

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. N., Nurjanah, S., & Pratama, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Learning Management System (LMS) dan Motivasi Terhadap Kompetensi Mahasiswa PPG Universitas Negeri Jakarta Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(6), 558–569. <https://doi.org/http://10.5281/zenodo>
- Al-Marroof, R. A. S., & Al-Emran, M. (2018). Students Acceptance Of Google Classroom: An Exploratory Study Using PLS-SEM Approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(6), 112–123. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8275>
- Amalia, N. E. R. (2021). *Pengaruh Minat Belajar dan Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Andriani, D. (2018). *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi* [Universitas Pendidikan Indonesia]. http://repository.upi.edu/cgi/users/login?target=http%3A%2F%2Frepository.upi.edu%2F43861%2F5%2FS_PEK_1200227_Chapter2.pdf
- Anggreni, N. L. P. Y., & Suparyana, P. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Minat Belajar Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kewirausahaan. *Lentera: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 14(1), 151–162. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2250324>
- Ann, R. K., Suzanne, H., Andreas, K., & Ann, R. (2014). *The Role Of Interest In Learning and Development* (1st ed.). Psychology Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315807430>
- Apriani, R. (2019). The Effect Of learning Media and Interest In Learning On English learning outcomes. *English Journal*, 13(2), 68–78. <https://doi.org/10.32832/english.v13i2.3780>
- Arifin, S. (2015). *Gadget Smartphone Utility and Learning Facility On Economic Learning Achievement* [Universitas Negeri Surabaya]. www.academia.edu/28680397/GADGET_SMARTPHONE
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (2nd ed.). PT Bumi Aksara.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Asyiah, N., Hanan, H. Z. A., & Mukamal. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di MA NW Lenek Lauq. *Nahdlatain: Jurnal Kependidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(4), 130–147.

- Azizah, N. (2017). Efektivitas Konseling Behavioral Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung Tahu Ajaran 2017/2018 [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. In *Transcommunication*. <http://www.tfd.org.tw/opencms/english/about/background.html%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024%0A>
- Azma, H. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar, Minat Belajar, Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMK Kabupaten Tanah Datar: Kajian. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(2), 387–390. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i2.685>
- Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. *Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(1), 39–46. <https://journal-uim-makassar.ac.id/index.php/AIJER/article/view/572>
- Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif* (A. R. Baskara (ed.)). Media Sains Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=doAqEAAAQBAJ&pg=PA20&dq>
- Basuki, A. T., & Prawoto, N. (2016). *Analisis Regresi dalam Penelitian Ekonomi dan Bisnis : Dilengkapi Aplikasi SPSS dan Eviews* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Bilqis, A., Fasliah, R., & Adha, M. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran. *Jurnal Pendidikan : Soraya*, 2(3), 151–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.572349/seroja.v2i3.710>
- Cambridge Assessment International Education. (2018). Global Education Census Report. In *Global Education Census Report 2018*. <https://www.cambridgeinternational.org/Images/514611-global-education-census-survey-report.pdf>
- Chin, W. W. (1998). *The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. ., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Acta Diurna*, 6(1), 1–15. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/2616/2171>
- Davis, F. D. (1985). *A Technology Acceptance Model For Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory and Results* [Massachusetts institute of technology]. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/15192>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User

- Acceptance of Information Technology. *Journal Storage (JSTOR)*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.33621>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Dayyanah, I. A., Rahmah, A., & Lisnawati, L. (2018). Kesejahteraan Psikologis Ditinjau dari Spiritualitas Siswa di Lembaga Pendidikan Berbasis Agama Pesantren dan Non Pesantren. *Jurnal Psikologi Integratif*, 6(2), 190–212. <https://doi.org/10.14421/jpsi.v6i2.1499>
- Derry, I., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. BisaKimia.
- Dewi, N. P. (2018). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan P.IPS UIN Maliki Malang Angkatan 2014 Dengan Minat Baca Sebagai Variabel Moderasi* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/14276/1/13130082.pdf>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* (5th ed.). Rineka Cipta.
- Dini, N. P. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Mojosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 349–354. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar* (Ed. Revisi). Rineka Cipta.
- Ferdiana, R. (2013). *Membangun Aplikasi SmartClient pada Platform Windows Mobile*. PT Elex Media Komputindo.
- Fitri, S., Fahmi Dwisep Saputra, & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–5. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65>
- Gagne, R. M. (1970). *Conditions Of Learning* (2nd Revise). Holt, Rinehart & Winston.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi* (7th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guilford, J. P. (1959). *Personality*. McGraw-Hill Book Company. <https://doi.org/10.1177/001316446002000225>
- Hamalik, O. (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran* (1st ed.). Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar* (18th ed.). Bumi Aksara.

