

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ishak & Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pendidika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ainamulyana. 2016. *Prestasi Belajar Siswa, Pengertian Dan Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa*, (online), (<http://ainamulyana.blogspot.co.id/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html?m=1>). Diakses pada tanggal 22 Oktober 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baridwan, Zaki. 2004. *Intermediate Accounting*. Edisi Tujuh. Cetakan Pertama. Yogyakarta: BPFE UGM
- Basri, Hasan. 2015. *Paradigm Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Budiyono. 2006. *Statistika Dasar Untuk Penelitian*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryono, Anung & Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Irham, Muhamad & Ardy, Wiyani N. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Istiyanto, J.E. 2013. *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Kemp, Jerrold E.. 1994. *Proses Perancangan Pengajaran*. Bandung: ITB Bandung.
- Kukuh, WP. 2016. *Penggunaan Gadget Dalam Membantu Proses Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <http://kukuhwp15.blogspot.co.id/2016/01/penggunaan-gadget-dalam-membantu-proses.html>. Diakses 16 Desember 2016

- Kuncoro, Eri, dkk. 2009. *Life On Blackberry*. Yogyakarta: Multikom
- Kuroyuki. 2013. Teknologi Dalam Pendidikan : Peranan Gadget Untuk Pendidikan, (Online), ([Http://Kuroyuki97.Blogspot.Co.Id/2013/11/Teknologi-Dalam-Pendidikan-Peranan.Html](http://Kuroyuki97.Blogspot.Co.Id/2013/11/Teknologi-Dalam-Pendidikan-Peranan.Html)). Diakses Pada Tanggal 6 Oktober 2016.
- _____, *Cara Belajar Yang Baik Disekolah*, (Online), (<http://www.matrapendidikan.com/2014/05/cara-belajar-yang-baik-di-sekolah.html>). Diakses pada tanggal 10 Oktober 2016.
- Mulyasa. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nopiani, Rany. 2013. *Pengaruh Penggunaan Gadget (Handphone) Dikalangan Pelajar Dipandang Berdasarkan Aspek Psikologis*. Program Pascasarjana Universitas Sriwijaya
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nopiani, Rany. 2013. *Pengaruh Penggunaan Gadget (Handphone) Dikalangan Pelajar Dipandang Berdasarkan Aspek Psikologis*, (Online), (<http://ranynopiani.blogspot.co.id/2013/12/pengaruh-penggunaan-gadget-handphone.html>). Diakses Pada Tanggal 6 Oktober 2016.
- Rahmawati, Isnaeni. *Pengaruh Gadget Terhadap Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Online), (http://academia.edu/12372592/pengaruh_gadget_terhadap_proses_belajar_mengajar_di_sekolah). Diakses pada tanggal 22 Oktober 2016.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2005. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soeprapto. 2000. *Membangun Kompetensi Belajar*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana, Nana. 2006. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Suparno. 2008. *Dimensi-dimensi Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Supriyono, R. A. 2011. *Akuntansi Manajemen 1: Konsep Dasar Akuntansi Manajemen dan Proses Perencanaan*. Edisi Pertama. BPFE-Yogyakarta.
- Suryandriyo, Baskoro. 2013. *Manfaat Gadget Untuk Semua Kalangan*, (online), (<http://www.ikerenki.com/2013/11/manfaat-gadget-untuk-semua-kalangan.html>). Diakses pada tanggal 22 Oktober 2016.
- _____. *Sejarah Gadget*, (online), (<https://mobilephone99.wordpress.com/sejarah-gadget/>). Diakses pada tanggal 22 Oktober 2016.
- Syah, Muhibin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Edisi Revisi. Bandung. PT Remaja Rosdaka.
- _____. 2014. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Radja Grafindo Persada.
- Wikipedia. 2013. *Pengertian gadget*, (online), (<http://id.wikipedia.org/wiki/Special:Search?search=pengertian+gadget&go=Go>). Diakses pada tanggal 22 Oktober 2016.
- Winkel, WS. 2001. *Psikologi Pengajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Grasindo
- Wiradi. 2003. *Pengaruh Cara Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas II SMU Negeri Colomadu Karanganyar*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Program S1. Universitas Sebelas Maret. Surakarta
- Yusuf. 2014. *Komparasi Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar Model Gregorc Di Smkn 7 Surabaya*. E-Journal UNESA Online, vol.2 No.1. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/7802/10539>. (Diakses pada 10 Oktober 2016 pukul 13.10 wib)
- Zambrana, A. 2016. *Pengertian Handphone*, www.Mokletrpl2.Blogspot.com, 23 Desember 2016.
- Zuldafrial & Muhammad, Lahir. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.