

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1494.
- Equanti, D., & Bayuardi, G. (2018). kondisi sosial ekonomi dan kualitas hunia rumah tangga nelayan di Desa Kuala Kecamatan Selakau Kabupaten Sambas. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 20–34.
- Gani, A., Kridalaksana, A. H., & Arifin, Z. (2019). Analisa Perbandingan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dan Weight Product (WP) Dalam Pemilihan Kamera Mirrorless. *J. Ilm. Ilmu Komput*, 14(2), 76–81.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 1(1), 1–12.
- Musyadad, V. F., Saputro, A. N. C., Prihatmojo, A., Salamun, S., Subakti, H., Ritonga, M. W., Rahmi, S. Y., Kato, I., Harahap, A. L., & Monia, F. A. (2022). *Pendidikan Karakter*. Yayasan Kita Menulis.
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip menyusun kuesioner*. Universitas Brawijaya Press.
- Nurlan, F. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Pane, B., & Najoran, X. B. N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310.
<https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0>
[Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52](https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52)
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55.

<https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>

- Suasti, Y., & Ahyuni, A. (2016). *Kecerdasan Spasial dalam Pembelajaran dan Perencanaan Pembangunan*.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa pendidikan karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan*. 3(4), 527–533.
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). Populasi Dan Sampel. *Pengantar Statistika*, 1, 33.
- Wardani, S., Ramadhan, S., & Solikhun, S. (2019). Analisis Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode MOORA Untuk Merekomendasikan Alat Perkam Suara. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 2(1), 1–9.
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2).
- Yunus, H. S. (2008). Konsep dan Pendekatan Geografi. *Makalah Dipresentasikan Dalam Serasehan Forum Pimpinan Pendidikan Tinggi Geografi Indonesia*, 18.
- Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(1), 1–7.