

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- A. Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- A. Pribadi, Benny. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, D. S. (2008). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, D. S. dkk., (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan (e-learning)*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Budi. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: TERANGI.
- Siregar, E. 2019. *Pedoman Pelaksanaan Media Pembelajaran*. UNJ Press. ISBN 978-602-0766-26-3.
- Suparman, Atwi. (1997). *Desain Instruksional*. PAU-PPAI-UT.
- Suparman, M. Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Wiley, David A. (2002). *The Instructional Use of Learning Object*. Bloomington: Agency for Instructional Technology.
- Yaumi, Muhammad. (2014). *Prinsip Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

B. Jurnal Daring

Danang Yuangga, Kharisma,. dkk. (2020). *Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi COVID-19*. Pamulang: Jurnal Guru Kita Vol.4 No.3

Iklil Mustofa, Mokhammad,. dkk. (2019). *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*. Semarang: Walisongo Journal of Information Technology Vol.1 No.2

Puspa Handayani, BS Dewi. (2010). *Proses Sosialisasi Budaya Organisasi (Proses Sosialisasi Nilai-nilai Integritas Karyawan di BRINGIN LIFE Asuransi Yogyakarta)*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Nur Budi, Eko. (2017) *Penerapan Pembelajaran Virtual Class pada Materi Teks Eksplanasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 1 Kudus*, Surakarta: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol.27 No.2

C. Skripsi dan Tesis

Anis Chaeruman, Uwes. (2018). *Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended untuk Program Spada Indonesia*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Christina, Melin. (2018). *Desain Program Pelatihan Master of Ceremony Berdasarkan Model Backward Design*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

D. Sumber Internet

Boulet, Guy. "Rapid Prototyping: an efficient way to collaboratively design and develop e-learning content. Journal of Navy elearning Center of Excellence.",
<https://www.yumpu.com/en/document/view/39196223/rapid-prototyping-an-efficient-way-to-collaboratively-guy-boulet> (diakses pada 11 Juni 2021 pukul 19.28)

<http://brilife.co.id/pages/brilife/#riwayat-section> (diakses pada 17 September 2020 Pukul 18.47 WIB)

<https://covid19.go.id/peta-sebaran> (diakses pada 17 September 2020 Pukul 19.05 WIB)

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/desain> (diakses pada tanggal 22 Oktober 2020 pukul 23.36 WIB)

<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/kelas-maya-kelasnya-generasi-milenial-indonesia/> (diakses pada 11 Februari 2022 Pukul 11.18 WIB)

Keramida, M. (2015). "The importance of Learning Objects in instructional design for e-learning". Instructional design. <https://elearningindustry.com/the-importance-of-learning-objects-in-instructional-design-for-elearning> (diakses pada 11 Juni 2021 pukul 19.28)

Stockley, Derek. "E-learning Definition and Explanation (Elearning, Online Training, Online Learning)", <http://www.derekstockley.com.au/elearning-definition.html> (diakses pada 24 Maret 2021)

