

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, Seno Yudha, Zainul Abidin dan Eka Pramono Adi. (2019). "Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol 2(3):181-187.
- Amin, Ahmad Kholiqul. (2017). "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar". *Jurnal Pendidikan Edutama*, Vol 4(2):51-63.
- Asmita, D. (2021). "Pelatihan Penggunaan Media E-Learning Menggunakan Aplikasi Zoo Meeting di UPT SD INPRES12/79 Macanang". *Journal Lepa-Lepa Open*, Vol 1(2):375-379.
- Asnawir dan M.Basyirudin U. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bogdan, R.C & Biklen S.K. (1992). *Qualitative Research for Education: an Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn&Bacon.
- D, Darmawan. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darin, E Hertley. (2001). *Selling E-Learning. American Society for Training and Development*.
- Depdiknas. (n.d.). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Effendi, Emphy & Hartono Zhuang. (2005). *E-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Fazar, N. (2020). "Efektivitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, Vol 1(2):61-65.
- G, Gilbert & Jones M. (2001). *E-Learning is e-normous*. *Electric Perspectives*, Vol 26(3):66-82.
- Hadisi & Muna. (2015). "Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning)". *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol 8(1):127-132.

- Hendri. (2014). “*Pemanfaatan Sharable Content Object Reference Model Dalam Menciptakan Aplikasi Web E-Learning*”. *Jurnal Media Sistem Informasi* , Vol 8(1):21-26.
- Henik, I dkk. (2016). “*Persepsi Mahasiswa Tentang Media Pembelajaran E-Learning*”. *Jurnal Ilmu Kebidanan*, Vol 2(2): 107-114.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metodepenelitian Kualitatifuntuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iwan, F. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Vol 1(4):104-117.
- Kaelan. (2012). *Metode Penelitian Kuaitatif Interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- Khodijah, Nur Suherlan dkk. (2022). “*Deskripsi Kebutuhan Pebelajaran Daring Menggunakan Platform Gather Town Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 10(1):83-92.
- McMillan, James H.,& Schumacher, Sally. (2003). *Research in Education*. New Jersey: Pearson.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Medologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mushfi, Muhammad, El Iq Bali. (2019). “*Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learnig. Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*”, Vol 3(1):29-40.
- Naigam, Mokhammad Mahriva dan Eka Wenats Wuryanata. (2021). “*Strategi Media Gathering PT. Xl Axiata, Tbk Dalam Membangun Sinergisitas Dengan Industri Penyiaran*”. *Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, Vol 7(1):105-120.
- Ni'mah, Faiqotul Izzatin. (2016). “*Manajemen Pembelajaran Jarak Jauh (Distance Learning) pada Homeschooling "Sekolah Dolan"*. *Jurnal Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan*, Vol 25(1):112-119.

- Nur,Tira Fitria. (2021). "Creating Sensation of Learning in Classroom: Using 'Gather Town" Platform Video GameStyle for Virtual Classroom. *Education and Human Development Journal*, Vol 6(2):30-43.
- Nurweni, Ari dkk. (2021). *Coaching Clinic PembuatanKonten Digital Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Gather Town Untuk Guru SMA diKota Bandar Lampung*.
- Oktavian, R. d. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0*. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 20(2) 129-135.
- Padmadewi, N dkk. (2017). *Micro Teaching*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Putranti, Nurita. (2013). *Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo*. *Jurnal PendidiknInformatika dan Sains*, Vol 2(2):139-147.
- Sanaky, Hujair Ah. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania.
- Simarmata, Lidia dkk. (2019). *E-Learning : Implementasi, strategi dan inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sujarwo. (2011). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Pada Siswa Yang Memiiki Tingkat Motivasi Berprestasi Dan Kreativitas Berbeda. Disertasi Program Studi Teknologi Pembelajaran, Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang*.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM edisi 15*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & Model- Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.

- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tanfiziyah, Rifda dkk. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol 7(3):1-10.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Zuhdy, T. (2011). *Karakteristik dan Pemilihan Media Pembelajaran dalam E-Learning*. *Cendekia*, Vol 9(2):141-154.