

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Edisi 2. Singaraja: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmadi, A. K. (2018). Pengembangan Adobe Animate cc sebagai media pembelajaran Geografi untuk meningkatkan hasil belajar Siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Alfiani, M. (2020). Pengembangan E-Modul Dengan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks Di Kelas XI Man 1 Lampung Utara (*Doctoral Dissertation*, Uin Raden Intan Lampung).
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>
- Anwar, C. (2017). *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. IRCiSoD.
- Ardiyanto, A., & Kholis, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate 8 pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).
- Arthawan. (2020). Penerapan Konten pembelajaran Blended Learning berbasis edmodo pada mata pelajaran informatika kelas x semester ii di sma negeri 1 banjar. Karmapati(*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*), 9(3).
- Asmani, J. M. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Braneva, A., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2021). *Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning Di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja*. 10, 215–227.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi Iteman Dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha Press
- Carman, J. M. (2002). *Blended learning design: Five key ingredients*. Learning, 11(October), 2007.

- Chun, R. (2017). *Adobe Animate CC Classroom in a Book*. Amerika: Printed and Bound in the United State of America.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*.
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Driscoll, M. (2002). *Blended learning Let's get beyond the hype*. *E-learning*, 1(4), 1-4.
- Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). *Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202>
- Gredler, M. E. (2011). *Learning And Instruction Teori dan Aplikasi terjemahan Triwidodo*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Hake, R. R.(1999). *Analyzing change/gain scores. American education research association's devision*. D. Measurement and Reasearch Methodology.
- Herdyansyah, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1).
- Hulu, G., & Dwiningsih, K. (2021). Validitas Lkpd Berbasis Blended Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Melatihkan Visual Spasial Materi Ikatan Kovalen. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(1). <https://doi.org/10.26740/ujced.v10n1.p56-65>
- Idris, H. (2018). *Pembelajaran Model Blended Learning*. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73.
- Jatawitika, I. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Autharina Tools Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja (*Doctoral dissertation*, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Jia, Q. (2010). A Brief Study on the Implication of Constructivism Teaching Theory on Classroom Teaching Reform in Basic Education. *International Education Studies*, 3(2), 197–199.
- Johnston, Ollie, dan FrankThomas. (1995) *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 811(811), 01–03.
- Kurniati, I., Bakri, H., & Mappesse, M. Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di*

SMK Muhammadiyah Marioriwawo Menggunakan Adobe Animate.
[http://eprints.unm.ac.id/17440/2/Jurnal 1529040049 IIN kurniati.pdf](http://eprints.unm.ac.id/17440/2/Jurnal%201529040049%20IIN%20kurniati.pdf)

- Kurniawati, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pemrograman dasar menggunakan adobe captivate di smk negeri 2 surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 7-14.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25.
- Nadya, N., & Sari, Y. P. (2020). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2).
- Nurchahyo, P. J., Festiawan, R., Kusnandar, Yoda, I. K., Wijayanto, A., & Adi Santika, I. G. (2021). Study In Banyumas District: Is The Learning Materials Of Football In School Already Oriented To High Order Thinking Skill? *Annals of Tropical Medicine & Public Health*, 24(03).
- Nurjani, Y. Y., Hendrayani, A., Supriatna, A., & Hidayat, R. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Latihan Kelincahan Siswa. *Jurnal Naratas*, 1(1).
- Nurkencana & W. Sunartana (1992) *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Priyono, L. A., Purwacandra, P. P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting.” *Journal of Animation and Games Studies*, 6(1).
<https://doi.org/10.24821/jags.v6i1.3854>
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Putri, K. M., Subianto, S., & Suprayogi, A. (2017). Pembuatan Peta Wisata Digital 3 Dimensi ObyekWisata Brown Canyon Secara Interaktif DenganMenggunakan Wahana Unmanned Aerial Vehicle(UAV). *Jurnal Geodesi Undip*, 6(1), 85-92.
- Rithaudin, A., & Hartati, B. S. (2016). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli dengan Permainan Bola Pantul pada Siswa Kelas IV SD Negeri Glagahombo I Tempel Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1), 51–57.
- Sari, M., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Digitalisasi Media Objek 3 Dimensi Kabel Fiber Optic Berbantuan Piramida Hologram Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4).
<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p366>

- Simanihuruk, H. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan adobe animate CC pada mata pelajaran pemrograman dasar di smk negeri 1 kabanjahe (*Doctoral dissertation*, UNIMED).
- Sudarmono, M. (2016). Pengembangan Model Permainan Basketball and Football Combination untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 3(1), 7-14.
- Sugiono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d*. Bandung: Alfabeta.
- Surahni. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral*. The 6th University Research Colloquium 2017, 41–46.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode penelitian pengembangan pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Tegeh, I. Made & I Nyoman Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thorne, K. (2003). *Blended learning: how to integrate online & traditional learning*. Kogan Page Publishers.
- Tri Wahyuni, K. M., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi Blended Learning Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 193.
- Wahyudin, W. (2018). Optimalisasi Peran Kepala Sekolah dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 249–265.
- Wardhana, A. K. (2021). *Aplikasi Wisata Edukasi Kampung Coklat Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Snastep.Com, 810.
- Webster, C. (2005). *Animation: The mechanics of motion*. Taylor & Francis.
- Wilson, D., & Smilanich, E. M. (2005). *The other blended learning: a classroom-centered approach*. John Wiley & Sons.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21