

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, R. (2020, December 15). *Mengenal Learning Management System Manfaat dan Cara Menerapkannya*. Pahamify.Com.
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Wedhanti, N. K., & Sukrawarpala, W. (2021). Student-centered learning models and learning outcomes: Meta-analysis and effect sizes on the students' thesis. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012049>
- Amir, T. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan (Pertama)*. Prenadamedia Group.
- Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). *PENGUATAN BLENDED LEARNING BERBASIS LITERASI DIGITAL DALAM MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v9i2.5168>
- Ariani, N. K. D. S., Suryawan, IG. A. J., & Adnyana, K. S. (2021). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MASA PANDEMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS. In *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja* (Vol. 1, Issue 1).
- Baharuddin, H., & Wahyuni, N. E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- 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>
- Budingsih, C. A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran* (2nd ed.). PT RINEKA CIPTA.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi iteman dan bigsteps*. Undiksha Press.
- Dita, P. P. S., Murtono, Slamet, U., & Sekar, D. A. (2021). Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Interactive Learning Media. *JOURNAL OF TECHNOLOGY AND HUMANITIES*, 2(2), 24–30. <https://doi.org/10.53797/jthkkss.v2i2.4.2021>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENUJU PEMBELAJARAN ABAD 21*.
- Islamawati, K. P., Hadi Wijoyo, S., & Wardhono, W. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Desain Jaringan Lokal (LAN) Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Studi Kasus : DI SMK Negeri 3 Malang)* (Vol. 3, Issue 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kadiwanu, A. S. (2019). *Gerakan Literasi Nasional, Gerakan Bersama Demi Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*. BP PAUD DAN DIKMAS NTT.
- Khasanah, M. U., & Hartono. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika interaktif berorientasi problem based learning pada materi faktorisasi bentuk aljabar untuk siswa smp kelas viii. *Pendidikan Matematika-S1*, 81–86.

- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Munawarah, F., Sukmawati, R. A., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII dengan Metode Problem Based Learning. In *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nandy. (2021). *4 Teori Belajar (Behavioristik, Kognitif, Konstuktivisme, & Humanistik)*. Gramedia Blog.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2021). PERSEPSI PESERTA DIDIK PADA MEDIA POWERPOINT DALAM GOOGLE CLASSROOM . *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 18–25.
- Priatna, I. K., Putrama, Im., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1).
- Pribadi, B. A. (2017). *Media Teknologi dalam Pembelajaran (Pertama)*. Kencana.
- Putri, N. M. W. D., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2021). ANALISIS KIPATI BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS VII SMPN 14 DENPASAR. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).
- 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>
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPA KELAS IVC SD NEGERI 034 TARAIBANGUN KABUPATEN KAMPAR*. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v8i1.7649>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pertama)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sadewa, M. Y., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2022). PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERGENRE VISUAL NOVEL BERSTRATEGI BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI ASTA BRATA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1).
- Santoso, A. (2010). *STUDI DESKRIPTIF EFFECT SIZE PENELITIAN-PENELITIAN DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS SANATA DHARMA*.

- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). MENGUKUR KEEFEKTIFAN TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(1). <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Setiyaningrum, M. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas 5 SD* (Vol. 1, Issue 2).
- Setyawan, D. T., & Elismayati, E. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE CAPTIVATE PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI 7 SURABAYA*.
- Shahbana, E. B., Farizqy, F. K., & Satria, R. (2020). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN. *Serunai Administrasi Pendidikan*, 24–33.
- Shofiyah, N., & Wulandari, E. F. (2018). *MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MELATIH SCIENTIFIC REASONING SISWA*. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa>
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (A. Jamaludin, Ed.; 4th ed.). Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Pengembangan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (ke 7). CV. ALFABETA.
- Sugrah, N. (2019). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN SAINS. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19, 121–138.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (Pertama). UNY Press.
- Tan, O.-S. (2003). *Problem-based learning innovation: using problems to power learning in the 21st century*. Thomson Learning.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (Pertama). GRAHA ILMU.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode penelitian pengembangan pendidikan*. Undiksha.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (F. Yustianti, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Wahyuni, K. M. T., 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). <https://smkn1sksd.melajah.id>
- Warsono, & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, U. S. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka.