

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. 2013. *Petunjuk Teknis Pengembangan Konten Pembelajaran*. Jakarta.
- Candiasa, I M. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigteps*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fatik. 2019. *Modul Teori Belajar dan Pembelajaran*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto. <http://ftik.iainpurwokerto.ac.id/modul-pedagogik/> (diakses pada tanggal 30 Oktober 2021).
- Fleming, Neil D. 2012. *Facts, Fallacies and Myths : VARK and Learning*. Tersedia pada [http://www.vark-learn.com/documents/Some\\_Facts\\_About\\_VARK](http://www.vark-learn.com/documents/Some_Facts_About_VARK) (diakses pada tanggal 24 Maret 2021).
- Hake, R.R. 2002. *Analyze Change Gain Score American Educational Research Methodology*.
- Hasan, Muhammad *et al* (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung-Jawa Barat : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Indasari, Prily Nur dan Mohammad Budiyo. 2019. “*Theoretical Feasibility of Interactive Multikonten Based on Articulate Storyline in Liquid Pressure*”. *E-Journal Pensa*, Volume 07, Nomor 02 (hlm. 14-18).
- Ismi, Trias (2020). *Interactive Content - Jenis Konten yang Ampuh Tingkatkan Traffic*. Tersedia pada <https://glints.com/id/lowongan/interactive-content/> (diakses tanggal 24 Maret 2021).
- Konten (Def) (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>, 1 Februari 2021.
- Kurniawan, Erwin Hari. 2018. *Buku Panduan Flipped Classroom*. Tersedia pada <https://www.academia.edu/40505384/> (diakses tanggal 24 Februari 2021).
- Kurniawan, Fatra Hadi, *et al*. 2016. “*Flipped Classroom sebagai Sarana dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Keaktifan Siswa dalam Proses KBM*”. *Prosiding Universitas Negeri Padang* : 139-143. Tersedia pada [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/Isi\\_Artikel\\_908671851188](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/Isi_Artikel_908671851188) (diakses tanggal 26 Februari 2021).
- Lase, Delipiter (2017). *Teori Belajar Siberetik*. *Academia.edu*. tersedia pada [https://www.academia.edu/38751827/Teori\\_Belajar\\_Siberetik](https://www.academia.edu/38751827/Teori_Belajar_Siberetik) (diakses tanggal 24 Februari 2021).
- Maureen, Irena Y. 2020. *Merancang Konten Daring Interaktif*. Tersedia pada <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/course/info.php?id=3805> (diakses tanggal 24 Maret 2021).
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

- Mutmainah, Siti, *et al.* 2019. *Modul Model Pembelajaran Flipped Classroom*. Kemendikbud Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan : Rumah Belajar.
- Nofrion, N. (2019). *Flip Your Class Now: Flipped Classroom Melalui Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task*. Tersedia pada <https://doi.org/10.31219/osf.io/qb9wz> (diakses tanggal 24 Februari 2021).
- Nurifah, Tri Teguh Nani. (2011). *Hubungan Erat Penerapan Teori Belajar dengan Hasil Pembelajaran - Kompasiana.com*. Tersedia pada <https://www.kompasiana.com/triteguhnnani/55100311a333111d37ba7e08/hubungan-erat-penerapan-teori-belajar-dengan-hasil-pembelajaran> (diakses tanggal 24 Februari 2021).
- Rahayu, Endang Sadbudhy dan Nuryata. 2013. *Buku Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta Timur: Sekarmita.
- Rianto. 2020. “*Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*”. *Indonesian Language Education and Literature*, Volume 06, Nomor 01 (hlm. 84-92).
- Setyaningsih, Sri, *et al.* 2020. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia*”. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Volume 20, Nomor 2 (hlm. 144-156).
- Smaldino, Sharon E, *et al.* 2019. *Instructional Technology and Media For Learning*. New York : Pearson Education.
- Solikin, Ikin. 2019. *Jenis-jenis Konten yang Dapat Digunakan dalam Learning Management System-LMS*. Tersedia pada <https://www.ajar.id/post/jenis-jenis-konten-belajar-digital> (diakses tanggal 19 Maret 2021).
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sukayanti, Luh Rika. 2018. “*Pengembangan Blended Learning Tipe Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018*”. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 06, Nomor 01 (hlm. 134-146).
- Tamrin, A.G. 2008. *Teknik Konstruksi Bangunan Jilid 2 untuk SMK*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Tang, Tao, *et al.* 2020. “*Efficiency of flipped classroom with online-based teaching under COVID-19*”. *Interactive Learning Environments*. Tersedia pada <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1817761> (diakses tanggal 1 Februari 2021).
- Tegeh, I M, *et al.* 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Tegeh, I.M dan I.M Kirna. 2010. *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Undiksha.

Vani, Tadonny. 2017. “Perancangan Konten Mobile Learning Pengenalan Organ Tubuh Hewan”. *Journal UAJY*. Tersedia pada <http://E-Journal.Uajy.Ac.Id/12036/> (diakses tanggal 1 Februari 2021).

Williams Mc. 1999. *An Introduction to Social Psychology*. Methuen : London Barnes & Noble.

Wirasatriya, Andika. 2020. “Efektivitas Konten E-Learning dengan Model Flipped Classroom pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar”. *Jurnal Karmapati Undiksha*, Volume 09, Nomor 02 (hlm. 160-171).

Yahya, Rizky, *et al.* 2020. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project”. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, Volume 04, Nomor 01 (hlm. 78-91).

