

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Qur'an dan Terjemah, *Surat Al Mujadilah ayat 11* (Jakarta Timur: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an)
- Damayanti, Eka, Arifuddin Ahmad, Ardias Bara, Universitas Islam, dan Negeri Alauddin, "DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET," 4.1 (2020), 1–22
- Fadhallah, R.A., *Wawancara* (Jakarta: UNJ PRESS, 2020) <<https://shorturl.at/vEHKY>>
- Gay, L. R., Geoffrey E. Mills, dan Peter Airasian, *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications*, 10 ed. (Pearson, 2012)
- Gronlund, Norman E.; Waugh, C. Keith, *Assessment of student achievement* (Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, 2009)
- Hermawan, Sigit, *Metode Penelitian Bisnis* (Malang: MNC Publishing, 2021)
- Jaenab, dan Adeng Hudaya, "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileugsi," *Research and Development Journal of Education*, 2.1 (2015)
- Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran*, 2009
- Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 tentang standart kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah* (Jakarta: Kemendikbud, 2022)
- Komariah, Aan, dan Djam'an Satori, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Kuntoro, Suharsini Ari, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002)
- Kurniasari, Anna Farida, dan Wiwin Muhyi Susanti, *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Nilai Agama & Budi Pekerti*, 2021
- Kurniawan, Andri, Ayu Reza Ningrum, Uswatun Hasanah, Novian Riskiana Dewi, Mas'ud Muhammadiyah, Nungky Kurnia Putri, et al., *Pendidikan Anak Usia*

*Dini* (PADANG: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2023)

Mudhofir, *Teknologi Instruksional* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993)

Novaliendry, Dony, “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO),” *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 2013

Nugroho, Eko, *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner* (Malang: UB PRESS, 2018)

Nurfadhilah, Siregar, *Media Pembelajaran* (CV Jejak Publisher, 2021)

Pebriana, Putri Hana, “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 1 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>>

*Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi* (BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI INDONESIA, REPUBLIK, 2022)

Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam, 2012)

Rohani, *Media Pembelajaran, Repository.UIN Sumatra Utara* (t.tp, 2019)

Safitri, Novia, Cahniyo Wijaya Kuswanto, dan Yosep Aspat Alamsyah, “Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini,” *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1.2 (2019), 29–44 <<https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>>

Setianingsih, Eka Sari, “GADGET ‘ PISAU BERMATA DUA ’ BAGI ANAK ? GADGET ‘ PISAU BERMATA DUA ’ BAGI ANAK ?,” *Universitas PGRI Semarang*, 2019, 397–405

Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2016) <<https://idm.in/sipnmqG>>

SISDIKNAS, *UU RI No.20 tahun 2003* (Republik Indonesia, 2003)

Soetjiningsih, Christiana Hari, *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: Kencana,

2018)

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2016)

———, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017)

———, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)

———, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2008)

———, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013)

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002)

Sukmadinata, dan Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif dan RND* (Bandung: Alfabeta, 2013)

———, *Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset., 2005)

Wahyuni, Indah, “Pemilihan Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2018), 8 <<http://eprints.umsida.ac.id/3723/>>

Windawati, Ririn Koeswanti, dan Henny Dewi, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 1027–38