- Hapida, Thaha, H., & Baderiah, B. (2022). The Role Of Parents In Increasing Interest In Learning Islamic Religious Education Online In High School. *Jiis: Journal of Indonesian Islamic Studies*, 2(1), 20–28. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/jiis/article/view/2675>
- Haq, M. K. J. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Smartphone Sebagai Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Hidayatul Quran Kuningan.
- Herzanzam, D. A. (2018). Peningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Visipena Journal*, 9(1), 167–180. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430>
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition With Commentary* (1st ed.). Lawrence Earlbaum Associates.
- Jogiyanto, J. (2008). *Sistem Informasi Keperilakuan* (2nd ed.). Andi.
- Juliandi, A., Irfan, & Manurung, S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi*. UMSU Press.
- Kadir. (2015a). *Statistika Terapan : Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Kadir, K. (2015b). *Statistika Terapan “Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian”* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Khulwia, K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa A Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang* (Vol. 11, Issue 2) [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/12992/1/14130036.pdf>
- Kristiana, O. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDK Canossa Kupang*. Universitas Nusa Cendana.
- Kustianto, B., & Badrudin, R. (1994). *Statistika 1 : Deskriptif* (1st ed.). Gunadarma.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–

125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>

- Lestari, L. E., & Effendi, Z. M. (2021). Pengaruh Tipe Kepribadian Dan Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Ecogen*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i1.11042>
- M. Ngalim Purwanto. (2010). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Tjun Surjaman (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>
- Marwan, & Yuliantri, R. D. A. (2023). Investigating The Impacts Of Flipbook Media On Middle School Students ' Learning Interests In History. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 15(1), 795–804. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.3011>
- Masyasaroh, U. (2016). *Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi SMK Negeri 25 Jakarta Selatan* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.fe.unj.ac.id/1509/%0Ahttp://repository.fe.unj.ac.id/1509/8/Bibliography.pdf>
- Meisarani, S. (2016). *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif Administrasi Perkantoran Kelas X di SMK Bina Wisata Lembang* [Universitas Pendidikan Indonesia]. http://repository.upi.edu/26938/8/S_PKR_1205541_Chapter5.pdf
- Muthi'ah, U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur* [UIN Alauddin Makassar]. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/20169>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nurasia, & Gustiani. (2021). Pengaruh Minat Belajar dan Dukungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 433 Bajoe. *Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu: PELITA*, 1(1). <https://pusdig.my.id/pelita/article/view/40>
- Nurfajar, I., & Darmawan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 1153–1155. <https://doi.org/10.31980/tp.v6i2.2033.g1298>
- Oetomo, B. S. D. (2002). *e-Education : Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet*

(1st ed.). Andi.

Olivia, F. (2011). *Tools For Study Skills: Teknik Ujian Efektif*. Elex Media Komputindo.

Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang* (6th ed.). Erlangga.

Pahlevi, R. (2022). *Penggunaan Internet Paling Meningkat di Kalangan Remaja, Ini Penyebabnya*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penggunaan-internet-paling-meningkat-di-kalangan-remaja-ini-penyebabnya>

Pratama, A. (2021). Modification Of The Technology Acceptance Model In The Use Of Google classroom In The COVID-19 Era: A Case Studies In Junior High School. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2598–2608. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6336>

Pridayanti, L. D., Indrayani, L., & Suwena, K. R. (2019). Pengaruh motivasi belajar dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar Ekonomi siswa Kelas XI IIS SMA Ayodhya Pura Selat Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 197–206. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20125>

Pudyastuti, R. R., & Kariyadi, K. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (M. Hidayat & M. Miskadi (eds.); 1st ed.). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Purwanto, M. N. (2013). *Psikologi Pendidikan* (5th ed.). PT Remaja Rosdakarya.

Putrie, C. A. R. (2019). Pengaruh Dukungan Sosial Orang Tua, Minat Belajar dan Prokrastinasi Akademik Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi pada SMA Negeri Akreditasi A di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.17977/UM014v12i12019p018>

Rahma, A., & Sandika, B. (2022). Pengaruh Smartphone Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n1.p43-52>

Rahman, R. F. (2022). *Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar dan lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri di Jakarta Pusat*. Universitas Negeri Jakarta.

Rahmawati, R. N., & Narsa, I. M. (2019). Intention to Use e-Learning: Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM). *Owner*, 3(2), 260–269. <https://doi.org/10.33395/owner.v3i2.151>

