrohman, P. (2007). Strategi Belajar dan Mengajar . Bandung : Aditama.
- Firdaus Slamet dkk., (2018). Motivation and Learning Achievement of Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model . Journal of Primary Education, hlm 324 – 331.
- Gusti. (2006). Hubungan Motivasi Belajar Siswa dan Penerapan Disiplin Sekolah dengan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 3 Payakumbuh. Jurnal Pendidikan. Vol. 1 No. 2, hlm 77-79.
- Hakim. (2005). Belajar Secara Efektif . Jakarta : Puspa Swara. Hamalik, O. (2015). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2015). Strategi Belajar Mengajar . Bandung : Setia Pustaka . Harfiyanto, C. &. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. Journal of Educational Social Studies, hlm 4.
- Hasanah, N. &. (2015). Penggunaan Handphone Dan Hubungan. Jurnal Pendidikan IPS, hlm 55–70.
- Hidayatul, F. A. (2018). Pengaruh Pola Asuh dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas X SMA Negeri Singosari. (Skripsi), Universitas Negeri Malang.
- Herry. (2015). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan. Vol 2. hlm 7.
- Iman, M. (2017). Penggunaan Layanan Bimbingan dan Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Negero 1 Bnadar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2015/2016. Jurnal Pendidikan. Vol. 1 No. 2. hlm 50.
- Indriani, D. (2018). Dampak Perceraian Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Anak. Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman, hlm 75-76.
- Irawan, J. (2012). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja . (Skripsi) , hlm 32.
- Istiqomah, W. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Belajar IPS KELAS V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati Semarang., Universitas Semarang, (Skripsi). hlm 76-90.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). Bila Si Kecil Bermain Gadget, Panduan bagi orang

- tua untuk menahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan gadget. . Yogyakarta : Bisa Kimia .
- Izadatul, Husna. (2017). Pengaruh Keikutsertaan Osis dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 2 Kota Malang (Skripsi) hlm 67-68.
- Jhon, E. M. (1993). Kamus Bahasa Inggris Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama . Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. . (Skripsi) , hlm 42 51.
- Julianta, H. S. (2011). SPSS VS Liseral : Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset. Jakarta: Salemba Empat.
- Kartika, D. (2018). Gadget No Buku Yes. Surabaya: Pustaka Saga.
- KBBI .Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia Online : <https://kbbi.web.id/intensitas>. (Diakses 11 Oktober 2021 pukul 17.32).
- Koestoro, B. (2006). Prosedur Penelitian . Jakarta : PT. Rhineka Cipta .
- Makmur, J. A. (2011). Tips efektif pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. yogyakarta: diva press.
- Manumpil, B. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa SMA Negeri 9 Manado. Journal Universitas Sam Ratulangi , hlm 13-15.
- Mokalu, J. V. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Tomare Kecamatan Tonpaso . Jurnal Vol 1, No.6, hlm 2.
- Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Perkasa.
- Muflih, H. H. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. Jurnal Keperawatan , hlm 16.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , hlm 1-10.
- Muliyanta, E. S. (2004). Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda . Yogyakarta: Andi.
- Nashar. (2010). Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran . Jakarta : Delia Press.
- Ngalim, P. (2000). Psikologi Pendidikan . Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nirwana dkk,. (2018). The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking

- Abilit. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies, hlm 143.
- Nurani Yuliani dkk., (2018). The Use of Smartphones as Self Assessment for Teaching Skills. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies (IJECEs), hlm 143.
- Prayitno. (2006). Motivasi Dalam Belajar. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan .
- Prawoto, Y. (2010). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar KKPI Kelas X Program Keahlian TKJ dan TAV di SMK. Jurnal Pendidikan. Vol. 3, hlm 77.
- Purwanto. (2009). Evaluasi Hasil Belajar . Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Putri Rachmawati, A. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Desain Pembelajaran. Jurnal Ilmu Pengetahuan Biologi , hlm 35-40.
- Rahmadi, A. R. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. Jurnal Kedokteran Diponegoro, hlm 155.
- Rifa'i, a. (2012). Psikologi pendidikan.. semarang : UNNES.
- Rina Sartika, A. I. (2015). Hubungan motivasi belajar dan keaktifan dalam kegiatan ekstrakurikuler terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas X SMA Negeri 10 Padang. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, hlm 158.
- Rio Intan Oktavianoro, M. d. (2017). Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS. Joyful Learning Journal, hlm 254.
- Rohmah, C. O. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. (Skripsi) Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, hlm 77-78.
- Rosiyanti, H. (2018). Penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar . jurnal pendidikan matematika dan matematik , hlm 29.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Se- Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang. Prosiding Seminar Nasional K, hlm 263-268.

- Salamaja, V. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Insomnia Pada Siswa di SMA Teuku Umar Semarang. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Majapahit*.
- Santrock, J.W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Mirna Intan (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. (Skripsi), hlm 97.
- Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada .
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa .
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Sasitharan, Lazim M. Halim dan. (2014). The Smartphone Technology Acceptance Among Malaysian Young Adults. Paper Presented on ICTOM04 – The 4th International Conference on Technology and Operations Management , hlm 562 –570.
- Setiawati, J. W. (2016). *Ayah Baik - Ibu Baik : Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sri Yekti Widadi, I. A. (2018). Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphine di SMP Negeri 4 Garut. *Jurnal Keperawatan Silampari*, hlm 21.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* . Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Rhineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* . Bandung :

Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rieuka Cipta.
- Sulistyaningtyas. (2012). Pengaruh Cara Pandang dan Sikap Masyarakat Kota Bandung Akibat Pengaruh Gaya Hidup Digital. *Jurnal sosioteknologi*, hlm 17-23.
- Supridjono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada .
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. jakarta: prenadamedia.
- Syamsiah, N. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di MTS Negeri 7 Malang. (Skripsi), hlm 62.
- Uno, H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara .
- Ulfah Khalida Rozana dkk, (2016). Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, hlm 1607—1611.
- Webster, M. (2010-2016). *Gadget in the world*. Stanfy Corp Version. Widadi, S. Y. (2018). Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphine di SMP Negeri 4 Garut. *Jurnal Keperawatan Silampari*, Vol. 2 (1), hlm 11.
- Winarno, W. (2009). *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Wulandari, D. N. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, hlm 111-118.
- Wulansari, N. M. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Jakarta: PT Visimedia Pustaka.
- Yuanto, A. (2015, September 2). Perilaku remaja penggunaan gadget. *Perilaku remaja penggunaan gadget*, hlm 50-65.
- Zahrotul, Muzdalifatus Jannah. (2017). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran

Matematika di MI Bustnul Ulum Brudu Sumbito Jombang, Malang. (Tesis
Universitas Malang

