

DAFTAR PUSTAKA

- Benny. A. Pribadi (2009). *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI, R. D. (2023). *Panduan Implementasi Pembelajaran Berpusat Pada Mahasiswa*. Jakarta.
- Husniyatus Salamah Zainiyati (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.
- I Made Wiratha (2006). *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Jonassen, H. D. (1996). *Handbook of research for educational communications and technology*. New York: Macmillan Library Reference.
- Muhammad Ramli (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: IAIN Antasari Press.
- Muhammad Yaumi (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, D. S. dan Uwes. A. Chaeruman (2018). *Modul Hypercontent Teknologi Kinerja*. Jakarta: Kencana.
- Rowntree, D. (1994). *Preparing Materials for Open, Distance and Flexible Learning*. London: Kogan Page.
- Simonson, M., Smaldino, S., Zvacek, S. (2015). *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education*. 6th Edition. North Carolina: Information Age Publishing.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russel, J. D. (2014). *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar (Terjemahan)* Jakarta: Kencana.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Suryani. N, A. S. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Adami. K, M. M. (2023). Pengembangan Modul Hypercontent Berbasis Karakter (Kreatif) Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Fauziah. I, R. S. (2022). Pengembangan Modul Hypercontent untuk Mata Diklat Kode Etik dan Disiplin Pegawai BPK RI. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*.

Hastini. L. Y, R. F. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*.

Nurzaelani. M. M, M. S. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Hypercontent Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTs). *PROSIDING LPPM UIKA BOGOR*.

Prawiradilaga. D. S, Retno Widyaningrum, Diana Ariani (2017). Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan Hypercontent. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*.

Shania. A. I, F. A. (2022). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN HYPERCONTENT MATERI KONSEP KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA BAGI SISWA KELAS VII SMP NUSANTARA KRIAN. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*.

Wiranata, A. A. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Matakuliah Sistem Belajar Terbuka Untuk Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

<https://repository.uir.ac.id/4836/5/BAB%202.pdf> diakses pada 19 februari 2024, pukul 21.08

<https://fip.unj.ac.id/tp/visi-misi-tujuan/> diakses pada 20 Februari 2024, pukul 12.11

<https://etheses.iainkediri.ac.id/2095/3/933503812%20BAB%20II.pdf> diakses pada 20 februari 2024, pukul 13.06

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/17/130000069/jangan-tertukar-ini-pengertian-generasi-x-z-milenial-dan-baby-boomers> diakses pada 14 Desember 2024, pukul 10.31 WIB