

DAFTAR PUSTAKA

- Adisaputro, S. E. (2020). Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Milenial Membentuk Manusia Bermartabat. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, 1(1), 27.
- Agus Zaenul Fitri & Nik Haryanti. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Madani.
- Agustina Marzuki, dkk. (2020). *Praktikum Statistik*. Malang: Ahlimedia Press.
- Aisyah, S., & Hidayat, T. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156.
- Al Nizar & Siti Hajaroh. (2019). “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa.” *El-Midad: Jurnal PGMI*, 11(2), 174-182.
- Amalia, A., Ramadhani, A. L., Vitacheria, F. G., & Azizah, I. (2025). Pendidikan karakter dan teknologi: Pengaruh penggunaan media sosial terhadap pembentukan karakter remaja. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 32–39.
- Arifin, Z., & Maulida, R. (2023). Intensitas penggunaan smartphone dan dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 33–44.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azizah, A. N. ‘I., Dea, L. F., Apriliani, E. I., Wardani, A., & Hidayah, N. (2024). Workshop pengembangan media pembelajaran untuk menumbuhkan nilai agama dan moral serta budi pekerti anak usia dini di Surakarta. Seulanga: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 78–85.
- Cain, M. S., & Mitroff, S. R. (2021). The impact of media multitasking on learning and academic performance. *Educational Psychology Review*, 33(2), 617–642.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2014). *Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Edeh, N. I., Amedu, O. I., & Anyanwu, J. O. (2024). Smartphone usability, self-efficacy, and academic performance among university students. *International Journal of Educational Research Open*, 5.
- Eka Anggraini. (2018). *Mengatasi Kecanduan Gadget*. Bandung: Serayu Publishing.
- Faiz Noormiyanto. (2018). “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah.” *Jurnal Elementary School*, 5(1), 143.
- Fauzia Farida. (2017). *Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan. Skripsi*. (FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Febriani, F., Haifaturrahmah, & Syafruddin Muhdar. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar: Studi kasus pada siswa kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 23.
- Gagne, R. M. (1985). *Kondisi Pembelajaran dan Teori Pembelajaran (Edisi ke-4)*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan menggunakan SPSS*. In Gramedia, 32-36.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis (7th ed.)*. Pearson, 45.
- Hanifa, N., & Sartono, S. (2025). Pengaruh gadget terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Innovation In Education*, 3(2), 18.
- Havid Fahrudin. (2020). “Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar.” *Jurnal Stethoskope*, 1(2), 103.
- Hidayati, F., Hidayah, N., & Rochmawan, A. E. (2024). Pengaruh metode cooperative learning terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII di SMP IT MTA Karanganyar. *Al 'Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 176–187.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). “Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.

- Isbakhi, A. F., Widiyono, Y., dan Hermawan, H. (2024). “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pembentukan Karakter Islami Gen Z.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* Vol. 3, No. 1, 285–290.
- Jamun, Y. M., Wewe, M., & Sari, R. P. (2024). Pemanfaatan smartphone sebagai sumber belajar dan hubungannya dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–54.
- John M. Echols & Hassan Shadily. (1996). *Kamus Inggris–Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jumairoh Indah Wulandari. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes*. Skripsi. FIP Universitas Negeri Semarang.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2019). *Modul Literasi Digital: Pengasuhan di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Kominfo.
- Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun (2019). *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*.
- Khairul Putriana, dkk. (2019). “Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3–5 Tahun) di TK Cendekia Desa Lingsae Tahun 2019.” *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 10.
- Khoirul Anisa & Retno Wahyuningsih. (2021). “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Keikutsertaan TPA terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur’an.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 356–367.
- Khusna, N., & Sari, D. P. (2022). Hubungan screen time gadget dengan motivasi dan hasil belajar siswa madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 89–102.
- Kosmas Sobon & Jelvi M. Mangundap. (2019). “Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(2), 99–100.
- Kurniawan, D. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 45–47.
- Manurung, R., & Perangin-angin, D. (2024). Hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar di SDN Harapan Mulya Parongpong. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(2), 215–223.

