DAFTAR PUSTAKA

Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, *2*(2), 53–59.

Ahmad, M. (2018). Penerapan *direct instruction* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(4), 353–362.

Aida, Parijo, & Zainuddin. (2013). Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan media nyata kelas 1 SDN 08 Kuala Mandor B. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *2*(10), 1–12.

Al Hakim, R. M., & Rohmah, L. (2018). Pengembangan fisik motorik melalui gerak tari di Kelompok B RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *3*(4), 269–278.

Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh motivasi dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(2), 1553–1560.

Anggraini, S., Akip, M., & Azman, Z. (2024). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP-IT Nur Riska Lubuklinggau. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, *6*(2), 165–173.

Arianti. (2018). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *12*(2), 117–134.

Ar-Rahman. (2021). *Pengaruh penggunaan gadged terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 16 Sindue* (16–22) [Undergraduate thesis, Universitas Tadulako].

Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor kecanduan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *8*(17), 465–474.

Assawal, M. R., & Awaru, A. O. T**.** (2023). Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kabupaten Enrekang. *Pinisi Journal of Sociology Education Review*, 3(2), 100-108.

Ayu, U., & Yunarta, A. (2021). Motivasi siswa dalam pembelajaran Pjok di masa pandemi Covid-19 pada siswa SMPN 2 Tembelang Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 10642–10657.

Azizah, K. (2025). Teori *Taksonomi Bloom* dan implementasinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa*, *2*(2), 157–172.

Damayanti, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, *1*(1), 99–106.

Dewi, K. N. (2021). *Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan prestasi siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon* [Undergraduate thesis, IAIN Kediri, 10–21]. Repository IAIN Kediri.

Emizelfitri. (2013). *Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui metode critical incident pada siswa kelas I SD Negeri 001 Kapling Kabupaten Karimun* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau].

Faristin, V. A., Ismanto, H. S., & Venty. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SMA. *Nama Jurnal*, *1*(1), 125–134.

Fatimah, N. A. (2022). *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP Negeri 1 Dente Teladas Kabupaten Tulang Bawang* [Undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro]. Repository IAIN Metro.

Fitriansyah, F. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa SD. *Cakrawala: Jurnal Humaniora*, *17*(2), 1–11.

Hanggara, A., & Darsih, E. (2018). *Dasar Statistika (Manual dan SPSS)*. Mujahid Press.

Harefa, A. O. (2013). Pengaruh motivasi dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Gunung Sitoli. *Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa*, (35), 101–112

Harmiyanti, I. D., & Astuti, R. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(4), 1–11.

Hidayat, R., & Ristinofa S, R. S. (2017). Perbedaan hasil belajar melalui penerapan model inkuiri terbimbing dan Student Team Achievement Divisions pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, *6*(1), 44–55.

Hudaya, A. (2018). Pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, *4*(2), 86–95.

Hutabarat, J. T., Ompusunggu, K., Silaban, L. E., Padang, L. A., & Nababan, D. (2022). Pengabdian masyarakat kepada pemuda awal mengenai dampak gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon. *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, *1*(4), 14–25.

Hutauruk, A. M., & Fernando, Y. V. (2021). Manfaat penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa Pendidikan Kristen pada era postmodern. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 2400–2410.

Iskandar, D. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi *report text* melalui pembelajaran berdiferensiasi di kelas IX.A SMP Negeri 1 Sape tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *1*(2), 123–140.

Iskandar., & Mulyati, S. (2023). *Menulis Skripsi Itu Mudah: Panduan menulis skripsi berdasarkan penelitian metode survey eksplanatori dan dilengkapi contoh-contoh analisis data menggunakan aplikasi SPSS 23.*

Istiqamah, F. H., Syamsuardi, & Asti, A. S. W. (2024). Hubungan kebiasaan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. *Jurnal JPTI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia*, *3*(1), 1–13.

Juita, M. Y. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Diskusi Kelas IV Sekolah Dasar* (Artikel Penelitian). Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD mata pelajaran Science sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *8*(2), 1776–1783.

Lapu, J. A. (2025). Pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak pada usia 5 sampai 14 tahun. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, *5*(2), 14–24.

Lagili, I. L., Moonti, U., & Mahmud, M. (2019). Identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa pada Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Jambura: Economic Education Journal*, *1*(1), 15–29.

Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh penggunaan gadget pada rendahnya pola pikir pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 166–177.

Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa. (2013). *Ilmu dan Relevansinya dengan Penelitian Ilmiah* (Edisi 35). Universitas Dharmawangsa, Medan.

Maulana, A. S. (2025). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. Repository UIN Suska Riau.

Mardiana, S. S., Hartinah, D., Faridah, U., & Prabowo, N. (2019). Hubungan antara bermain gadget dengan ketajaman nilai visus mata pada anak usia sekolah TPQ Mamba'ul Ulum Wedarijaksa Pati tahun 2018. *The 10th University Research Colloqium 2019*, 228–235.

Mayasari, S., & Safina, W. D. (n.d.). Pengaruh Kualitas Produk dan Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen pada Restoran Ayam Goreng Kalasan Cabang Iskandar Muda Medan. *Jurnal Bisnis Mahasiswa (JBM)*.

Misnawati, Asran, M., & Margiati. (2013). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan model kooperatif tipe talking stick. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *2*(11), 1–14.

Muhardi, M., Salimi, A., & Halidjah, S. (2013). Peningkatan hasil belajar PKn menggunakan model *NHT* di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *2*(12), 1–12.

Mulyani, A. A. (2022). *Hubungan penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku pada remaja awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor* (6–12) [Undergraduate thesis, Universitas Binawan].

