

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin, N. U. P. (2019). *Biology Teaching and Learning*. 132–137.
- Arif, A., Sukuryadi, S., & Fatimaturrahmi, F. (2019). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.58258/jisip.v1i2.184>
- Arifuddin, N. U. P., Karim, H., & Adnan, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Midnjet Mindmanager pada Materi Plantae untuk Siswa Kelas X SMA. *Biology Teaching and Learning*, 2(1). <https://doi.org/10.35580/btl.v2i1.10809>
- Arisena, G. M. K. (2017). Diktat Kewirausahaan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- 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>
- Criticos. (2015). Kajian Mengenai Media Dan Multimedia Pembelajaran , Model Pembelajaran , Project Based Learning , Belajar Dan Pembelajaran , Hasil. *Kajian Mengenai Media Dan Multimedia Pembelajaran, Project, Based Learning, Belajar Dan Pembelajaran, Hasil*, 14–66.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). BLENDED LEARNING - Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi. In *Jl. Tukad Batanghari VI.B No. 9 Denpasar-Bali (Issue 28)*.
- Geminiawan, I. P. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 91. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17216>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*,

4(1), 1–7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>

I Ketut Andika Pradnyana, I. M. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 17, No. 2, Juli 2020* , 166-176.

Hermiyanty, Wandira Ayu Bertin, D. S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58.

Hidayat, A. R., Hamdi, A. I., Damayati, I. A., Diva, N. A., & Nur Arifah, M. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Sebagai Pengembangan Kegiatan Tpa Di Masa Pandemi Covid-19. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 3(1), 684–692. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol3.iss1.art11>

Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.

Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>

Kahar, A. (2015). Deskripsi Teoritis, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian. *Potret Pemikiran*, 19(1), 1–17. <https://doi.org/10.30984/pp.v19i1.712>

Lestari, S. (2018). *PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI*. 2(2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>

Miftah, M. (2015). Peran Dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Untuk Paud. *Jurnal Teknodik, Iml*, 049–056. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v19i1.145>

Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>

Ningrum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pemecahan Masalah

(Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Man 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 5(2), 145–151. <https://doi.org/10.24127/ja.v5i2.1224>

Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>

Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan”*, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>

Saugstad, P. (2019). Behavioristics. *An Inquiry into the Foundations of Psychology*, 89–99. <https://doi.org/10.4324/9781003014546-7>

Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan ” Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar. *Karmapati*, 9(Mdlc), 8–20.

Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). Landasan Dasar Teori. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*

Susilawati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Tajinan. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 389–394. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1392>

Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>

Subawa, I. G. B., Mertayasa, I. N. E., Agustini, K., Wahyuni, D. S., & Sugihartini, N. (2022). *The Effectiveness of Digital Learning Media in Mobile Programming Courses Using Case-Based Learning.*

<https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315630>

Tegeh, I. M., Jampel, I. M., & Pudjawan, K. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN DENGAN MODEL ADDIE. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.

Wiradika, I. N. I., Mahendra, G. S., & ... (2023). Pengembangan Karakter Kebekerjaan Dengan Kerangka Profil Pancasila Dan Budaya Kerja. *Community ...*, 4(2), 4302–4308. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15678>

