

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Abuddin Nata. *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. ke-4. Jakarta: Kencana, 2017.
- Anggito, Albi, and Johan Setiawan. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Jejak, 2018.
- Aprianti, Melani. "Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja." *Sains Psikologi*, 2018.
- Azizah, Atiqa. "KONSEP TARBIYAH DALAM ALQUR ' AN." *Analytica Islamica* 7 (2018): 1–15.
- Chaplin, James P, and 1929- Kartini Kartono. *Kamus Lengkap Psikologi / C.P. Chaplin ; Penerjemah, Kartini Kartono*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006.
- Dewi Salma Prawiradilaga. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2007.
- Edrizal. "Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan." *PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* 2 (2018).
- Fitrah, Muh., and Luthfiyah. *Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: Jejak, 2017.
- Hakikin, Muhamad Ihsan. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta." Universitas Islam Negeri Sunan

Kalijaga Yogyakarta, 2017.

Hamzah B. Uno. *Perencanaan Pembelajaran*. Cetakan 10. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Hepri Karnadi. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Palembang." *Radenfatah*, 2019.

Indonesia, Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik. Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan, Pub. L. No. NOMOR 60 (2014).
https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2014_Nomor60.pdf.

Jarot Wijanarko, Esther Setiawati. *Ayah Baik - Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.

Jyoti Ranjan Muduli. "Addiction to Technological Gadgets and Its Impact on Health and Lifestyle: A Study on College Students." National Institute of Technology, Rourkela - 769008 India, 2014.
<https://pdfs.semanticscholar.org/0654/432fd50d36811771a0c3253549e6291f277c.pdf>.

Lexi J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Listyo Yuwanto. "No Title." *Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya*. Surabaya, 2010.
http://www.ubaya.ac.id/2018/content/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html.

Milana Abdillah Subarkah. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak."

Rausyan Fikr 15 (2019).

Mulyono. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran Di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press, 2012.

Nana Sujana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cetakan 21. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Ngalim Purwanto. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Cetakan 17. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Noor, Juliansyah. *Metode Penelitian : Sekripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Pertama. Jakarta: Kencana, 2011.

Oemar Hamalik. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.

———. *Proses Belajar Mengajar*. Cetakan 19. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

“Pengguna Smartphone Di Indonesia 2016-2019.” Katadata.co.id, 2018.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>.

Prastowo. *Pengembangan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*.

Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015. Vol. 1, 2008.

<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

R. Ibrahim dan Nana Syaodih. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Ridwan, Muhammad. “Konsep Tarbiyah, Ta’lim Dan Ta’dib Dalam Al-Qur’an.”

Nazhruna : Jurnal Pendidikan Islam, 2018, 37–60.

Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.

Jakarta: Kencana, 2017.

Shodiq Abdullah. *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Teori, Dan Aplikasi*.

Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012.

Siti Yuni Lestari. "Keterlibatan Siswa Di Sekolah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Penggunaan Gadget." Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.

<http://eprints.umm.ac.id/40008/1/NASKAH.pdf>.

Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Kesatu. Bandung: Alfabeta, 2017.

Tinenti, Yanti Rosinda. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Dan Penerapannya Dalam Proses Belajar Di Kelas*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.

Wina Sanjaya. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Cetakan 4. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011.

———. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan 12. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

Yosepha Pusparisa. "Pengguna Smartphone Diperkirakan Mencapai 89% Populasi Pada 2025." katadata.co.id, 2020.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>.

Yuliyani. "Bimbingan Konseling Dengan Terapi Realitas Pada Remaja Awal Yang Kecanduan Gadget (Studi Di Perumahan Puri Citra Kecamatan

Walantaka).” Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten,
2019. epository.uinbanten.ac.id/3858/.

Yunus Abidin. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*.
Cetakan 3. Bandung: Refika Aditama, 2016.

Zainal Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Abuddin Nata. *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. ke-4. Jakarta: Kencana, 2017.
- Anggito, Albi, and Johan Setiawan. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Jejak, 2018.
- Aprianti, Melani. "Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja." *Sains Psikologi*, 2018.
- Azizah, Atiqa. "KONSEP TARBIYAH DALAM ALQUR ' AN." *Analytica Islamica* 7 (2018): 1–15.
- Chaplin, James P, and 1929- Kartini Kartono. *Kamus Lengkap Psikologi / C.P. Chaplin ; Penerjemah, Kartini Kartono*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006.
- Dewi Salma Prawiradilaga. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2007.
- Edrizal. "Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan." *PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* 2 (2018).
- Fitrah, Muh., and Luthfiyah. *Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: Jejak, 2017.
- Hakikin, Muhamad Ihsan. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta." Universitas Islam Negeri Sunan

Kalijaga Yogyakarta, 2017.

Hamzah B. Uno. *Perencanaan Pembelajaran*. Cetakan 10. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Hepri Karnadi. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Palembang." *Radenfatah*, 2019.

Indonesia, Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik. Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan, Pub. L. No. NOMOR 60 (2014).
https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2014_Nomor60.pdf.

Jarot Wijanarko, Esther Setiawati. *Ayah Baik - Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.

Jyoti Ranjan Muduli. "Addiction to Technological Gadgets and Its Impact on Health and Lifestyle: A Study on College Students." National Institute of Technology, Rourkela - 769008 India, 2014.
<https://pdfs.semanticscholar.org/0654/432fd50d36811771a0c3253549e6291f277c.pdf>.

Lexi J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Listyo Yuwanto. "No Title." *Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya*. Surabaya, 2010.
http://www.ubaya.ac.id/2018/content/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html.

Milana Abdillah Subarkah. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak."

Rausyan Fikr 15 (2019).

Mulyono. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran Di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press, 2012.

Nana Sujana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cetakan 21. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Ngalm Purwanto. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Cetakan 17. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Noor, Juliansyah. *Metode Penelitian : Sekripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Pertama. Jakarta: Kencana, 2011.

Oemar Hamalik. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.

———. *Proses Belajar Mengajar*. Cetakan 19. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

“Pengguna Smartphone Di Indonesia 2016-2019.” Katadata.co.id, 2018.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>.

Prastowo. *Pengembangan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*.

Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015. Vol. 1, 2008.

<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

R. Ibrahim dan Nana Syaodih. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Ridwan, Muhammad. “Konsep Tarbiyah, Ta’lim Dan Ta’dib Dalam Al-Qur’an.”

Nazhruna : Jurnal Pendidikan Islam, 2018, 37–60.

Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.

Jakarta: Kencana, 2017.

Shodiq Abdullah. *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Teori, Dan Aplikasi*.

Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012.

Siti Yuni Lestari. "Keterlibatan Siswa Di Sekolah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Penggunaan Gadget." Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.

<http://eprints.umm.ac.id/40008/1/NASKAH.pdf>.

Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Kesatu. Bandung: Alfabeta, 2017.

Tinenti, Yanti Rosinda. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Dan Penerapannya Dalam Proses Belajar Di Kelas*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.

Wina Sanjaya. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Cetakan 4. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011.

———. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan 12. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

Yosepha Pusparisa. "Pengguna Smartphone Diperkirakan Mencapai 89% Populasi Pada 2025." katadata.co.id, 2020.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>.

Yuliyani. "Bimbingan Konseling Dengan Terapi Realitas Pada Remaja Awal Yang Kecanduan Gadget (Studi Di Perumahan Puri Citra Kecamatan

Walantaka).” Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten,
2019. epository.uinbanten.ac.id/3858/.

Yunus Abidin. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*.
Cetakan 3. Bandung: Refika Aditama, 2016.

Zainal Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

