

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Piliang, Y. (2019). SENI, DESAIN DAN KEBUDAYAAN DALAM SPIRIT REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 2, 1–9. Diambil dari <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/download/247/79>
- Angkiriwang, D. I., Susanto, K. C., & Thio, D. (2018). Pengaruh ulasan online di TripAdvisor terhadap minat menginap generasi milenial di Surabaya. *Jurnal Hospitality dan Manajemen Jasa*, 6(2), 452–468. Diambil dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-perhotelan/article/viewFile/7517/6822>
- Arif, M. Z., Riski, A., & Anggraeni, D. (2018). Pengembangan kualitas guru-guru SMA dan MA berbasis pondok pesantren Kota Jember melalui pelatihan pembuatan video tutorial pembelajaran. *Jurnal Abdimas*, 22(1), 27-34.
- Ariyani, E. (2018). Pengembangan literasi digital & self-directed learning guna meningkatkan kapasitas pembelajaran serta pembentukan karakter di era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema “Peningkatan Profesionalisme Pendidik di Era Revolusi Industri 4.0”* (hal. 540–546). Diambil dari <http://ejournal.appointb.org/index.php/Prosiding/article/viewFile/100/178>
- Będkowski, J., Majek, K., Pelka, M., Masłowski, A., Coelho, A., Goncalves, R., ... & Sanchez, J. M. (2017). ICARUS training and support system. In *Search and Rescue Robotics-From Theory to Practice*. IntechOpen.
- Budimansyah, D. (2002). *Model Pembelajaran dan Penilaian Portofolio*. Bandung: Genesindo.
- Degeng, N. S. (2003). *Evaluasi Pembelajaran*. Makalah disampaikan dalam acara TOT AA dan Pekerti dosen Kopertis Wilayah VII tanggal 15-21 Juni 2003.
- Elkjaer, B. (2018). Pragmatism: Learning as creative imagination. In *Contemporary Theories of Learning* (pp. 66-82). Routledge.
- Etherington, D. (2014). ["Google Debuts Classroom, An Education Platform For Teacher-Student Communication"](http://techcrunch.com/2014/05/06/google-debuts-classroom-an-education-platform-for-teacher-student-communication/). *TechCrunch*. [Online]. Diakses dari <http://techcrunch.com/2014/05/06/google-debuts-classroom-an-education-platform-for-teacher-student-communication/>. Diakses tanggal 17 Mei 2014.
- Fitriyani, N., Komalasari, D., & Kurnia, A. (2018). Konsep E-Learning untuk mewujudkan sekolah berbasis teknologi informasi dan komunikasi di MA

- Darun Najah Duman. In *Prosiding PKM-CSR* (Vol. 1, hal. 933–941). Diambil dari <https://prosiding-pkmcsr.org/index.php/pkmcsr/article/download/182/115>
- Google. (n.d.). "[About Classroom](https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=en&ref_topic=6020277)". Google. [Online]. Diakses https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=en&ref_topic=6020277. Diakses tanggal 27 Maret 2015.
- Hall, R., Watkins, & Eller. 2003. *A Model of Web-Based Design for Learning*. Tulisan dalam buku "Handbook of Distance Education", penyunting Michael Moore & Anderson. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates Publisher
- Huda, N. (2016). Analisis Kompetensi Profesional Guru Biologi Madrasah Aliyah Negeri Di Kota Medan. *Sabilarrasyad*, 1(1).
- Kerr, D. (2014). "[Google unveils Classroom, a tool designed to help teachers](http://www.cnet.com/news/google-unveils-classroom-a-tool-designed-to-help-teachers/)". CNET. [Online]. Diakses <http://www.cnet.com/news/google-unveils-classroom-a-tool-designed-to-help-teachers/>. Diakses tanggal 17 Mei 2014.
- Lanandi, A. G. (1982). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Magid, D. (2014). "[Google Classroom Offers Assignment Center for Students and Teachers](http://www.forbes.com/sites/larrymagid/2014/05/06/google-classroom-offers-control-center-for-students-and-teachers/)". Forbes. [Online]. Diakses dari <http://www.forbes.com/sites/larrymagid/2014/05/06/google-classroom-offers-control-center-for-students-and-teachers/>. Diakses tanggal 17 Mei 2014.
- Makhrus, M., Harjono, A., Syukur, A., Bahri, S., & Muntari. (2018). Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Identifikasi Kesiapan LKPD Guru Terhadap Keterampilan Abad 21 Pada Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(2), 124–128. Diambil dari <http://www.jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/20/20>
- Mc. Tighe, JU and Ferrara (1995). Assessing learning in the classroom. [Online]. Diakses dari <http://www.msd.net/Assessment/authenticassessment.html>.
- Meilya, I. R., & Syamsi, I. (2015). Evaluasi program pelatihan in-house training pembelajaran paket C di sanggar kegiatan belajar Jawa Tengah. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 156-174.
- Mitu, C. D. (2015). Student-tutor Interaction in virtual communities-psycho-social approach. In *Conference proceedings of» eLearning and Software for Education «(eLSE)*(No. 02, pp. 241-244). Editura Universității Naționale de Apărare „Carol I”.
- Noureldin, Y. A., Fahmy, N., Anidjar, M., & Andonian, S. (2016). Is there a place for virtual reality simulators in assessment of competency in percutaneous renal access?. *World journal of urology*, 34(5), 733-739.

