

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2003). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdullah Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Paduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta : Genius Prima Media.
- Abdurahman, A. dkk. *Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI di Purwakarta (2021) Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar*.
- Agustina, D. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (ed. revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief Sadiman & M. Sobry Sutikno, "Proses Pembelajaran Yang Efektif", *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Vol. 3 No. 2, (2019), h. 49. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Barlian, et al, (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* , 17 (2): 315-330.
- Djonomiarjo. (2018). *Evaluasi pembelajaran: Konsep, prinsip, dan penerapan dalam pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- E. Mulyasa (2009) *Standar Komepetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Gering (2011) Noverina, Nurul, Arik Susbiyani, and Abadi Sanosra. "Pengaruh Beban Kerja Dan Budaya Kerja Terhadap Disiplin Kerja Dan Kinerja Pegawai." *Jurnal Sains Manajemen dan Bisnis Indonesia* 10.2 (2020): 177-186.
- Ghazi & Muzaffar, (2018); Rajendar & Jun, (2005). Jayanti, Gusni Ami, and Nazwirman Nazwirman. "Model Kinerja Pegawai: Kepemimpinan, Budaya Kerja, dan Motivasi Kerja dengan Kepuasan kerja variabel intervening." *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis* 21.2 (2020): 157-173.
- Ghazi, M. F. (2017). *Keselamatan dan kesehatan kerja (K3): Konsep dan implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Haryanti, S. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan dan perilaku remaja*. Semarang: CV Cendekia Utama.
- Iskandar & M. Sobry Sutikno, "Proses Pembelajaran Yang Efektif", *Journal of*

- Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Vol. 3 No. 2, (2019), h. 50
- Jayadi, A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku remaja. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mangkunegara. (2016). Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan.
- Mathis dan Jackson, (2013), Manajemen Sumber Daya Manusia. Salemba Empat, Jakarta.
- Mulyasa, E. (2011). Manajemen dan kepemimpinan kepala sekolah. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moh. Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional, Remaja Rosdakarya, Bandung, (2004), hlm. 4.
- Novandalina, R. (2024). Dampak penggunaan gadget dalam dunia pendidikan. Bandung: Literasi Edukatif Press.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, 3(2), 333–352.
- Prastini, N. M. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter sosial remaja. Surabaya: Pustaka Media Nusantara.
- Prakoso, P. (2013). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Mahasiswa dan Hubungannya dengan Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FMIPA UNLAM). Kalimantan : Universitas Lambung Mangkurat.
- Pardede, M. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku remaja. Medan: CV Widya Pustaka.
- Rahman, A. (2021). Psikologi pendidikan: Teori dan praktik dalam pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Rajendar, K., & Jun, M. (2005). Organizational culture: Definition, dimensions and measurement. *International Journal of Business and Management Science*, 1(1), 1–16.
- Sari, N. (2020). Evaluasi hasil belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Sedarmayanti, M.Pd., APU. (2009), Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja. Bandung : Penerbit Mandar Maju.
- Sudjana, Nana. (2019). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2021). Metode statistik. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (ed. 11). Bandung: Alfabeta.
- Sundusiyah, A. (2012). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi. Essay untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi Semester Ganjil. Bandung : Jurusan Pedagogik (Pgsd),

- Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutikno, M. S. (2019). Model-model pembelajaran inovatif. CV Budi Utama.
- Tisa Nur Cahyanita. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Dikecamatan Kutasari Purbalingga, Purwokerto: Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Triguno. (2010). Budaya Kerja: Menciptakan Lingkungan Yang Kondusif Untuk Meningkatkan Produktivitas Kerja. 4th ed. Jakarta: Pt Golden Terayon.
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. Jurnal Tahsinia, 2(1), 67–77
- Wahyuliarmy, N. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Jakarta: CV Jejak.
- Winarno, S. (2009). Teknologi informasi dan komunikasi. Jakarta: Bumi Aksara.

