

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Pustaka Raya
- Android Playstore .2017. *Download aplikasi Remote Mouse* . Diakses pada 25 Januari 2017 dari <https://Playstore.com>.
- Anitah W, Sri Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Depdiknas
- Aplikasi Remote Mouse.2017. *Definisi Remote Mouse* . Diakses pada 25 Januari 2017 dari <https://remotemouse.net>
- Arikunto, S.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Asro, Deni Darmawan, Cepi Riana. 2008. *Komputer dan Media Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Arsyad A., 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Baturajahebat 2014 *Pengertian Smartphone* diambil dari diakses pada 2 Februari 2017 dari <https://baturajahebat.wordpress.com/smartphone/>
- Boon Jin, Goh .2012. *Transfrom your Screen into a user-friendly interactive Whiteboard with Smoothboard*, diakses 10 oktober 2016 dari <s://www.Smoothboard.net/faq?>
- Chaniago, D.A. 2010. *Aktivitas Belajar*.diakses 2 Februari 2017 dari <http://www.definisionline.com /2011/06/pengertian-aktivitas-belajar.html>
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sekjen Depdiknas.
- _____. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- _____. 2015. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2015 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sekjen Depdiknas.
- Dermawan, F., Sritomo, W., & Sudiarno, A. *Perancangan Interactive whiteboard Menggunakan Aplikasi WII Remote dengan Pendekatan High Touch Design Process*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
- Detik.com.2016. *Ridwal kamil luncurkan edubox* diakses pada 20 Januari 2017 dari: <http://m.detik.com/news/berita-barat/ridwan-kamil-luncurkan-edubox>.
- Djamarah & Zain. 2006. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Florensiana. 2011. *Pengertian Aktivitas Belajar*. Diakses pada 5 Februari 2017 dari <https://widyasari.com>
- Google Terjemahan.2017. *Menerjemah teks ke dalam bahasa indonesia* . Diakses pada 5 Februari 2017 dari <https://googletranslate.com>

- Gururu.org.2017. *Manfaat smartphone sebagai Sarana Pembelajaran yang lebih efektif*. Diakses pada 5 Februari 2017. <http://gururu.org/guru-berbagi/manfaat-smartphone-sebagai-sarana-pembelajaran-yang-lebih-efektif/>
- Jhonson & Tambunan, H.2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual Basic dan Smoothboard pada Matematika*. Medan :Universitas Negeri Medan.
- Kurnia, I. et al. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta:Depdiknas.
- Levie & Lents .1982. *Fungsi Media Pembelajaran* diakses pada Januari 2016 dari <https://irwanblogwaringin.blogspot.com>.
- Mulyasa. 2011. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Okezone.com .2016. *penggunaan smartphone mencapai 55 juta jiwa* diakses pada 20 Januari 2017 dari <http://m.okezone.com/read/2015/09//19/57/1217340/2015-penggunas-martphone-di-indonesia-capai-55-juta>
- Purwadi, M.I. 2016. *Pen Wiimote Sebagai Media Interaktif Penunjang Persentasi*.Purwokerto:Stiamik Amikom.Juni 2016
- Purwanto, M.N. 2011. *Statika Untuk Penelitian*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sagala, S.2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran :Untuk Membantu Memecahkan Problematika dalam Belajar*. Bandung : CV. Alfabeta
- Sugyono.2014.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.Bandung:Alfabeta.
- Sungkono Siddiq, M. Djauhar & Isniatun Munawaroh. 2008. *Pengembangan bahan pembelajaran* . Jakarta:Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Thin. D.Huy dan Dun. V. Tan (2015) *Interactive Teaching and Learning with Low-Cost Interactive Smart boards*.Southeast Asian Ministers of Education Organization Reganization Regional Training Center.
- Trianto.(2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*.Jakarta:Kencana
- Yamin,M.2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*.Jakarta:Gaung Persada Press.