

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M., S. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- AECT. (1977). (*Association For Education Communication and Technology*). *Evaluasi Media District and School*. Washington, D.C: The Association.
- Ali, M. d. (2009). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arief S Sardiman, d. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, d. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, U. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- B, S. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Beauty, d. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Keperawatan*, 3, 1-6.
- Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto. (2011). *Manajemen Pemasaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Degeng, N. S. (2013). *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Devi Dwi Ristianti, d. (2016). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Sisswa Materi Relief Kelas IV SD Negeri 2 Sidomoro Tahun Ajaran 2015/2016. *Penerapan Model Contextual*, 4, 551 – 556 .
- Dewanti, d. (2016). Hubungan Ketrampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3, 126-131. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>

- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS Edisi 7*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hadis, A. (2008). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamidjojo dan Latuheru, J. (1993). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press.
- Handhani, M. T. (2013). Pengaruh Kedisiplinan Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS di SMA Batik 1 Surakarta 1 Tahun Ajaran 2013/2014. 02. Retrieved from <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/3050>
- Hariyanto, S. &. (2012). *Belajar dan Pembelajaran* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Hariyanto, S. d. (2014). *Belajar dan Pengajaran dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- hasan, I. (2006, Maret). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik* (Vol. 9). Jakarta: Bumi Aksara.
- Hindriani, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Smk Swasta Prayatna 1 Medan.T.P 2018/2019. *Jurnal Administrasi dan Perkantoran Modren*, 9, 1-8.
- Husein, U. (2011). *Metode penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi 11*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- IdMetafora. (n.d.). *7 Sistem Operasi Seluler Yang Populer*. Retrieved from IdMetafora: <https://idmetafora.com/news/read/314/7-sistem-operasi-seluler-yang-populer.html>
- Iswidharmanjaya, D. B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kartika, D. (2018). *Gadget No Buku Yes*. Surabaya : PUSTAKA SAGA.
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, No 4*. Retrieved from <http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020>
- Khairuddin. (2008). *Sosiologi Keluarga*. Yogyakarta: Liberty.

- Kusmijati, N. (2014). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di Smp Negeri 2 Purwokerto. 3. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/55741-ID-peningkatan-kreativitas-belajar-siswa-pa.pdf>
- M.Taher. (2013, 11 7). *Urgensi Taksonomi Bloom Domain Kognitif Versi Baru Dalam Kurikulum 2013*. Retrieved from Dokumen Indonesia: <https://fdokumen.com/document/urgensi-taksonomi-bloom-domain-kognitif-ttg-prinsip-dan-generalisasi-membilang.html>
- Mastura. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3, 1-7.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mujib, M. (2013). *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Yogyakarta.
- Munandar, U. (2009). *Pengembabnagn Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurfitriyanti, M. (2014). Pengaruh Kreativitas dan Kedisiplinan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Kalkulus. *Jurnal Formatif*, 4, 1-8 .
- Oemar, H. (2012). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- P, S. S. (2016). *Pengaruh Waktu Belajar di Rumah dan Penggunaan Handphone Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Angkasa Lanud Soewondo Tahun Ajaran 2015/1026*. Medan: Skripsi. FE, Universitas Negeri Medan.
- Panggabean, S. (2016). *Pengaruh Waktu Belajar di rumah dan Pennggunaan Handphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Angkasa Lanud Suwondo T.A 2015/2016*. Skripsi. Medan: UNIMED.
- Prakorso, P. (2013). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa Dan Hubungannya Dengan Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FMIPA UNLAM)*. Kalimantan Selatan: Universitas Lambung Mangkurat.
- Pulungan, I. &. (2015). *Ensiklopedi Pendidikan Jilid 1*. Medan: Media Persada.
- Pulungan, I. &. (2015). *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Pulungan, I. d. (2015). *Ensiklopedia Pendidikan Jilid 1*. Medan: Media Persada.

- Putri Rachmawati, d. (2017, Juli). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. 5, 1-6.
- R, Z. D. (2020, Januari). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3, 97-113.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget dan Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3, 97-113.
- S, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Fakto-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning dan Alikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta. Usman. User. 2008. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tribunnews.com. (2020, Juni 14-15). Retrieved from <https://www.tribunnews.com/corona/2020/06/15/update-corona-indonesia-15-juni-bertambah-1017-pasien-total-39294-kasus-positif-15123-semuh>

Turmuzi, A. (2013, Febuari 5). *Mengingat dan Memahami Kembali tentang Teori Taksonomi Bloom*. Retrieved from Kompasiana: <http://edukasi.kompasiana.com>

Usman, a. d. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY