

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, A. K. A., Sujarwoko, S., & Agan, S. (2021). Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menulis teks anekdot berbasis online pada siswa kelas X SMK Al Huda Kediri tahun ajaran 2020/2021. *SEMDIKJAR* 4, 4, 319–326. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/kv4nee04>
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021a). *Buku panduan guru: cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021b). *Cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Dalman, D. (2018). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Dwianti, I. N., Julianti, R. R., & Rahayu, E. T. (2021). Pengaruh media powerpoint dalam pembelajaran jarak jauh terhadap aktivitas kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 675–680. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5335922>
- Elpira, N., & Ghufon, A. (2015). Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Fitri, R., & Sartika, R. (2024). Kemampuan membaca kritis dan penguasaan kalimat efektif: faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis karya ilmiah. *Vokal Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 68–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.33830/vokal.v3i2>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 182–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Fitriansyah, F. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 16(1). <https://doi.org/10.31294/jc.v16i1.1279>
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. *Directory of Elementary Education Journal*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan menulis bahasa Indonesia*. Lakeisha.

- Hermawan, B., Endang, L., Apriana, M., Kartika, U. W., Pembelajaran, M., & Powerpoint, M. (2020). Peran media PPT untuk peningkatan minat belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 183–191. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v20i2.26887>
- Ibrahim, A. M., Indriani, D., Shofiyah, E., Nurfauziah, F. M., & Mahalli, K. (2026). Strategi pengelolaan penggunaan gadget di kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa di era digital (studi pada siswa SMK Yasti Cisaat Kabupaten Sukabumi). *Jurnak Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 239–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46140>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Pengaruh gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 2654–5497. <https://doi.org/http://jonedu.org/index.php/joe>
- Kasupardi, E., & Supriatna, S. (2010). *Pengembangan keterampilan menulis*. Multi Kreasi Satudelapan.
- Khoiri, N. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. Southeast Asian Publishing.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://doi.org/https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Laia, E. (2023). Analisis struktur teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Susua tahun pelajaran 2021/2022. *Kohesi*, 3(2), 13–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/kohesi.v3i2.848>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mugianto, M., Ridhani, A., & Arifin, S. (2017). Pengembangan perencanaan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi model pembelajaran berbasis proyek siswa kelas X SMA. *Ilmu Budaya*, 1(4), 353–366. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v1i4.769>
- Muid, A., Rosidah, A. P., & Shofiyah, L. (2024). Hakikat dan konsep menulis. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Islam*, 14(14), 8–21. <https://jurnal.maziyatulilmi.com/index.php/jippi>
- Mujib, M. (2013). *Pengaruh penggunaan internet terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah atas di Kota Yogyakarta*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/11728>
- Mulyani, R. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental pada santri Madrasah Takhasus Tahfidz Qur'an Al-Husna Tuksari Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon. *Digital Library IAIN Syekh Nurjati*. <http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/8220>

- Munirah, M. (2019). *Pengembangan menulis paragraf*. Deepublish Publisher.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri'*, 26(1), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Nasution, S., Nurbaiti, N., & Arfanuddin, A. (2021). *Teks laporan hasil observasi untuk tingkat SMP kelas VII*. Guepedia.
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education.*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nurasiking, N., Nurarifahjayanti, N., Muh. Asrul, M. A., Susi, S., & Wahid, Ab. (2024). Penilaian kemampuan menulis teks narasi pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Kajian Bahasa , Sastra Indonesia , Dan Pembelajarannya*, 3(3), 33–40. <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/index>
- Nurhasanah, A., Jaya, A., & Dewi, O. R. (2026). Manajemen integrasi gadget sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 11(2), 951–961. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.57323>
- Pitoyo, A. (2017). Strategi pembelajaran di era digital melalui penguatan kompetensi Pendidik untuk menyiapkan SDM unggul. *SEMDIKJAR* 5, 5, 440–446. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/qknxkr60>
- Rachman, F. (2022). *Media Pembelajaran*. Lakeisha.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Semi, A. (2020). *Dasar-dasar keterampilan menulis*. Angkasa.
- Setiyaningsih, I. (2019). *Laporan hasil observasi dan laporan percobaan*. PT Aksarra Sinergi Media.
- Sonia, R., & Immawati, S. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Muhammadiyah 2 Jakarta Pusat. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 11042–11054. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9399>
- Sugiyono, S. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Alfabeta CV.
- Suprpto, S. (2024). *Gadget, sahabat guru kekinian*. Indocamp.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran*. CV Wacaba Prima.

- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>
- Yenti, N., Ramadhanti, D., & Laila, A. (2022). Pengaruh penggunaan model discovery learning terhadap keterampilan menulis teks eksposisi. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.55909/jpbs.v1i1.16>
- Yunita, N. (2024). Peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi melalui model pembelajaran konsep kalimat pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Mempawah Hulu. *IKIP PGRI Pontianak*. <http://digilib.upgripnk.ac.id/id/eprint/2276>