- Marinda Sari Sofiyana dkk., (2022) *Metode Penelitian Pendidikan*, Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*. Kopasta: *Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), hlm. 58.
- Mudarris, B. (2024). “Strategi Efektif dalam Manajemen Kelas dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif.” At-Tahsin: *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 69–81.
- Muhaimin. (2012). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2017. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurfadilah, N., Rahman, A., & Yusuf, M. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa SMP. *Jurnal Media TIK*, 6(2), 55–63.
- Nurfadilah, S., Rahmawati, E., & Hidayat, A. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa melalui analisis regresi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 134–142.
- Nurfahmi, F. L., Hidayah, N., & Gunawan, H. (2022). Upaya guru pendidikan agama Islam dalam menanamkan nilai akhlak di sekolah dasar Islam terpadu. *Al 'Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 36–47.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). “Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 7–10.
- Nurul Novitasari. (2019). “Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak.” *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic School*, 3(2), 171.
- Pratama, S., Ashari, M., & Zulkarnain, S. A. (2025). Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(1), 8–18.
- Priyoambodo, G. A. E., & Suminar, D. R. (2021). “Hubungan Screen time dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: A Literature Review.” *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(5), 375–397.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2020). Digital screen time limits and young people’s psychological well-being: *Evidence from a population-based study*. *Child Development*, 91(1), 56–65.

- Putri, R. A., Sulastrri, & Lestari, W. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 137–140.
- Rahmawati, A., & Suryani, T. (2020). “Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak usia dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 559–568.
- Ramadhani, A., & Putra, B. (2023). Pemanfaatan Laptop dalam Pembelajaran dan Aktivitas Profesional di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 45–52.
- Rika Agustianti. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Makassar: CV Tohar Media.
- Rita Rena Pudyastuti & Kariyadi. (2023). Penggunaan Gadget bagi Anak. Lombok: *Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia*.
- Rosiyanti, H., & Rahmita, N. M. (2025). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25–36.
- Rusmini, S., Ners, M. K., & MM, Fisq. (2025). *Dampak Gadget terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak*. *Bookchapter Anak*, 8.
- Saifudin Nur. (2007). *Ilmu Fiqh: Suatu Pengantar Komprehensif kepada Hukum Islam*. Bandung: Humaniora.
- Santos, L., & Reeve, R. (2020). Screen Time and Youth Health Issues: A Literature Review. *International Journal of E-Learning & Distance Education*, 35(1), 1–10.
- Santosa, R., & Lestari, D. (2022). Penggunaan Tablet dan Perangkat Digital Lainnya dalam Aktivitas Belajar dan Hiburan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 4(1), 33–40.
- Santrock, J. W. (2011). *Adolescence Edisi ke-14*. New York: *McGraw-Hill*.
- Sari, M., & Fadillah, U. (2024). Pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran dan implikasinya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 201–212.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa SMP Negeri 1*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 18.

- Setiawati, dkk. (2021). Manfaat Gadget sebagai Sumber Belajar Online Siswa SD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio*, 124.
- Setyawan, B. W., & Sudaryanto, M. (2022). Penggunaan gawai dalam mendukung efektivitas pembelajaran bahasa di era Society 5.0. *Prawara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 12.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukranudin. (2025). Peranan Gadget dalam Komunikasi, Informasi, dan Interaksi Sosial pada Masyarakat. *Faiza: Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora, & Seni*, 3(2), 96–114.
- Supriadi, Rizky Fadillah, Andi Nugroho, dan Fitriani. (2021). Perkembangan Smartphone sebagai Perangkat Multifungsi dalam Kehidupan Modern. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 9, No. 6, 1247–1252.
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., & Gaol, R. A.G. L. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 61.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). “Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(1), 5–14.
- Van der Schuur, W. A., Baumgartner, S. E., Sumter, S. R., & Valkenburg, P. M. (2025). Media multitasking and academic achievement across educational levels: A scoping review. *Educational Psychology Review*, 37(1), Article 28.
- Wahyuni, S., Lestari, D., & Prasetyo, A. (2021). Hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar di SDN Bukur Kabupaten Madiun. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 12(1), 45–52.
- Winarti, I. (2025). Pemanfaatan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 185–191.
- Yulingga Nanda Hanief & Wasis Himawanto. (2017). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.