

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitiya, E. N., et al. (2015). *“Studi Komparasi Model Pembelajaran Traditional Flipped dengan Peer Instruction Flipped Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah”*. Unnes Journal of Mathematics Education, 4(2).
- Ahmad, M. (2013). *“Petunjuk Teknis Pengembangan Konten Pembelajaran”*. Digital Library & Distance Learning Lab, 1-17.
- Amalian, R., et al. (2014). *“Membangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Anak Bergaya Belajar Visual Tingkat Sekolah Dasar”*. Surabaya: SESINDO.
- Anggita, Zulfah. (2020). *“Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19”*. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajara, 7(2).
- Antonova, N., Shnai, I., & Kozlova, M. (2016). *“Flipped Classroom As Innovative Practice In The Higher Education System: Awareness And Attitude In 3rd International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM (Book 1)”*, Educ Educ Res, vol 3, pp. 327-332.
- Anumba, Chimay J. (2005). *“Knowledge Management in Construction”*. Blackwell Publishing Ltd.
- Arsyad, Azhar. (2011). *“Media Pembelajaran”*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arwanda, Priankila., et al. (2020). *“Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar”*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiya, 4(2).
- Atika, M. (2017). *“Strategi Humas Dalam Mempertahankan Citra Positif Kejaksaan Agung Republik Indonesia”*. Universitas Prof.Dr.Moestopo.
- B. Milman, Natalie. (2012). *“The Flipped Classroom Strategy What is it and How Can it Best be Used”*. Journal International, 9(3).
- Candiasa, I M. (2010). *“Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteaman dan Bigtaps”*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chikh, Azeddine. (2014). *“A General Model of Learning Design Objects. Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences”*, 26(1), 29-40.

- Darmawiguna, dan Kesiman. (2013). "*Media Pembelajaran Berbasis Web dan Flash Untuk Mata Kuliah Riset Operasi di Jurusan PTI, Undiksha*". Jurnal Sains & Teknologi, 2(1).
- Darnawati, D., et al. (2019). "*Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline*". Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 8-16.
- Dwi, S.O., et al. (2020). "*Development of Interactive Learning Media with Animaker and Articulate Storyline on Permutation and Combination Subject. International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR)*", Vol 4(1), 30-33.
- Ernalida, D., Ansori, A. G., & Nurul Hikmah, R. U. (2018). "*Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif.*", Jurnal Logat, 5(2).
- Ghozali dan Rusimamto. (2016). "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio'13 Kompetensi Dasar Arsitektur Dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok Plc Di SMK Negeri 1 Sampang*". Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 5(1).
- Hadza, C., et al. (2020). "*Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline*". Indonesian Journal of Applied Research (IJAR), 1(2), 80-85.
- Hake, R. (2002). "*Analyze Change/Gain Score American Educational Research Methodology*".
- Handoyono, N. A., & Hadi, S. (2018). "*Pengembangan Modul Pembuatan Bodi Kendaraan Dari Fiberglass Untuk Mendukung Perkuliahan Cat dan Bodi Kendaraan*". Jurnal Taman Vokasi, 6(1), 36-44.
- Hanim, Z. (2021). "*Interactive Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline 2 on Plant Breeding Course in State Vocational School Loa Janan, East Kalimantan, Indonesia*". Psychology and Education Journal, 58(1), 5628-5636.
- Hanum, Humiek Sulisty. (2012). "*Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*". Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1).
- Hosier, Allison. (2013.). "*Using Team-Based Learning in an Online, Asynchronous Information Literacy Course*". Journal of library innovation, 4(2).
- Husna, J. (2019). "*Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital*". ANUVA: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi, 3(2), 173-184.
- J.Tallu, Sri Marlina. (2019). "*Analisis Butir Tes Ujian Sekolah Berstandar Nasional Matematika SMP*". Universitas Negeri Makassar.

- Jeong, K. O. (2017). *“The Use Of Moodle To Enrich Flipped Learning for English as a Foreign Language Education”*. Journal of Theoretical & Applied Information Technology, 95(18).
- Jeong, K. O. (2017). *“The Use Of Moodle To Enrich Flipped Learning For English As A Foreign Language Education”*. Journal of Theoretical & Applied Information Technology, 95(18).
- Kholifah & Iwan Kurniawan. (2016). *“Pengembangan media video pembelajaran berbantuan software Swishmax dan screencast o-matic dengan model flipped classroom pada Mata kuliah manajemen strategik”*. Jurnal Nusamba, 1(2).
- Koyan, I Wayan. (2000). *“Pendidikan moral pendekatan lintas budaya”*. Jakarta: Depdiknas.
- Kumar, S., & Vigil, K. (2011). *“The Net Generation as Preservice Teachers: Transferring Familiarity With New Technologies to Educational Environments”*. Journal of Digital Learning in Teacher Education, 27(4), 144-153.
- Madcoms. (2013). *“Kupas Tuntas Adobe Illustrator CS 6”*.
- Mallu, S., & Samsuriah, S. (2020). *“Implementasi Articulate Storyline dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar”*. In Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI), 102-104.
- Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017). *“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”*. Educational Technologia, 1(2).
- Masgumelar, N.K., & Mustafa, P.S. (2021). *“Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran”*. GHAITSA: Islamic Education Journal, 2(1), 49-57. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mudarwan. (2018). *“Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom dengan Moodle Sebagai Implementasi dari Blended Learning universitas sanata dharma (Konsep dasar metode flipped classroom)”*.
- Muhson, A. (2010). *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2), 1-10.
- Munir. (2012). *“Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan”*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nabilah, Cahyani Hadza., et al. (2020). *“Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline”*. Indonesian Journal of Applied Research, 1(2).

