

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Wicaksono, A. G., & Satwika, A. (2022). Strategi pembelajaran abad 21: Peran guru dalam memfasilitasi gaya belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(1), 45-54. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jip.v28i1.40012>
- Anwar, R. (2020). *Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 145-152.
- Aprilia, B. L. K., Jamaluddin, J., Lestari, T. A., & Handayani, B. S. (2022). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Pujut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2732–2743. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1065>
- Barotun Mabaroh, & Sugianti, L. (2021). Gadget Addiction and the Students' Achievement. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 1(3), 321–332. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v1i3.59>
- Bewu, Y., Dwikurnaningsih, Y., & Windrawanto, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. *Psikologi Konseling*, 15(2), 462–473. <https://doi.org/10.24114/konseling.v15i2.16195>
- Bobby De Porter & Mike Hernacki. (2010). *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Kaifa. [https://www.google.com/books/edition/Quantum\\_Learning/iAurOAjxMBgC?kptab=editions&gbpv=1](https://www.google.com/books/edition/Quantum_Learning/iAurOAjxMBgC?kptab=editions&gbpv=1)
- Bulqini, A., Elisano Arfanda, P., Cholik Mutohir, T., & Ilmu Kesehatan dan Sains, F. (2021). *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. *Journal of Physical Education*, 10(2), 2021. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Chislett, V., & Chapman, A. (2005). *VAK Learning Styles Self-Assessment Questionnaire*.
- Erwan Syah, M., Juliarti Bantam, D., & Mifti Jayanti, A. (2022). *Pelatihan Goal Setting untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Remaja Saat Pembelajaran Jarak Jauh Goal Setting Training to Increase Learning Motivation in Adolescents During Distance Learning*. 1, 58–66.
- Fadilah, N., & Hasanah, U. (2022). *Peran Smartphone dalam Mendukung Pembelajaran Daring*. *Jurnal Pendidikan Digital*, 10(1), 23-30.
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- K. M., & Response, R. (2021). *Jurnal Teropong Pendidikan*. 1(November 2024), 126–136. <https://doi.org/10.19166/jtp.v4i1.8975>

- Kasirye, F. (2021). The Importance of Needs in Uses and Gratification Theory. *Advance*, 1974, 1–3. [articles/preprint The Importance o Needs in Uses and Gratification Theory 14681667/1](https://doi.org/10.31004/advance.v3i5.1236)
- Kusuma, A. (2021). *Laptop sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 67-75.
- Lutviana, L., Pratiwi, I. A., & Purbasari, I. (2021). Penggunaan Gawai pada Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Anak di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3181–3188. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1236>
- Malik, A. (2013). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 101–112.
- Maola, M., & Lestari, S. (2021). Pengaruh Gadget pada Anak Sekolah Dasar mengenai Perkembangan Psikologi terhadap Emosi dan Sosial. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan*, 1(4), 279-292.
- Nezha, R. (2014). *Memahami Motivasi Berprestasi Dan Manfaat Penggunaan Gawai Bagi Generasi Digital Native*. 1–203.
- Nugroho, D., & Lestari, S. (2023). *Penggunaan Gadget dan Dampaknya pada Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(1), 40-49.
- Nurlaeliyah. (2023). Gaya berpikir dan gaya belajar peserta didik pada proses pembelajaran dalam persepsi psikologi pendidikan. *Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(1), 337–346.
- Phillips, H., & Phillips, H. (2010). *Multiple Intelligences : Theory and Application*. 11(1), 3– 11.
- Rahman, A., Sari, P., & Hidayat, B. (2020). *Adaptasi Teknologi dalam Pembelajaran selama Pandemi*. *Jurnal Pendidikan Online*, 6(4), 89- 98.
- Rahmansyah, A., & Heryadi, A. (2023). Kepercayaan Diri dan Kecemasan Mahasiswa Skripsi di Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Psikomuda*, 3(2), 106–118. <http://doi.org/10.36232/jipmconnectedness.v3i2.4752>
- Ruggiero, T. E. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21st Century. *Mass Communication & Society*, 3(1), 3-37.
- Sari, A. D., & Utami, P. (2020). Intensitas penggunaan gadget dan implikasinya terhadap perilaku belajar siswa SMA. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 112–123.
- Sichach, M. (2023). *Uses and Gratifications theory - Background, History and Limitations*. *November*, 1–11. Studi, P., Teknologi, M., Universitas, P., Harapan, P., Baca, M. M., Bacaan,
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.
- Suroso, S., Sitanggang, T. W., & ... (2023). Hubungan Penggunaan Gadget

Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Cibogo Kecamatan Cisauk Kabupaten Tangerang. *Jurnal Kesehatan* ,VI,107–114. <http://jurnal.stikesimbintaro.ac.id/index.php/djs/article/view/194>

- Suryana, T., & Putri, M. (2021). *Gadget: Definisi, Jenis, dan Pemanfaatannya dalam Pendidikan*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 12- 20.
- Syifa, N., et al. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif. *Center for Life-Span Development*, Universitas Gadjah Mada.
- V. A., Sari, F. D., & Dewita, S. (2023). Peran Media Digital Terhadap Semangat Belajar Siswa Smpn 1 Pelalawan. *EJOIN : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 1114–1128. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i9.1611>
- Wahidar, T. I., Sandry, A. S. S. P., Nurzafitri, A. A. E., Anedin, G. A. R., Nurhafizah, K., Syatika, O., Purba, A. D. R., Budiansyah, F., Ahilia,
- Wijoyo, S. H., Santoso, A., & Nurhayati, L. (2020). Pola penggunaan gadget pada generasi Z dalam konteks pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 55–64