

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azzet, A M. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati dan Mudjiyono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jaedun, dkk. (2014). *Model Pendidikan Karakter di SMK Melalui Program Pengembangan Diri dan Kultur Sekolah*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.Vol.22.No.2. Hlm.165.
- Jati dan Herawati.(2014). *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget*. Diambil pada tanggal 13 April 2019, dari <http://e-journal.uajy.ac.id/5742/1/jurnal.pdf>
- Kesuma, dkk. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Koesoema A, D. (2010). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non tes*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marsudi. (2016). *Penerapan Model konstruksional dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.Vol.23.No.1. Hlm. 17.
- Mu'in, F. (2011). *Pendidikan karakter: kontruksi teoretik dan praktik*. Yogyakarta: ar ruzz media yogyakarta.
- Muslich, M. (2010). *Pendidikan karakter, Menjawab tantangan krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nafisa, A Z. (2017). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget*.
<https://www.bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>. Diakses pada 25 April 2019
- Paryanto. (2014). *Implementasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Proses Pemesinan Komplek Menggunakan Metode Pembelajaran Kolaboratif*.
Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol.22.No.1. Hlm. 67.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Pertiwi, dkk. (2018). *Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai dan Kesehatan Mata pada Anak usia 10-12 Tahun*. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah. Vol.3.No.1.Hlm. 30.
- Purwanto, dkk. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Untuk Administrasi Publik, dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter: Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Jakarta: Esensi Erlangga.
- Shalahuddin, M. (1990). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Simbolon, N. (2015). *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta didik*. Diambil pada tanggal 12 April 2019, dari <https://www.e-jurnal.com/2015/06/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-minat.html>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rikena Cipta
- Sudjana. (2009). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suryabrata, S. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakara.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. Diambil pada tanggal 13 April 2019, dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>
- Winarno, W. (2009). *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: Kencana.