Munthe, M. R., Monia, F. A., & Yesni, M. (2023). Pentingnya motivasi belajar untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa di SMP Negeri 02 IV Koto, Lambah, Kabupaten Agam. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *2*(4), 99–108.

Muslimah, S., Satria, A. F. A., & Tusyana, E. (2023). Hubungan aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari tahun pelajaran 2016/2017. Tarbiyah Jurnal: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 4(2), 1–10.

Muhamad, G., dkk. (2024). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar sebagai variabel intervening pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kadugede tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, 1-13*.

Nasution, A. F., Amelia, A., Parlindungan, S., & Zuchairunnisa, Z. (2024). Strategi peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, *2*(2), 07–18.

Nurdin, & Munzir. (2019). Pengaruh lingkungan belajar dan kesiapan belajar terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *6*(3), 247–254.

Nurhayati. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bimbingan mata pelajaran IPA di kelas III SD Inpres 1 Bainaa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, *4*(10), 1–14.

Paramarta, I. M. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi pendidikan agama Hindu dalam menyikapi pelaksanaan ujian sekolah berstandar nasional di SMA Negeri 2 Banama Tingang Kabupaten Pulang Pisau. *Jurnal Bawi Ayah*, *9*(2), 41–58.

Parni. (2017). Faktor internal dan eksternal pembelajaran. *Tarbiya Islamica*, *5*(1), 17–30.

Petrus, J. (2018). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAK materi menjadi saksi Kristus melalui model pembelajaran diskusi kelompok pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun 2017-2018. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, *15*(3), 380–390.

Pratiwi, T. A. (2023). *Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. Repository UIN Walisongo.

Putera, N. A., Uliyanti, E., & Syamsiati. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Picture and Picture pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Putra, R. A., & Hanggara, A. (2022). *Analisis Data Kuantitatif*. CV. Jakad Media Publishing.

Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). *AL-KARIM: Journal of Islamic and Educational Research*, *2*(1), 149–158.

Putri, Y., Mujtaba, I., & Damayanti, A. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui metode bermain peran pada anak usia 5 – 6 tahun di KB TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 1484–1493.

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.

Rasyid, R. (2016). Pengaruh model pembelajaran siklus belajar terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas V wilayah binaan Gugus I Ciputat Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, *10*(2), 58–67.

Rasyid, A. (2019). Pengaruh kompetensi guru dan self directed learning terhadap hasil belajar mata pelajaran Fikih pada siswa kelas VIII MTsN 17 Jakarta tahun pelajaran 2018/2019. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 6*(2), 89–102.

Rismayanti, R., Rayhan, M. A., El Adzim, Q. K., & Fatihah, L. A. (2023). Pengaruh motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap proses pembelajaran mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *2*(2), 251–261.

Risnawati, Manda, D., & Suardi. (2022). Pengaruh penggunaan gadget dan perilaku sosial terhadap prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Phinisi Integration Review*, *5*(1), 127–137.

Rochman, C. (2013). *Meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD N Krebet, Panjatan, Kab. Kulon Progo menggunakan metode karyawisata* (hlm. 10–28) [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. Repositori Universitas Negeri Yogyakarta.

Rumende, A. S., Kawengian, D. D. V., & Rondonuwu, S. A. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi orangtua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan. *Jurnal Acta Diurna*, *12*(2), 1–10.

Sari, P. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Direct Instruction pada Siswa Kelas IV SD Negeri 177 Pekanbaru* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.

Simbolon, P., & Marbun, K. S. M. (2025). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO, 10*(1), 78–87.

Suryadi, Adison, J., & Nanda, H. R. (2025). Upaya pencegahan gadget pada santri sejak dini di Pondok Pesantren Nurul Yaqin Al-Hidayah. *PEMA*, *5*(1), 113–119.

Talib, S. (2022). Pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Matematika*, *3*(2), 77–87.

Tarigan, I. P., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengembangan modul pembelajaran dasar tata rias berbasis metakognisi pada Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, *5*(2), 153–165.

Ubabuddin. (2019). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Edukatif*, *5*(1), 18–27.

Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Widodo, H. (2021). Teknik dan instrumen evaluasi hasil belajar afektif. Dalam *Evaluasi pendidikan* (hlm. 103–138). UAD Press.

Wijaya, D. S., & Kurniawan, Y. F. (2024). Dampak gadget terhadap perkembangan anak. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, *1*(1), 1–10.

Wulandari, H. (2022). Application Of the Problem Based Learning Model in Improving Class I Mathematics Learning Outcomes. *SHEs: Conference Series*, *5*(5), 488-493.

Yeni, Z. F. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika melalui model problem based learning dengan pendekatan saintifik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Rokan IV Koto. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 6994–7000.

Yuliana, Bahari, Y., & Salim, I. (Tahun Terbit). Upaya guru meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sosiologi SMA Santo Fransiskus Asisi. *Nama Jurnal*, *Volume*(Nomor), 1–12.

Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, *8*(2), 107–117.

Yunas, T. B., & Rachmawati, M. A. (2018). Kemampuan mengajar guru dan motivasi belajar fisika pada siswa di Yogyakarta. *PSYCHOPOLYTAN (Jurnal Psikologi)*, *1*(2), 60–67.

Yus, J. M., Sugiyono, & Uliyanti, E. (2013). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menggunakan metode diskusi kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *2*(10), 1–12.

Yusuf, R. F., Sumarwiyah, & Haryanti, E. (2022). Analisis faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran online. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 472–477.

Zamsir, Prajono, R., & Sari, S. M. (2021). Pengaruh motivasi belajar dan persepsi kesadaran metakognisi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *1*(3), 134–148.