

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2012). *Membangun E-learning dengan Learning Management System*. Genta Group Production: Sidoarjo.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ashari, M. (2020). Dipetik Agustus 29, 2020, dari <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01565866/94-persen-sekolah-masih-belajar-jarak-jauh-nadiem-diminta-lebih-fokus-pada-perbaikan-kurikulum-PJJ?page=2>
- Competency Based Education Network. (2017). *Quality Framework for Competency Based Education Programs*.
- Crys. (1997). *Creative Excellence in the Japanese University: Knowledge-Content-Cognition and Language-Culture-Communication Integrated Global Awareness Learning*. Creative Education 17-35.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davis, F. D, Bagozzi, Warshaw. (1989). *User acceptance of computertechnology: A comparison of two theoretical models Management Science* 35 (8):982-1003.
- Depdikbud. (1999). a. *Kebijakan Teknis Pengembangan dan Implementasi Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. (1999). b. *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Depdikbud.
- Dishaw, Tommi, Strong. (1999). Trust Enhanced Technology Acceptance Model Consumer Acceptance of Mobile Payment Solution. *Journal of MIS* vol 13, no.2, 13. Dipetik April 18, 2020
- Elsom, C. M. (2001). *Principles of interactive multimedia*. London: McGraw Hill.
- Esterberg, K. G. (2002). *Qualitative Methods In Social Research*. McGraw Hill. New York.

- Gayeski, D. (1993). *Making Sense of Multimedia*. Introduction to This Volume.
- Ghony, D, Fauzan, A. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hofstetter. (2001). *Dalam Mohammad Suyanto: Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- Holmberg, B. (1977). *Distance Education: Survey and Bibliography*. London: Kogan Page.
- Hutapea, P. d. (2008). *Kompetensi Plus: Teori, Desain, Kasus dan Penerapan untuk HR dan Organisasi yang Dinamis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jogiyanto, H.M. (2007). *Sistem Informasi keperilakuan*. Yogyakarta: Erlangga.
- Juhari. (1990). *Strategi Pembelajaran Mandiri*. Dipetik Desember 23, 2020, dari https://www.academia.edu/8111301/Makalah_Strategi_Pembelajaran_Mandiri.
- Kamil, R. (2020). *Survei: Google Classroom Jadi Platform Belajar Paling Sering Digunakan Saat PJJ*. Dipetik April 13, 2021, dari <https://nasional.kompas.com/read/2020/10/16/18264341/survei-google-classroom-jadi-platform-belajar-paling-sering-digunakan-saat?page=all>
- Keegan, D. (1986). *The Foundations of Distance Education*. London: Croom Helm.
- Kitao, K. S. (1998). Selecting and developing teaching/Learning materials. *The Internet TESL Journal*. Vol. 4.
- Kompas. (2020). *4 Alternatif Pengganti Nilai Uji Kompetensi SMK*. Dipetik Agustus 31, 2020, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2020/04/05/181038771/4-alternatif-pengganti-nilai-uji-kompetensi-smk>
- Kompasiana.com. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Sederhana Sebagai Sarana Pembelajaran Daring di Tengah Kebijakan "Belajar di Rumah"*. Retrieved Agustus 18, 2020, from <https://www.kompasiana.com/baktigunawan/5e7c18f887873f292c113f12/pemanfaatan-aplikasi-sederhana-sebagai-sarana-pembelajaran-daring-di-tengah-kebijakan-belajar-di-rumah?page=1>.
- Kuswarno, E. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran
- Lantip, D. P. (2011). *Teknologi informasi pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Made, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Miles, Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru)*. Jakarta: UIP.
- Miller, R. a. (2001). *Competency Frameworks In UK Organization*. London: CIPD.
- Moeheriono. (2010). *Pengukuran Kinerja Berbasis Kompetensi*. Surabaya: Ghalia Indonesia.
- Moleong, Lexy. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Moore, J. L.-D. (2011). *E-learning, online learning, and distance learning environments : Are they the same?* Internet and Higher Education.
- Mukhtar. (2013). *Metode praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Mungkasa, O. (2020). Bekerja dari Rumah (Working From Home/WFH): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi Covid 19. *Journal of development Planning*, 4(2), 30-33. Dipetik September 7, 2020
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, S. (1988). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nasution. (1996). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Jakarta: Sinar Grafika
- Phillips, R. (1997). *The Developer's Handbooks to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Applications*. London: Kogan Page Limited.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan Insania*, 14(1). Retrieved September 8, 2020
- Puntoadi, D. (2011). *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Purdy, J. a. (1992). *Cabot Wright Begins*. New york: Liverlight.
- Pusdiklat. (2020). *Surat Edaran MENDIKBUD No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran CoronaVirus Disease (Covid 19)*. Dipetik September 5, 2020, dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>

- Puspita, R. (2020). *Legislator: Perlu Solusi Pembelajaran SMK di Tengah Pandemi*. Dipetik September 15, 2020, dari <https://republika.co.id/berita/q9yc2z428/legislator-perlu-solusi-pembelajaran-smk-di-tengah-pandemi>
- Reddi, U. V. (2003). Multimedia as an educational tool. In *In Educational multimedia: A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA.
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Simonson, M. (2015). *Teaching and Learning at a distance* (6 th ed.). United States of America.
- Smith, B. E. (2004). *Creating Web Pages For Dummies* (7 th ed.). Canada: Wiley Publishing.
- Stephen, R. (2007). *Perilaku Organisasi, Jilid 1 & 2*. (H. Pujaatmaka, Penerj.) Jakarta: Indeks Kelompok Gramedia.
- Spencer, L. S. (1993). *Competence at Work, Models For Superior Performance*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Sudarmanto. (2009). *Kinerja dan Pengembangan Kompetensi SDM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2 ed.). (Sutopo, Ed.) Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif, Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilana Rudi, R. C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu .
- Sutrisno, E. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.

- Syafriadi. (2017). *Permasalahan SMK & Solusinya*. Dipetik Agustus 30, 2020, dari <https://msyafriadi.wordpress.com/2017/03/15/permasalahan-smk-solusinya/>
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Dipetik Agustus 16, 2020, dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspekdan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Whatsapp inc. (2020). *Whatsapp Messenger*. Retrieved September 7, 2020, from <https://itunes.apple.com/id/app/whatsapp-messenger/id310633997?l=id&mt=8>
- Wikipedia. (2020). *Pendidikan Jarak Jauh*. Retrieved Agustus 16, 2020, from https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_jarak_jauh#:~:text=Teknologi%20komunikasi%20dan%20informasi%20yang,mana%20pun%20dan%20kapan%20pun
- Yayamasri. (2014). *KIKD dan Silabus Multimedia SMK Kurikulum 2013*. Dipetik Maret 2, 2021, dari <https://yayamasri.wordpress.com/2014/01/16/kikd-dan-silabus-multimedia-smk-kurikulum-2013/>.
- Yetty, Widyaiswara. (2020). *Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Di Provinsi Jambi Dalam Masa Darurat Penyebaran CoronaVirus Disease (Covid-19)*. Dipetik Agustus 29, 2020, dari <https://lpmpjambi.id/2020/05/01/pelaksanaan-belajar-dari-rumah-bdr-di-provinsi-jambi-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19/>.