

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F., Faizal Amir, M., Hasanah, F. N., & Musthofa, H. (2018). Interactive multimedia-based mathematics problem solving to develop students' reasoning. In *International Journal of Engineering & Technology* (Vol. 7, Issue 2).
- Agustini, K. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis hypertext pada komunikasi data dan jaringan komputer berorientasi konsep subak. Disertasi: Matriks Blue Print. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ariawan, I. P. W., Divayana, D. G. H., & Suyasa, P. W. A. (2022). Development of Blended Learning Content based on Tri Kaya Parisudha-superitem in Kelase Platform. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 14(1), 30–43. <https://doi.org/10.5815/ijmecs.2022.01.03>
- Ayu Hidayah, T., Pendidikan Tata Niaga, P., Ekonomika dan Bisnis, F., & Negeri Surabaya, U. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Negosiasi Bisnis Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis Kelas X BDPm SMK Negeri 1 Bojonegoro. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5165>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Chairul, A. (2017). *Teori - Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontenporer* (Y. Arifin, Ed.; Vol. 1). IRCiSoD.
- Duval, E., & Sharples, M. (2017). *Technology Enhanced Learning* (R. Suterland, Ed.). Springer Nature.
- Elya Umi Hanik, & Dita Ramadhani, A. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Implementasi dari Blended Learning pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 di MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 115–130. <https://doi.org/10.33367/jiee.v3i2.1794>
- Eriyaningsih, F., Hariyadi, H., & Nuryatin, A. (2022). Penggunaan Model Blended Learning dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Normal Baru. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 153–162. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.315>

- Gusti, I., Septiari, A. W., Wahyuni, D. S., & Putrama, I. M. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(1).
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 2, Issue 1).
- Hari Rayanto, R., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori Dan Praktek (T. Rokhmawan, Ed.). Lembaga Academic & Research Institut.
- Innes, M. (2018). *Guide to Blended Learning* (S. Mishra, Ed.). *Commonwealth of Learning*.
- Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, J., & Delina Rusnawati, M. (2020). Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Flipped Classroom on Database Administration on subjects' class XII RPL SMK 1 Negara (2) students' motivation in XII RPL class at SMK Negeri 1 Negara after Flipped Classroom on Database Administration subjects' course (3) students' response after using Flipped Classroom in Database Administration in Database. *JIPP*, 4.
- Isti'adah, F. N. (2020). Teori - Teori Belajar Dalam Pendidikan (R. Permana, Ed.; Vol. 1). Edu Publisher.
- Khoiroh, matul, & Lilik Anifah, dan. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Köhler, T., Wollersheim, H.-W., & Igel, C. (2019). *Scenarios of Technology Enhanced Learning (TEL) and Technology Enhanced Teaching (TET) in Academic Education. A forecast for the next decade and its consequences for the teaching staff*. <https://www.me.hs->
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v7i1.6827>
- Lefudin. (2014). *Belajar Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran* (Vol. 1). Deepublish.
- Lestari, N. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (Andriyanto, Ed.; Vol. 1). Penerbit Lakeisha.
- Mariani, I. G. A. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis *Schoology* Dan *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

- Marito, W., & Riani, N. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Mahasiswa UPMI pada Mata Kuliah Statistik. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan IPA*, 06, 1–11.
- Mulyono, D., As, E. S., & Hidayati, A. N. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Matematika Melalui Flipped Classroom Berbantuan Schoology*. 22(2). <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i2>
- Meli, K., Wahyuni, T., Sugihartini, N., Gede, I., & Subawa, 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). <https://smkn1sksd.melajah.id>
- Nanindya Wardani, D., Toenlio, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *JKTP*, 1.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Rini Novita 1). *Informatika: Fakultas Sains Dan Teknologi*, 8(1), 1–7.
- Nopiani, N. K., Sugihartini, N., Bagus, I., & Pascima, N. (2022). Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit Dan Penunjang Diagnostik Kelas Xi Di Smk Negeri 4 Negara. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1).
- Nur Sa'adah, R., & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&D (A. R. Abdulah, Ed.; Vol. 1). Literasi Nusantara.
- Pratiwi, I. R., & Silalahi, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Model Blended Learning Berbasis Moodle. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 206. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3240>
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>

- Ramadhani, R., & Muhtadi, A. (2018). *Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(6), 9. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i6.488>
- Ramsay, G. (2001). *Teaching and Learning with Information and Communication Technology: Success through a Whole School Approach*. National Educational Computing Conference, "Building on the Future", Ed 462 943, 1-11. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED462943.pdf>.
- Siemens, George. (2006). *Knowing knowledge*.
- Sugihartini, N., & Agustini, K. (2018). *Cara Cepat Mengembangkan Instrument Dan Teknik Analisisnya*. Rajawali Press.
- Sukariasih, L., Erniwati, E., & Salim, A. (2019). Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(4). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>
- Sundari, A., & Syaikhudin, A. Y. (2021). *Management Ritel Teori dan Strategi Bisnis Ritel* (M. A. Syihabudi, Ed.; Vol. 1). Academica Publication.
- Sutitah. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Hybrid Learning* (Vol. 1). Nizamia Learning Center.
- Tambunan, H., Silitonga, M., & Sidabuta, U. B. (2020). *Blended Learning Dengan Ragam Gaya Belajar* (J. Simarmata, Ed.; Vol. 1). Yayasan Kita Menulis.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Trisnawati, S. N. I. (2021). *Teori - Teori Belajar* (M. Hassan, Ed.; Vol. 1). Cv. Tahta Media Grup.
- Wijoyo, H. (2020). *Blended Learning Suatu Panduan* (Alfioni, Ed.; Vol. 1). Insan Cendikia Mandiri.
- Yazid, Muh., Herma, S. M., Husni, Muh., & Sururuddin, Muh. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Kelas IV MI NW Sukamulia. *Factor M*, 3(2). <https://doi.org/10.30762/factor-m.v3i2.3092>
- Zainuddin, Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, & Mahtari, S. (2019). Developing the interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1171/1/012019>

