

DAFTAR PUSTAKA

Branch, Robert. M. & Dousay, Tonia.A. (2015). *Survey of Instructional Design Models*. Indiana: AECT.

Chaerumam, Uwes Anis. (2017). "*Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended untuk Program SPADA Indonesia*". Disertasi Pascasarjana, Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Dissriany, Maria. Banggur, Vista. Situmorang, Robinson. & Rusmono. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.20. No. 2. Hlm.155.

E, Rochmah. & W, Abdulmajid M. (2018) "Membangun virtual classroom melalui social learning networks (SLNS)". *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 8(1). No15. Hlm.17.

Ghirardini, B. (2011). *E-Learning Methodologies: A Guide for Designing and Developing E-Learning Courses*. Rome: Food Agriculture Organization of the United Nations.

Halimi, Khalid. Seridi, Hasina. & Faron, Catherine. (2011). "*So learn: a social learning network*". *Paper presented at International Conference on*

Computational Aspects of Social Networks, CASoN, Salamanca, Spain. Hlm.1

Hamid, Hamdani. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia.* Bandung: Pustaka Setia.

L, Firda. Utama, IDG Budi. & Wisudariani, NM Rai. (2019) Pemanfaatan Portal/Web *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha.* Vol.9 No.1. Hlm. 20.

Lase, Delipiter. (2019). “Pendidikan di Era Revolusi 4.0”. *Jurnal Sundermann.* Vol. 1(1). hlm.1

Mardiana, Rina. (2017). *Pendidikan Jarak Jauh SMKN Karangjaya: Simkodig.* Tasikmalaya: SMK Negeri Karangjaya.

Martin, Louis. & Tape, Dave. (2019). “*Teachig with a Teams: An Introduction to teaching an undergraduate law module using Microsoft Teams*”. *Inovative Practice in Higher Education.* Vol (3)3. Hlm.60.

Nababan, Melfa Br. Dewi, Rahman. & Ahmad, Imam. (2018). “Analisis Pola Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Rekreasi di Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia Sumatra Utara Tahun 2017”, *Jurnal Pedagogic Olahraga.* Vol.04. No. 01. Hlm. 45

Piskurich, George. (2015). *Rapid Instructional Design: Learning ID Fast and Right (Third Edition)*. San Fransisco, CA: Pfeiffer, John Wiley and Sons, Inc.

Plomp, Tjeerd & Nieveen, Nienke. (2013). *Education Design Research -Part A: An Introduction*. Enschede: SLO.

Prawiradilaga, Dewi S. Ariani, Diana. & Handoko, Hilman. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Prawiradilaga, Dewi S. (2015). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Prawiradilaga, Dewi S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Prawiradilaga, Dewi S. & Chaerumam, Uwes Anis (2018). *Modul Hypercontent: Teknologi Kinerja (Performance Technology) - Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.

Riyana, Cepi. (2011). *Komponen-Komponen Pembelajaran*. Jakarta: Tim Pengembangan MKDP Rajawali Press.

Rosadi, Dani. (2016). "Aplikasi *Social Learning Networks* (Studi Kasus di STMIK Madira Indonesia)". *Jurnal Computech & Bisnis*. Vol.1. No.2. Hlm. 74.

Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Savitri, Astrid. (2019). *Revolusi Industri 4.0; Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genesis

Siregar, E. (2018). *Pedoman Pelaksanaan Media Pembelajaran*. UNJ Press. ISBN 978-602-0766-26-3.

Suganda, Tarkus. (2018). "Pengelolaan Pembelajaran Zaman Now (Generasi Z)" *Research Gate*.

Supratman, Lucy Pujasari. (2018). "Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*". *Jurnal Telekomunikasi*. No.1. Hlm. 49.

Suprayekti & Agustyarini. (2015). *Analisis Peserta Didik dalam Teknologi Pendidikan*. Jakarta: LPP Press UNJ.

Susilawati, Evi. (2017). "Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal Edutech*. Vol.16(3). Hlm.288.

Tigowati, Efendi, Agus. & Budiyanto, Cucuk W. (2017). "*E learning* Berbasis *Schoology* dan *Edmodo*: Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

SMK". *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*.
Vol.2. No.1. Hlm. 50.

Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta:
Kencana Prenada Media Group.

Clark, Donald. 2015. *The Performance Juxtaposition Site*. Diakses melalui
<http://www.nwlink.com/~donclark/news/news.html> pada tanggal 7 Mei
2020 pukul 23.00 WIB.

Fitur-Fitur *Microsof Teams*. Diakses melalui [https://www.solusi.com/dukung-
produktivitas-kerja-dengan-microsoft-teams/](https://www.solusi.com/dukung-produktivitas-kerja-dengan-microsoft-teams/) pada tanggal 26 Januari
2019 pukul 23.28 WIB

Fitur-Fitur *Microsoft Teams*. Diakses melalui [https://www.microsoft.com/id-
id/education/products/teams](https://www.microsoft.com/id-id/education/products/teams) pada tanggal 4 Februari 2020 pukul
00.41 WIB.

Kemp, Simon. (2020). *Digital 2020: Indonesia Data Reportal*. Diakses melalui
<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia> pada tanggal 9
Mei 2020 pukul 9:19 WIB.

Koenigsbauer, Kirk. (2016). *Memperkenalkan Microsoft Teams, ruang kerja
berbasis obrolan di Office 365*. Diakes melalui
<https://www.microsoft.com/id-id/microsoft>

[365/blog/2016/11/02/introducing-microsoft-teams-the-chat-based-workspace-in-office-365/](https://365.blog/2016/11/02/introducing-microsoft-teams-the-chat-based-workspace-in-office-365/) pada tanggal 13 Mei 2020 pukul 08.08 WIB.

Telkom University. *Modul Kelas Digital dengan Microsoft Teams* (Jakarta: Direktorat Sistem Informasi, Bandung). Hlm.5. Diakses melalui <https://is.telkomuniversity.ac.id/teams-tel-u/#1584469907184-6c0849d4-caff> pada tanggal 13 Mei 2020 pukul 10.00 WIB.

