

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 317–327. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Alabay, S., & Baştürk, M. (2021). Development, Implementation and Evaluation of E-Learning Materials for FFL with Adobe Captivate Software. *International Education Studies*, 14(6), 59. <https://doi.org/10.5539/ies.v14n6p59>
- Anitah, S., Hermawan, Herry, A., Ruhiat, & T. (2012). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Aritantia, Y., Muslim, S., Wibowo, T., Rijanto, T., & Cholik, M. (2021). Kajian Literatur Sistematis Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 178–185. <https://doi.org/10.17977/um031v8i22021p178>
- Aritonang, I. B., Martin, R., & Akbar, W. (2021). Peran Model Pembelajaran Blanded Learning Dalam Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar PPKN di Kelas V UPTD SPF SDN Teluk Rumbia. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 1–14.
- Arlini, H., Humairah, N., & Sartika, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dengan Teknik Advance Organizer. *Saintifik*, 3(2), 182–189. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v3i2.163>
- Braneva, I. G. W. A., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2021). Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning Di Kelas X Smk Negeri 3 Singaraja. *Karmapati*, 10, 215–227.
- Budiana, K. A., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2019). *Pengaruh Sistem E-learning Adeles2tp Bermodelkan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : Kelas X Akuntansi pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Seririt)*. 8, 437–445.
- Carman, J. . (2005). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%2520Learning%25-20Design.pdf>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing*. Pearson.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Hendri, N. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 24–33. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v16i2.193>

- Hima, L. R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1479>
- Husman. (2014). *Pembelajaran Baru (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka.
- Kurniati, I., Bakri, H., & Mappedase, 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
- Nande, M., & Irman, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 180–187. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.240>
- Nasution, N., Jalius, N., & Syahril. (2019). *Buku Model Blended Learning*. Unilak Press.
- Ninla Elmawati Falabiba, Anggaran, W., Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A., Wiyono, B. ., Ninla Elmawati Falabiba, Zhang, Y. J., Li, Y., & Chen, X. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- Novitasari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21)*. Penerbit Alfabeta.
- Septiari, I. G. A. W., Wahyuni, D. S., & Putrama, I. M. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal KARMAPATI*, 9(1), 44–55. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26471>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setiawan, T. H., & Pamulang, U. (2020). EFEKTIFITAS PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM MAHASISWA MELALUI JEJARING SCHOODOLOGY DI MASA PANDEMI COVID-19. 3(5), 493–506. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.493-506>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan

- Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (21st ed.). Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tethool, G., Paat, W. R. L., & Wonggo, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Eduetik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 268–275. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1546>
- 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. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35970>
- Triyanti, M., & Suswati, E. (2015). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Biologi Materi Sistem Saraf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas XI SMAN 4 Lubuklinggau. *Jurnal Perspektif*, 9.
- Wati, L. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9229/4194>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yunita, H., Sesunan, F., Maulina, H., & Suana, W. (2021). Pembelajaran Blended Learning dengan Metode Praktikum untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa SMK. *Physics Education Research Journal*, 3(2), 133–140. <https://doi.org/10.21580/perj.2021.3.2.8606>