

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardila, M. W., Teguh, L., Wiguno, H., & Kurniawan, A. W. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Aplikasi Articulate Storyline*. 3(4), 192–205.
- Ardila, M. W., Teguh, L., Wiguno, H., & Kurniawan, A. W. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Aplikasi Articulate Storyline*. 3(4), 192–205
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Desertasi Aplikasi Iteman Dan Bigteps*. Undiksha Pers.
- Driscoll, M. (2002). Blended Learning: Let's Get beyond the Hype. IBM Global Services. Tersedia pada: [www.sibatik.kemdikbud.go.id](http://www.sibatik.kemdikbud.go.id) › pengantar › pdf › pengantar\_3
- Gunawan, D. C., Teguh, L., Wiguno, H., & Kurniawan, A. W. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline*. 3(4), 167–179.
- Handayani, D. P. (2017). *Rancang bangun e-learning dengan model flipped classroom untuk meningkatkan pemahaman konsep struktur kontrol perulangan universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu*.
- Maharani, M. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Model Project Based Learning Unuk Meningkatkan Keterampilan Siswa SMK (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Maryanto Hery. (2017). Penerapan Gamification Cashflow Sebagai Media Pembelajaran Pengelolaan Keuangan Pribadi Pada Anak Usia Dasar (Studi Kasus: Sdn Plumpung 1 Plaosan Magetan), *Journal Telematika*, 10(2), 166-178, Diakses di <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id>
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir, M. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Nurkencana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Usaha Nasional.
- Papas, C. (2016). *Blended Learning vs Flipped Learning: can you tell the difference?*
- Purnama, S. I., & 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).

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Undiksha P.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11, 12–26.

W N Hidayat , A Fitrianti, A F Firdaus, C D I Kartikasari & T A Sutikno. (2020). Gamification based mobile application as learning media innovation for basic programming lessons. *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, 732(2020), 012113. DOI:10.1088/1757-899X/732/1/012113

Wicaksono, Vicky Dwi, et al. (2017). Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar. Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa. Tersedia pada: <http://hdl.handle.net/11617/9144>

