

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yusuf Muhammad dan Agustina, "A Study on Student's Cognitive Development in Answering English Task", *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 17, no. 01 (April 2020).
- Ali Makhrus M, dkk., "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian", *Eucation Journal: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi* 2, no. 2 (Februari 2022).
- Apriani Fitri, *Pembelajaran Pasca Pandemic*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022
- Arifiyani, Inayatun dan Purwanita Setijanti. "Ruang Publik Sebagai Optimalisasi Pengembangan Diri Remaja Dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur: Surabaya Youthcenter." *Jurnal Sains Dan Seni Its* 10, no. 2 (31 Januari 2022): G60–65. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i2.69399>.
- Arif Muhammad dan Aditya Sandy, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang", *Journal of Intercultural Communication and Society* 1, no. 1 (Juni 2022).
- Arnani, Ni Putu Rizky, dan Fatiya Halum Husna. "Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Jenis Kelamin." *Psycho Idea* 19, no. 1 (28 Februari 2021): 57. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.7489>.
- Azhari, Salma Muthia, Tina Hayati Dahlan, And Muhamad Areiz Musthofa. "Imaginary Audience, Personal Fable, dan Perilaku Agresi Remaja." *Jurnal Psikologi Insight* 3, no. 2 (31 Desember 2019): 32–42. <https://doi.org/10.17509/insight.v3i2.22343>.
- Cahyono Tri Budi, *Pendidikan dan pelatihan calon kepala sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Chaidirman, Diah Indriastuti, dan Narmi Narmi. "Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo." *Holistic Nursing and Health Science* 2, no. 2 (29 November 2019): 33–41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>.
- Febia Kontesa, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Skripsi*. (Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).
- Fitriani Ana, *konsep dasar psikologi dalam perilaku manusia*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023.

- Fitriyah, Lailatul, Khalifatunnisa Khalifatunnisa, Uswatun Hasanah, Nurul Badriyah, Khofsah Nur Latifah Yasin, Kasih Melinda, And Anis Suhada'. "Socializing The Importance of Early Childhood Stimulation." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (29 Juni 2021): 475–86. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1964>.
- Gainau S. Markus, *Pendidikan Agama Kristen (PAK) Remaja*. Yogyakarta: PT. Kanisius, 2021.
- Handaryani, Ni Made Desy Pratiwi, And I Ketut Pudjawan. "Model Pembelajaran Make a Match Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 1 (27 Februari 2021): 101–8. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.15721>.
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik." *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (31 Desember 2018). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Indrwan Irjus, *Perkembangan anak usia dini*. Pasuruan: Qiara Media, 2022.
- Kusuma Rini, Mentari, And Titih Huriyah. "Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review." *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5, no. 1 (12 Juni 2020). <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>.
- Listiyani, Istna, Nurulfat Riani, And Bening Brilianty Pamungkas. "Urgency Of the Role of Parents Against the Use of Gadgets in Children of Primary Education." *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series* 2, no. 1 (19 Desember 2019): 123. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.37635>.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (18 April 2020): 116–52. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Marpaung, Junierissa. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (4 Desember 2018). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Mubarok Arif dan Suklani, "Dampak *Game Mobile Legend* Terhadap Perilaku Sosial Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon", *Educational Journal: General and Specific Research* 3, No. 2 (Juni 2023).
- Mujab Saiful Ahmad, dkk., "Perkembangan Modul Bahasa Arab Berbasis Teori Psikologi Perkembangan Remaja Elizabeth B. Hurlock Kelas X MA", *Journal of Arabic Learning and Teaching* 7, no. 01 (2018).

- Munthe, Juliyani. “Dampak Positif Dan Negatif Perkembangan Teknologi Komunikasi Terhadap Mahasiswa Ppkn Stkip Labuhanbatu.” *Civitas (Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Civic)* 7, no. 2 (12 September 2021): 36–40. <https://doi.org/10.36987/civitas.v2i1.3207>.
- Murdan, *Statistik Pendidikan dan Aplikasinya. 2 Ed 16*. Banjarmasin: Chyprus Banjarmasin, 2017.
- Naya Aunillah Natana dan Nur Amalia, “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta Didik Kelas V”, *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (September 2023).
- Neviyarni, Aniswita. “Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (10 November 2020). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>.
- Ni Komang Suri Rahayu, dkk.,. Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah, *Jurnal* (Bali: Pascasarjana Pendidikan dasar, Universitas Pendidikan ganesha, singaraja, bali, 2024).
- Nurrahmah Arfatin, *Pengantar Statistik I*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Rachman Syaiful Arief, dkk., “An Analysis of The Use of Gadget on Students’ Learning Outcome (Case Study)”, *International Journal of Elementary Education* 4, no. 04 (2020).
- Rosiyanti, Hastri, And Rahmita Nurul Muthmainnah. “Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar.” *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 1 (30 Juni 2018): 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>.
- Sahid Hafifah Nadra, Anang Anas Azhar dan Zuhriah, “Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Siswa SD Di Lingkungan XII Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai”, *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 1 (Februari 2023).
- Sembiring Br Zaini Azida, dkk., “Perkembangan Kognitif Spoiled-Teen dan Pengaruhnya Terhadap Kemandirian Remaja”, *Inonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 12, no. 01 (2023).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sulistyorini Budhi Zulaycha, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa”, *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Children)* 2, no. 1 (2021).
- Shinta Meliasari. Analisis Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku peserta didik kelas V di SDN 03 Penunangan baru tulang bawang barat. *Skripsi*. (Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2021).

- Suryana, Ermis, Amrina Ika Hasdikurniati, Ayu Alawiya Harmayanti, And Kasinyo Harto. "Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (3 Agustus 2022). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.
- Suryaningsih, Anik. "Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik." *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 17, no. 3 (28 September 2019): 335. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v17i3.3752>.
- Utami Tri Aulia, Desvian Bandarsyah dan Sulaeman, "Dampak *Game Mobile Legends* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar", *Jurnal Education* 8, No. 3 (2022)
- Yuhandra Erga, dkk., "Penyuluhan Hukum Tentang Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Sosial", *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2021).