

DAFTAR PUSTAKA

- Afrian, Dwi Putra. (2018). "Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Rumah Sakit Dan Klinik di Wilayah Kota Madiun Berbasis Android". *Jurnal Pendidikan. Unoveristas Muhammadiyah Ponorogo*
- Aldrich, Clark. (2006). *Learning Online with Games, Simulations, and virtual Worlds: Strategies for Online Instruction*. USA: IGI Global
- Agung, I. & Ka, Ida Ayu Dewi Kumala, Ratih. (2013). *Media Komunikasi Pendidikan*.
- Akello, G., & Akello, G. (2015). *The Impact of the Paris Principles on Reintegration Processes for Former Child Soldiers in Northern Uganda The Impact of the Paris Principles on Reintegration Processes for Former Child Soldiers in Northern Uganda*. October.
- Annison, H. (2011). Book review: Book review. *Criminology & Criminal Justice*, 11(3), 277–278. <https://doi.org/10.1177/1748895811401979>
- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Anwar, Saifuddin. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Arikunto. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Aristo, Rahardi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Astutik, D., Sa'dijah, C., & Susiswo, S. (2021). Pembelajaran Kooperatif Daring Tipe Gi Berbantuan *Microsoft teams* terhadap Pemahaman Konsep. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(2), 309. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i2.631>
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Barbara B, Seels and Rita C Richey. (1994) *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: UNJ
- Basri, Hasan. (2013). "Landasan Pendidikan". Bandung : Pustaka Setia.
- Borg, W.R and Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction 4th Edition*. London: Longman Inc

- Buchal, R., & Songsore, E. (2019). Using *Microsoft teams* To Support Collaborative Knowledge Building in the Context of Sustainability Assessment. *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)*, 1–8. <https://doi.org/10.24908/pceea.vi0.13882>
- Danker, B. (2015). Using Flipped Classroom Approach to Explore Deep Learning in Large Classrooms. *IAFOR Journal of Education*, 3(1), 171–186. <https://doi.org/10.22492/ije.3.1.10>
- Dunne, K. A., & Willmott, C. J. (1996). Global distribution of plant-extractable water capacity of soil. *International Journal of Climatology*, 16(8), 841–859. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1097-0088\(199608\)16:8<841::AID-JOC60>3.0.CO;2-8](https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-0088(199608)16:8<841::AID-JOC60>3.0.CO;2-8)
- Dick, W. and Carey, L. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. (Third ed.). United States of America : Harper Collins Publishers.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Fidiyanti, H. H. N. (2017). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia Bandung: Rafika Aditama.
- Hubbard, M., & Bailey, M. J. (2018). Mastering *Microsoft teams*. *Mastering Microsoft teams*, 125–141. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3670-3>
- Husna, R. setya indahini;sulton;arafah. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA moBiLE LEArNiNg PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL KELAS X SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 98.
- Ilag, B. N. (2018). Introducing *Microsoft teams*. In *Introducing Microsoft teams*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3567-6>
- Jitek, A. (2016). Kelas Digital dengan *Microsoft teams*. *Jurnal Ilmiah Teknosains*, 2(1Mei).
- Khamdi, W., (2007), Pembelajaran Berbasis Proyek , Model Potensial untuk Peningkatan Mutu pembelajaran
- Kearney.M. , Zowghia. D., Bani., M., Schuck. S., & Aubusson. P. (2018). Mobile learning for science and mathematics school education: A systematic review of empirical evidence. *Computers & Education*,121 (2018) 30–58

- Komalasari,K. (2010). Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi.
- Madya,Eko., Kasihadi. (2017). Dasar-Dasar Pendidikan. Semarang: Effhar Publishing
- Mardiati, I. M. (2020). Hubungan Antara Tingkat Kreativitas Verbal Dengan Kemampuan Berbahasa Inggris Pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Islam Iain Pontianak Angkatan 2017/2018. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.26858/talenta.v6i1.7245>
- McVey, M., Edmond, A., & Montgomery, D. (2019). Supporting Students to Develop their Digital Literacies using Microsoft teams. *ALT Winter Conference 2019, 11-12 Dec 2019*. <http://eprints.gla.ac.uk/206468/>
- Miarso, Yusufhadi. (2018). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Muliawati. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa*. Skripsi FPMIPA UPI. Bandung
- Munadi, Yudhi. (2017). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Mursid.(2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Medan: Unimed Press
- Nana,Sudjana., Ahmad, Rifa'I,. (2007) *Media Pengajaran*. Bandung : CV. Sinar Baru
- Nordin, N., & Norman, H. (2018). "Mapping The Fourth Industrial Revolution Global Transformations on 21 Century Education on the Context of Sustainable Development". *Journal of Sustainable Development Education and Research | JSDER Vol. 2, No.1*, pp. 1-7
- Parsons, D. (2018). Abductive Science Inquiry Using Mobile Devices in the Classroom. *Computers and Education*, 63(2013): 62-72
- Popham, W. J. (2011). Assessment literacy overlooked: A teacher educator's confession. *Teacher Educator*, 46(4), 265–273. <https://doi.org/10.1080/08878730.2011.605048>
- Pradja, B. P., & Baist, A. (2019). Analisis kualitatif penggunaan *Microsoft teams*

dalam pembelajaran kolaboratif daring. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (4th Senatik)*, 4, 415–420.

Pringgodigjo. (2018) *Ensiklopedia Umum*, Yogyakarta: Yayasan Kanisius.

Ridwan,A. (2007). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung : Alfabeta

Riyanto,Yatim. (20019) *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group

Sanjaya, Ade. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.

Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 314–319. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i9/4593>

Sihotang, H., & Siahaan, C. (2021). Effectiveness of Transactional Communication in the Implementation of Collegiate Curriculum. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 8(2), 225–237. <https://doi.org/10.14738/assrj.82.9732>

Siskawati maya, pargiti, P. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. 4(1), 72–80.

Sugiyono.(2019).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.Bandung: Alvabeta,cv. Esa. Jakarta: PT Rineka Cipta

Suyanto, Ph.D. 2010.*Model Pembinaan Pendidikan Karakter Di Lingkungan Sekolah*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional.

Uhomoibhi, J. O. (2006). Implementing e-learning in Northern Ireland: Prospects and challenges. *Campus-Wide Information Systems*, 23(1), 4–14. <https://doi.org/10.1108/10650740610639697>

Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 151–168. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>

Usman, M., Dalle, A., Azizah, L., & Ernawati, E. (2020). Efektivitas Penggunaan Laboratorium Bahasa Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Fbs-Unm. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(1), 79–91. <https://doi.org/10.26858/interference.v1i1.12911>

Wagner, C. S., Wagner, C. S., & Graber. (2018). *Collaborative Era in Science*. London: Palgrave Macmillan.

Wena Made. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu tinjauan konseptual operasional. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Widiyarso, T. H., & Utama. (2021). Efektifitas Penggunaan *Microsoft teams* Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 15–21.

Widiyantini, T. (2014). Penerapan Model Project Based Learning (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) dalam Materi Pola Bilangan Kelas VII. PPPPTK Matematika

Winkel, W.S.(2009). Psikologi Pengajaran. Jakarta : Gramedia.

Yamasari, Y. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya 4 Agustus 2010 ISBN No. 979-545-0270-1

Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>

