

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusman, A. d. (2015). Peningkatan Kapasitas Aparatur Pemerintah Desa dalam Pengelolaan Keuangan . *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 94-98.
- Al-Fandi, H. (2011). *Desain pembelajaran yang demokratis & humanis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Amin, A. &-1. (2019). Pengaruh penggunaan modul berbasis hypercontent terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sai*, 1-12.
- Amin, D. L. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Hypercontent untuk Siswa SMK Negeri 1 Godean. *Jurnal Student UNY*, 184-192.
- Anderson, G. C. (Managing performance appraisal systems). 1993. Thousand Oaks: CA: Sage Publications.
- Andi, J. H. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Anni Milen. (2004). *Pegangan Dasar Pengembangan Kapasitas*. Yogyakarta: Pondok Pustaka Jogja .
- Astuti, S. P. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 1-10.
- B. Rommey, S. &. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta Selatan: Salemba Empat .
- Basleman, A. d. (2011). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Borg, W. R. (1989). *Educational research: An introduction* . New York: NY: Longman.
- Budiman, A. T. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fitria, A. &. (2021). E-modul berbasis hypercontent: Upaya untuk mengatasi kesulitan pembelajaran sejarah di masa pandemi COVID-19. *e-jurnal UIN Imam Bonjol*, 1-12.
- Grindle, M. (1997). *Getting Good Government : Capacity Building in the Public Sector of Developing Countries*. Boston: Harvard Institute For International Development.
- Hapudin., S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif* . Jakarta: Kencana.
- HUT ke-61, M. D. (2021, 09 26). *HUT ke-61, Mensos Dorong Karang Taruna Jadi Mitra Strategis Pemerintah*. Retrieved from Kompas: <https://nasional.kompas.com/read/2021/09/26/14263871/hut-ke-61->

mensos-dorong-karang-taruna-jadi-mitra-strategis-pemerintah#google\_vignette

- Indonesia. (2003 ). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Indonesia. (2003 ). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. . Jakarta.
- Indonesia. (2019 ). *Peraturan Menteri Sosial Nomor 25 Tahun 2019 tentang Karang Taruna*. Jakarta: Kementerian Sosial.
- Kapp, A. (1833). *Platon's Erziehungslehre*. Berlin: Ferdinand Dümmler.
- Knowles, M. S. (Andragogy: An Introduction to Adult Education). 1968. New York: Association Press.
- Kusrianto, A. (Menguasai Formula dan Fungsi Excel ). 2019. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kustandi, C. &. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Longkutoy, J. J.-d. (1996). *Dasar-dasar Statistika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Lukman. (2014). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marzuki. (2012). *Andragogi: Sebuah Pendekatan dalam Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: Erlangga.
- Negeri, K. D. (2018). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2018 tentang Lembaga Kemasyarakatan Desa dan Lembaga Adat Desa*. Jakarta.
- Pawana, V. &. (2014). The ADDIE model: A systematic approach to instructional design. *International Journal of Emerging Research in Management & Technology*, 1-10. .
- Prawiradilaga, D. S. (2017). *Modul hypercontent: Teknologi kinerja*. Jakarta: Prenada Media.
- Prima, E. (2022, Agustus 4). *Studi: Organisasi di Indonesia Masih Tertinggal dalam Ketangkasan Digital*. Retrieved from Tekno.tecno.co: <https://tekno.tecno.co/read/1619263/studi-organisasi-di-indonesia-masih-tertinggal-dalam-ketangkasan-digital>
- Putra, F. A. (2022). Peran Karang Taruna dalam Pemberdayaan Pemuda Melalui Pelatihan Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 171-172.
- Ruslan. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sadiman, A. S. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Smith, J. (2022). *The Impact of Digital Agility on Organizations*. Retrieved from Workday Blog: <https://www.workdayblog.com/digital-agility-impact>
- Soeprato, A. (2010). Peningkatan Kapasitas Organisasi: Teori dan Praktik. *Jurnal Abdimas Galuh*, 10-17.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Pengembangan kurikulum: Teori dan praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sundiman, D. (2018). THE EFFECT OF KNOWLEDGE MANAGEMENT ON THE STRATEGIC MANAGEMENT PROCESS MEDIATED BY COMPETITIVE INTELLIGENCE IN THE SMALL BUSINESS COMPANY. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 105–115.
- Vercellis, C. (Introduction to Data Mining). 2009. New York: Springer.
- Wawan, A. &. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung: CV. Alfabeta.

