

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Development of Animated Video-Based Learning Media with ADDIE Model in Blended Learning Activities. *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin., et al. (2012). *Teori belajar & Pembelajaran*. Ar Ruzz Media.
- Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Carman, J. M. (2002). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. Blended2010.pbworks.com/f/Carman.pdf
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dhika, H., Destiawati, F., Jaya, M., Teknik, F., Pgri, U. I., Nangka, J., Tanjung, N., & Selatan, J. (2020). *Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle*. 2, 228–234.
- Driscoll, M. (2002). *Blended Learning: Let's Get beyond the Hype*. IBM Global Services.

Dwi, M. E. (2019). (2019). *Dwi, M. E.*

Hake, R. R. (2002). *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics With Gender, High-school Physics, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization*. Physics Education Research Conference., https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user

Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.

Herman, D. S. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.

Husamah, Pantiawati, Y., Restiano, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. UMM Press.

Jia, Q. (2010). *A Brief Study on the Implication of Constructivism Teaching Theory on Classroom Teaching Reform in Basic Education*,. International Education Studies.

Kurniawan, M. (2016). *Penggunaan Modle "Flearn" Sebagai Learning Management System (LMS) Di Universitas Kristen Satya Wacana*.

Meltzer, D. E. (2002). *No TitleThe Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores*. American Journal of Physics., <https://doi.org/https://doi.org/10.1119/1.1514215>

Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

Munir, M. (2010). *Penggunaan Learning Management System (Lms) Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Pendidikan Indonesia*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*,

I(1), 109–119. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.222>

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.

Prasetio, S. C., Rai, I. W., & Lesmana, K. Y. P. (2018). Development of Learning Media Video With Addie Model for Athletics Material Shot-Put Style (O'Brien). *E_Journal Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Olahraga Dan Kesehatan, Undiksha*, 9(1), 1–11.

Purwanto, N. A. (2006). *Kontribusi Pendidikan Bagi Pembangunan Ekonomi Negara*. Jurnal Manajemen Pendidikan.

Putri, L & Harianto, A. (2019). Skill Acquisition Model Latihan Passing (Mengoper) Bola Basket Melalui Media Audio Visual Animasi. *Model Latihan Passing (Mengoper) Bola Basket Melalui Media Audio Visual Animasi*.

Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumbaran Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>

R.M. Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/DOI.10.1007/978-0-387-09506-6>

Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian*

Pengembangan dan Pemanfaatannya. Raja Grafindo Persada.

Santosa, A. S. E., Santyadiputra, G. S., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas Xii Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smk Ti Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Vol. 6 No. 1. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9269>

Sudjana, N. dan A. R. (2011). *Media Pengajaran*. inar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfa Beta.

Tegeh, I Made, & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Trio Setyawan, D., & Ismayanthi, E. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE CAPTIVATE PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI 7 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 08(01), 53–59.