

REFERENCES

- Agusta, D. (2017). Faktor-faktor risiko kecanduan menggunakan smartphone pada siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, 5(3), 86-96.
- Alsumi, S. (2016). The Effects of Technology on Learning English as a Foreign Language Among Female EFL Students at Effatt College: An Exploratory Study. *Journal of Studies in Literature and Language* Vol. 12, No. 4, 2016, ISSN 1923-1555 pp. 1-16.
- Arsyad, Azhar (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryani, Wulan Dwi. (2002) *Implementasi Rotate History untuk Meningkatkan Karakter Gotongroyong dan Keterampilan Berkomunikasi Peserta Didik*. Indramayu: CV Adanu Abimata, pp.1.
- Darko-Adjei, N. (2019). The use and effect of smartphone in students' learning activities: Evidence from the University of Ghana, *Legon. Library Philosophy and Practice (e-journal)*, 8(2), 32-45.
- Fawareh H. M. A., Jusoh, S. (2017). The use and effects of smartphones in higher education. *IJIM4*(1), 6-15.
- Khairu, Iksan, (2017). *Media Pembelajaran*. Kopertis Wilayah IV Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Khoirot Pemekasan.
- Knox, Sarah, et al, "Qualitative Research Interviews", Cambridge: Cambridge University Press.
- Lestari, Renda. (tt), *Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Makalah Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, jurnal pendidikan, hal. 609
- M. Sarwar, *Impact of Smartphone's on Society*. *European Journal of Scientific Research*, 98 (2), 216-226.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z (2018). Implementing Quizizz as Game based Learning in the Aarabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12 (1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>.
- Octaviana, Fanny ayu, Dkk, *Faktor penggunaan Gadget Terhadap kecerdasan Motorik Siswa SD Melalui Regresi Logistik Ordinal*. *Journal profesi*

2015.

- Prof. Dr. S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 23
Qualitative Research Methods: *A Data Collector's Field Guide*, 1-2
- Quizizz. Bagaimana Menyelenggarakan (Host) Sebuah Kuis,
<https://quizizz.zendeks.com/he/id-id/articles/203616992-Bagaimana-Menyelenggarakan-Host-Sebuah-Kuis>, Online diakses pada tanggal 27 Juni 2021.
- Rostami,S., Akbari, O., & Ghanizadeh, A. (2015). The effect of smart school programs on EFL reading comprehension in an academic context. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 4(91), 13-21. <https://dx.doi.org/10.2861/ijrset.2014.936>
- Sari, Tria Puspita, Dkk,Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial AnakUsia Pra Sekolah. *Journal Profesi*, vol 13, no 2, 2016.
- Squire, K.(2009). Pembelajaran media seluler: banyaknya tempat. *Cakrawala*, 17 (1), 70-80.
- Sungkono. (Mei, 2010). Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. 1, 4. Hal. 78-79.
- The Nature of Technology by: W. Brian Arthur (BOOK)
- Ufrieri in Al Tamimi and Shuib, "A study of Petroleum Engineering Undergraduates at Hadhramout University of Sciences And Technology", (GEMA Online Journal). Attitude...pkukmweb.ukm.my~ppblGemapp%2029_55.pdf, accessed on May 10, 2018)
- Warsita, Bambang, (Desember, 2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17, 4. Hal. 439-441.
- Wright, Rose, How to Teach Integrated English Skill (1 juni 2014) Http://Www.Ehow.Com/How_8702899_Teach-Integrated-English-Skill.Html
- William M, K. Trochim *The Research Method Knowledge Base*, (itacha, N y.: Cornell Custom Publishing, 1999), 11.
- Zendrato, Junairing (Mei 2016), Tingkat Persiapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Suatu Studi Kasus Di Sma Dian Harapan Jakarta, *Jurnal Scholaria*, 6, 2, hal. 70