- Narayana, I Wayan Gede. (2016). *“Analisis Terhadap Hasil Penggunaan Metode Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous”*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia.
- Nofrion, N. (2019). *“Flip Your Class Now; Flipped Classroom Melalui Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task”*.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). *“Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMK Srijaya Negara”*. J. Profit, 2, 66.
- Nurkancana, W. Sunartana. (1992). *“Evaluasi Hasil Belajar”*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Pratama, R. A. (2019). *“Learning Media Based on Articulate Storyline 2 on the Material of Drawing Function Graphics at SMP Patra Dharma 2 Balikpapan”*. Jurnal Dimensi, 7(1), 19-35.
- Purnama, S., & Asto B, I. (2014). *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo”*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 3(2), 275-279.
- Purwaningsih, Nur Endah., et al. (2019). *“The Development of Adobe Flash-Based Learning Media in the Material of Night Party Dress Making”*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 406.
- Rahmelina, Liranti., et al. (2019). *“The effectiveness of the flipped classroom model using e-learning media in introduction to information technology course”*. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 14(21), 148-162.
- Raiser & Depsey. (2001). *“Trend and Issue in Instructional Design and Technology”*. Newjersey: Pearson Education.
- Ramadhani, Y. R, et al (2022). *“Pengantar Strategi Pembelajaran”*. Yayasan Kita Menulis.
- Riyana, Cepi dan Rudi Susilana. (2008). *“Media Pembelajaran”*. Bandung: CV Wacanan Prima.
- Rohmah & Imam Bukhori. (2020). *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3”*. Economic & Education Journal, 2(2).

- Rohman, S. N. (2020). *“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah”*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Rokhmania, F. T. (2017). *“Efektivitas penggunaan E-Modul berbasis flipped classroom untuk melatih keterampilan berpikir kritis”*. Seminar Nasional Fisika, 91–96.
- Roszak, M., et al. (2013). *“Designing and Building of Interactive Content for Distance Education”*.
- Rukimin, Koderi. (2015). *“Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab”*. Prosiding Workshop Nasional.
- Rusnawati, Made Delina. (2020). *“Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa”*. Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 139-150.
- Sahimin. (2017). *“Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo”*. 1(2).
- Sapitri, Deni dan Alwen Bentri. (2020). *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X”*. 2(1).
- Sari, A., & Setiawan, A. (2018). *“The Development of Internet-Based Economic Learning Media Using Moodle Approach”*. International Journal of Active Learning, 3(2), 100-109.
- Septyanti, Elvrin., et al. (2020). *“Development Of Interactive Media Based On Adobe Flash In Listening Learning For University Student”*. International Journal Of Scientific & Technology Researc, 9(1).
- Setiawan, L. L. (2008). *“Tutorial Praktis Photoshop CS3”*. Yogyakarta: Neotekno.
- Sinatrya, P., & Aji, S. U. (2020). *“Efektivias Model Pembelajaran Flipped Classroom Daring Menggunakan Media Sosial Instagram di Kelas X SMK”*. Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(2), 81-90.
- Sudjana, Nana. (1997). *“CBSA Dalam Proses Belajar Mengajar”*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2013). *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi, & Ginanjar Rizki. (2009). *“Membuat Desain Profisional Dengan Adobe Illustrator”*. Bandung: Imformatika.

- Sumarni, R. A., et al. (2020). *“The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics”*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 3(3), 304-31.
- Susanti dan Hamama Pitra. (2019). *“Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital”*. Health & Medical Journal, 1(2), 54-58.
- Suyanto. (2003). *“Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing”*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tang, T., et al. (2020). *“Efficiency Of Flipped Classroom With Online-Based Teaching Under COVID-19”*. Interactive Learning Environments, 1-12.
- Tegeh, I M. & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Tirziu, A. M., & Vrabie, C. (2015). *“Education 2.0: E-learning Methods”*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 186, 376-380.
- Triyono, T., & Priatna, A. (2020). *“Rancang Bangun Game Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (Sibakja) Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kebumen”*. Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, 14(4), 44-45.
- Ubaidillah, M. (2019). *“Penerapan Flipped Classroom Berbasis Teknologi Informasi pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Al-Chusnaniyah Surabaya”*. Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, 19(01), 34-45.
- Vani, T. (2017). *“Perancangan Konten Mobile Learning Pengenalan Tubuh Hewan”*. Doctoral dissertation, UAJY.
- Wahyuniati. (2013). *“Keefektifan model konstektual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen Tahun 2012)”*. Masters thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Wirartha, I Made. (2006). *“Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi, dan Tesis: dilengkapi contoh-contoh dan metode analisis data”*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wulandari. (2018). *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif”*.
- Yahya, Rizky., et al. (2020). *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project”*. Supremum Journal of Mathematics Education, 4(1).
- Yanah, P. A. (2018). *“Efektivitas Model Flipped Classroom pada Pembelajaran Fisika Ditinjau dari Self Efficacy dan Penguasaan Konsep Siswa”*. JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah), 2(2), 65–74.

- Zaenab, Ulfah Siti. (2018). *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada Smk Negeri 1 Mesjid Raya)”*.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). *“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo”*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 349-361.
- Zaini, Muhammad syamsudin & Jaka Nugraha. (2021). *“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo”*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 9(2).
- Zainiyati, Husniyatus salamah., et al. (2021.). *“Design For Learning Al-Qur'an Hadith Model Flipped Classroom Based On Microsoft Teams In Man Ic Paser, Indonesia”*. International Journal of Education and Research, 9(1).
- Zamzami, Z dan Hajar. (2015). *“Flipping the Classroom : What We Know and What We Don't”*. The Online Journal of Distance Education and ELearning, 3(1), 28-35.

