

## DAFTAR PUSTAKA

- Analisis Persepsi Mahasiswa tentang Pembelajaran Blended Learning berbasis Moodle pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik / Ermawati / Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro.* (n.d.). Retrieved July 21, 2022, from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1152>
- Ardiansah, F., Kepada, D. M.-J. P., & 2019, undefined. (n.d.). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Journal.Ubb.Ac.Id.* Retrieved July 21, 2022, from <https://www.journal.ubb.ac.id/index.php/lppm/article/view/1423>
- Arifin, M., Basicedu, M. A.-J., & 2021, undefined. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran *Blended Learning*. *Jbasic.Org*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>
- Aurum, E. V., & Surjono, H. D. (2021). The Development of Mobile Base Interactive Learning Multimedia For Critical Thinking Improvement. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 7(2), 174–187. <https://doi.org/10.26858/EST.V0I0.15265>
- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. (2014). Instructional design models. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 77–87. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_7](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_7)
- Carman, J. M. (2005). *BLENDED LEARNING DESIGN: FIVE KEY INGREDIENTS* President Agilant Learning.
- E-learning, N. V.-I. J. on, & 2007, undefined. (n.d.). Perspectives on *Blended Learning* in higher education. *Learntechlib.Org*. Retrieved July 21, 2022, from <https://www.learntechlib.org/p/6310/>
- Febria Zulma1, R., Hidayati, A., & Zulma1, R. F. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE CAPTIVATE 9 DALAM PENANAMAN NILAI KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI. *Inovtech*, 2(01). <https://doi.org/10.24036/INOVTECH.V2I01.106>
- Harsiwi, U. B., Dyah, L., & Arini, D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I4.505>
- Hasan, M., DrTuti Khairani Harahap, Mp., Inanna, Ms., Uswatun Khasanah MPdI Badroh Rif, Mp., A Musyaffa, Ma. A., Susanti, Mp., Dra Sitti Hajerah Hasyim, Mp., Nuraisyiah, Ms., Ahmad Fuadi, Mp., Muh Suranto, Mp., Pdi Fakhurrrazi,

- M., Nur Arisah, M., Ahmad Zaki, Mp., & Cahya Edi Setyawan, Mp. (2021). *Landasan pendidikan*.  
[https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=X5RCEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pendidikan+di+indonesia&ots=7kTh5tMDMR&sig=07u10Syq2tqOJ\\_x2qc4coKQIqPU](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=X5RCEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pendidikan+di+indonesia&ots=7kTh5tMDMR&sig=07u10Syq2tqOJ_x2qc4coKQIqPU)
- Hadinata, R. (2018). Pengembangan Model Permainan Tradisional Hitam Hijau Terhadap Kualitas Fisik Siswa Sekolah Dasar Negeri 211/Ix Muaro Jambi. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 7(2), 78-86.
- Ikhlas, A., Rukhmana, T., & Liliana, W. O. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Geogebra Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(4), 13119-13128.
- Journal, R. C.-H. I. E., & 2019, undefined. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa.Umsida.Ac.Id*. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Karunia, 2013 Blended Learning - Google Scholar*. (n.d.). Retrieved July 22, 2022, from [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=Karunia%2C+2013+blended+learning&oq=Karunia%2C+2013+blended](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Karunia%2C+2013+blended+learning&oq=Karunia%2C+2013+blended)
- Khairunisa, Y. (2021). Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject. *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas pemanfaatan multimedia pembelajaran berbantuan ispring dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Mishbahatul Marah Has, E., Efendi, F., Sufyanti Arief, Y., & Faqihatus Syarifah Has, D. (n.d.). Pre-Schoolers' Eating Behavior in Urban Communities: An Overview. *Eprints.Ners.Unair.Ac.Id*. <https://doi.org/10.5958/0976-5506.2019.02254.X>
- Nurlatifah, A., Wahyuni, P., & Jamilah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Teks Laporan Hasil Observasi dengan Articulate Storyline di SMAN 3 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(2), 457-467.
- Nursidik, H., Resti, I., & Suri, A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237-244. <https://doi.org/10.24042/DJM.V1I2.2583>
- PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE CAPTIVATE PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI 7 SURABAYA | TRIO SETYAWAN | *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro***. (n.d.). Retrieved July 28, 2022, from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/17/article/view/26016/23834>

- PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMK NEGERI 2 SURABAYA* / KURNIAWATI / *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*. (n.d.). Retrieved July 28, 2022, from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/10/article/view/33327/29871>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I3.407>
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN FISIKA. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 1(2). <https://doi.org/10.24114/JTIKP.V1I2.1876>
- 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>
- Rusmawati, P. E., Made Candiasa, I., Made Kirna, I., Studi, P., & Pembelajaran, T. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi berprestasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang. *Ejournal-Pasca.Undiksha.Ac.Id*, 3. [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_tp/article/view/884](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/884)
- Series, T. M.-J. of P. C., & 2019, undefined. (2018). The urgency of Interactive Animated Learning Media Development for Facilitating Literate Skills for The Student of Primary School. *Iopscience.Iop.Org*, 1254, 12034. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1254/1/012034>
- Sinaga, W., Purba, T. N., Telaumbanua, F., & Simanjuntak, R. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1), 71-77.
- Sitompul, H., Komputer, S. E.-J. P. S. dan, & 2021, undefined. (2021). Keefektifan Pembelajaran Kimia Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal.Itscience.Org*, 1(1). <https://doi.org/10.47709/jpsk.v1i1.1210>
- Sunzuphy Jakarta, C., & Raja Grafindo Persada, P. (n.d.). *Media pembelajaran*.
- Susilo, F. A. N., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphone pada Mata Pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(2), 179-195.



- System, Y. F.-J. of I., Informatics, undefined, & 2020, undefined. (2021). Analisa pemanfaatan learning management system (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi covid-19. *Journal.Stmikjayakarta.Ac.Id*, 2(1), 226–235. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/312>
- Tambusai, S. F.-J. P., & 2021, undefined. (n.d.). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jptam.Org*. Retrieved July 20, 2022, from <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1148>
- THE USE EFFECTS OF INTERACTIVE MULTIMEDIA EDUTAINMENT ON THE ACHIEVEMENT IMPROVEMENTS IN MATHEMATICS - IAIN Syekh Nurjati Cirebon.* (n.d.). Retrieved July 21, 2022, from <http://repository.syekhnurjati.ac.id/108/>
- Prameswari, T., & Lestaringrum, A. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24-34.
- Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (n.d.). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id*. Retrieved July 20, 2022, from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE/article/view/11707>
- Wirasasmita, R., Jurnal, Y. P.-E., & 2017, undefined. (2017). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash. *E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id*, 1(2). <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/944>
- Wulan, S., 1\*, A., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I6.1636>
- Zhang, Z., Savolainen, O. W., Constandinou -, T. G., Suarsana, I. M., Mahayukti, G. A., Sudarma, I. K., & Pujawan, G. S. (2019). The Effect of Interactive Mathematics Learning Media toward Mathematical Conceptual Understanding on Probability of Hearing-impaired Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 012021. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012021>