- Nurrahmah, A., & Suhendar, A. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Kartu Keaktifan Siswa (KKS). *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(1), 1-10.
- Padmowihardjo, S. (2006). Pendidikan Orang Dewasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Perez, S. (2015). ["Google Expands Its Educational Platform "Classroom" With A New API, Share Button For Websites"](http://techcrunch.com/2015/06/29/google-expands-its-educational-platform-classroom-with-a-new-api-share-button-for-websites/). *TechCrunch*. AOL Inc. [Online]. Diakses dari <http://techcrunch.com/2015/06/29/google-expands-its-educational-platform-classroom-with-a-new-api-share-button-for-websites/>. Diakses tanggal 29 Juni 2015.
- Phopham, W. J., (1995). *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know*. United States of America, Allyn & Bacon – Simon & Scuster Company.
- Rachmawati, R., Indrawati, I., & Sutarto, S. (2016). Prototipe Model Pembelajaran REC (Reading, Exercise, and Clarification) untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, 1(1), 51-58.
- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1).
- Shanmugam, K., & Balakrishnan, B. (2018). Kerangka panduan efektif pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) sains menggunakan Information Communication Technology (ICT) di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJK) (TAML). *Sains Humanika*, 10(1), 25–35. Diambil dari <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/225/224>
- Steele, B. (2014). ["Google Classroom helps teachers easily organize assignments, offer feedback"](http://www.engadget.com/2014/05/06/google-classroom-preview/). *engadget*. [Online]. Diakses dari <http://www.engadget.com/2014/05/06/google-classroom-preview/>. Diakses tanggal 17 Mei 2014.
- Sudjana, D. (2010). *Pendidikan Nonformal: Wawasan, Sejarah Perkembangan, Filsafat & Teori Pendukung, Serta Asas*. Bandung: Falah Production.
- Supriyanto. (2007). *Pendidikan Orang Dewasa (Dari Teori Hingga Aplikasi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surniandari, A., Rachmi, H., & Kaafi, A. Al. (2018). Social Media Sebagai Pendukung Inovasi Sociopreneur di Era Disruptif. In *Seminar Nasional Inovasi dan Tren (SNIT)* (hal. A-7-A-12). Diambil dari <http://seminar.bsi.ac.id/snit/index.php/snit-2018/article/download/1/45>

- Suryani, T. (2018). PENGUATAN PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DI ERA INDUSTRI 4.0. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–6. Diambil dari http://senias.uim.ac.id/index.php/senias_2017/article/download/123/70
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 2(2), n.page. <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>
- Wati, D. P., Sahrir, D. C., & Lutfi, A. F. (2018). Pelatihan Pembuatan dan Pendampingan Penerapan Multimedia Genggam Si Dio (Camtasia Studio) Berbasis Android bagi Tutor PKBM di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 125-134.
- Wolingga, H. (2018). Implementasi Teori Belajar Disiplin Mental Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mts. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 85-97.
- Yeskel, Z. (2014). ["More teaching, Less tech-ing: Google Classroom Launches Today"](http://googleenterprise.blogspot.co.nz/2014/08/more-teaching-less-tech-ing-google.html). *Google Blog*. [Online]. Diakses dari <http://googleenterprise.blogspot.co.nz/2014/08/more-teaching-less-tech-ing-google.html>. Diakses tanggal 13 Agustus 2014.
- Yusoff, A. N. M., Mohamad, R., Ali, N., & Ab.Aziz, S. (2018). Memperkasakan Gamifikasi dalam HIEPS 4.0 MPU via “Tools” Heutagogi. In *International University Carnival on E-Learning (IUCEL) 2018* (hal. 389–391). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29174.24647>
- Zainudin. (1986). *Andragogi*. Bandung: Penerbit Angkasa