

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hsb. (2018). *Kontribusi Lingkungan Belajar Dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah, J. Tarb.*, vol. 25, no. 2.
- Andri, Zul Zagir. (2017). *Analaisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 04 Bati Tahun Pelajaran 2016/2017*.
- Arikunto, Suharsimi.(1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Chusna, P. A.(2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*,17(2), 315– 330.
- Crow D. Leatar & Crow, Alice (1989). *Psikologi Pendidikan* Jogjakarta:Nur Cahaya.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:Balai Pustaka.
- Djaali.(2011). *Psikologi Pendidikan*,Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. BumiAksara
- Harfiyanto, Dkk. *Dampak Penggunaan Gadget*. Diambil dari Jurnal Pendidikan Sosial:
<http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/jess>
Diakses pada 20 juni 2021
- Idrus Muhamad. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial : Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Erlangga.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.(2019). *Belajar*. Diambil dari websiteKamus Besar Bahasa Indonesia Online: <https://kbbi.web.id/>

- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Muhibin Syah. (1999) *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung:Remaja Rosdakarya. 135-136.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Paud Teratai.*, 05,182–186.
- Putri Hana Pebriana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.
- Syahudin, D, (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa* (GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan) 2(1), 273–282.
- Syaiful Bahri Djamarah.(2002). *Psikologi Belajar*, Jakarta;PT Rineka Cipta.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538–544.

Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar* *Pedagogik*, 2018 VI(1), 9–20.

Yuliana.(2020). Corona virus diseases (Covid -19); *Sebuah tinjauan literatur*. *Wellness and Healthy Magazine*, 2(1), 187–192.