

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali pers.
- Al-Tabany, T. I. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta : Kencana.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. N.p: CV Abe Kreatifindo.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. Management Information System Quartely*. September : 319-358.
- Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). (n.d.). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1) , 90–102.
- Firdaus, A. M. (2016). Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing. *Jurnal Tadris Matematika*, Vol 9 No 1.
- Hamzah, H. (2008). *Teori motivasi dan pengukurannya: anaisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lucyanda, J., Fakultas, D. A, & Unisma, E. (1995). Pengujian Technology Acceptance Model (Tam) Dan Theory Planned Behavior (Tpb). *JRAKAgustus*, 2, 1–14.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Microsoft Teams. Dikutip 10 Juli 2019 dari Microsoft.
- Mu'ti, Y. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online dengan Microsoft Teams Pada Pelajaran Matematika Materi Program Linear. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 1 Issue 2*.
- Nurfadilah, d. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE, MOTIVASI BELAJAR DAN BAHAN AJAR TERHADAP EFEKTIVITAS

PEMBELAJARAN MAHASISWA AKUNTANSI UNIVERSITAS ISLAM MALANG. *e_Jurnal Ilmiah Riset Akuntansi*.

- Pradja, B. P., & Baist, A. (2019). ANALISIS KUALITATIF PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS DALAM PEMBELAJARAN KOLABORATIF DARING. *SENATIK*, 415–420.
- Prasaja, A. H. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA TAHUN 2013 – 2016.
- Purwanto, N. (2002). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2013). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (Untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3)*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmawati, A. (2015). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta*, Volume 9 Edisi 1.
- Rusli, M. (2020). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan. (Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, Ni Nyoman Supuwiningasih)*. Yogyakarta: ANDI.
- Sardiman, A. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada .
- Sari, I. N. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN GOOGLECLASSROOM TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA.
- Sekaran, U., & Roger Bougie. (2017). *Metode Penelitian Untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan keahlian, Buku II (6thed ed.)*. Jakarta : Salemba Empat.
- Sinambela, N. J. (2006). Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (problem-Based Instruction Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara.
- Slavin, R. (2000). *Educational Phsycology : Theory and Practice*. New Jersey: Pearson Education.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, R. K., & Damayanti, M. I. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Suka Baca Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SDN Balongsari 1/500 Surabaya. 05.
- Tim Office 365. 2020. Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online.
- Venkatesh, V., & Davis Fred D. (1996). A Model of the Antecedents of Perceived Ease of Use: Development and Test. *Decisions Sciences*. Vol. 27/3, 451-481.
- Yusuf, S. (2009). *Program Bimbingan dan Konseling di sekolah*. Bandung: Rizqi Press .