- Rahmayanti, D., Nurjanah, S., & Zahra, S. F. (2022). The Effect of Time Management, Student Creativity and Learning Motivation on Student Learning Outcomes Case Studies on Economics. *Dinamika Pendidikan*, 17(2), 177–190. <https://doi.org/10.15294/dp.v17i2.38012>
- Ramdhan, M. R., Purnawan, B., & Kresnawati, D. K. (2018). *Membangun Geodatabase Komoditas Unggulan Indonesia*.
- Rasdianti, R. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Membaca Ayat Suci Al-qur'an Peserta Didik Pada Kelas X MIA Khusus SMA Negeri 4 Wajo Kab. Wajo* [Institut Agama Islam Negeri (IAIN)]. <http://repository.iainpare.ac.id/1977/>
- Riamin. (2016). *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/riamin/570ec6323697738d1a3e38b6/menumbuhkan-minat-belajar-siswa-dalam-pembelajaran>
- Riduwan, R., Suwarno, B., & Kuncoro, E. A. (2007). *Cara Menggunakan dan Memaknai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Alfabetta.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen* (1st ed.). Deepublish.
- Rohmah, C. O., Khayatun, S. U., & Mardiyah. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 6(1), 114. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/adp-s1/article/view/8742/8396>
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis minat belajar siswa MTS Kelas VII dalam pembelajaran Matematik materi aljabar berdasarkan gender. *Journal On Education*, 01(02), 458–464. <file:///C:/Users/haniz/Downloads/92-Article Text-158-1-10-20190130.pdf>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Safari, S. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Rineka Cipta.
- Saleh, M. S., & Malinta, S. S. (2020). Survei Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMPN 30 Makassar. *Kinestetik*, 4(1), 55–62. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10347>
- Salim, H., & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis* (I. S. Azhar (ed.); 1st ed.). Kencana.

- Salim, P., & Salim, Y. (2002). *Kamus bahasa Indonesia kontemporer* (3rd ed.). Modern English Press.
- Sandjojo, N. (2011). *Metode Analisis Jalur (Path Analysis) dan Aplikasinya* (1st ed.). Pustaka Sinar Harapan.
- Sandjojo, N. (2014). *Metode Analisis Jalur dan Aplikasinya* (Revisi). FIK UPN Veteran.
- Sari, D. K. (2020). Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 10 Belutu. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 59–71. <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.59-71>
- Sari, M. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. In *Skripsi*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13392/1/14140053.pdf>
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*. Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia, IPTPI.
- Septiana, N. Z., & Umatin, C. (2022). Class Teachers and Conselors In Directing Students Class XII High School Interests Determining The Contonuation At SMA Negeri 1 Patianrowo. *Jess: Jurnal Education Social Science*, 1(1), 35–42. <https://doi.org/10.21274/jess.v1i1.5355>
- Shofiah, S. (2020). *Pemanfaatan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa SMKN 1 Kotawaringin Lama* [Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya]. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2911%0Ahttp://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2911/1/Siti Shofiah - 1421111893.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2911%0Ahttp://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2911/1/Siti%20Shofiah%20-%201421111893.pdf)
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2010a). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (5th ed.). PT. Rineka Cipta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Fator-Faktor yang Mempengaruhinya* (6th ed.). Rineka Cipta.
- Slameto, S. (2010b). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (5th ed.). Rineka Cipta.
- Statista. (2023). *Number Of Smartphone Users in Indonesia From 2018 to 2028*.

Statista Research Department.
<https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/>

Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (15th ed.). Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (21st ed.). PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (16th ed.). Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Afabeta.

Suharsimi Arikunto. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Ke-2)*. PT Bumi Aksara.

Sukarno, Z. A., & Hardinto, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 9–19. <https://doi.org/10.17977/UM014v11i12018p009>

Suratman, A., Rakhmasari, R., & Apyaman, D. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>

Suriani, Basri, M., & B, R. (2022). The Effect Of Gadget Use On Student Learning Outcomes In Civics Learning For Class V Elementary School. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 2161–2168. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.4118>

Suryani, & Hendriyadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam* (1st ed.). Prenada Media.

Syah, M. (1997). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (E. Rev (ed.)). Remaja Rosdakarya.

Syah, M. (2017). *Psikologi belajar* (15th ed.). Rajawali pers.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>

Titting, F., Hidayah, T., & Pramono, H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 120–126. <https://doi.org/10.15294/JPES.V5I2.13448>

Wahyanti, M. (2017). *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menyikapi*

Dampak Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pleret Bantul [Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <http://www.albayan.ae>

Wasa, M. E., Sulisty, S., & Afian, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v4i2.3907>

Wati, F. A., & Isroah. (2019). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Lingkungan Keluarga, dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 112–126. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26516>

Wicaksono, A. (2021). Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Mengukur Minat Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi*, X(1), 1–14. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/view/17560%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/viewFile/17560/16926>

Widi, R. A. (2018). Studi Kompensasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Loyalitas Karyawan Berdampak Pada Kinerja Karyawan. *Upajiwa Dewantara*, 2(1), 22–38. <https://doi.org/10.26460/mmud.v2i1.3068>

Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik : Parenting Era Digital*. Keluarga Indonesia Bahagia.

Williams, B. K., & Sawyer, S. C. (2001). *Using Information Technology: A Practical Introduction To computers & communications* (4th ed.). McGraw-Hill.

Wiradarma, K. S., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408–415. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.39212>

Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (3rd ed.). Prenada Media.