

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Candiasa, I. M. (2011). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Darmawan, W., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2020). Pengaruh Blended Learning Berbasis Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Prakarya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 170–179.
- Dhika, H., Destiwati, F., Surajiyo, S., & Jaya, M. (2020). Implementasi learning management system dalam media pembelajaran menggunakan Moodle. *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, 2, 228–234.
- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. *E-Learning*.
- Dwi, M. E. (2019). (2019). *Dwi, M. E.*
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2).
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>

- Fauziah, F. D. W., Utomo, D. H., & Sari, I. (2022). Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Captivate Learning Pada Materi Perubahan Iklim. *SPATIAL: Wahana Komunikasi Dan Informasi Geografi*, 22(2), 128–137.
- 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,.
- Hasan, K., Zainal, Z., & Suhadjerah, S. (2020). The Development of Learning Media of Pakakala Boardgame. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*. <https://doi.org/10.26858/est.v6i1.12351>
- Hikmah, A. N., & Chudzaifah, I. (2020). Blanded Learning: Solusi Model Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 83–94.
- Kurniawan, M. (2016a). *Penggunaan Modle “Flearn” Sebagai Learning Management System (LMS) Di Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Kurniawan, M. (2016b). *Penggunaan Moodle ‘F-Learn’ Sebagai Learning Management System (LMS) di Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Meltzer, D. E. (2002). *No Title The 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>
- Munir, M. (2010a). *PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DI PERGURUAN TINGGI: STUDI KASUS DI UNIVERSITAS*

- PENDIDIKAN INDONESIA. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1).
<https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.222>
- Munir, M. (2010b). Penggunaan Learning Management System (Lms) Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 109–119. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.222>
- Purwanto, N. A. (2006). Kontribusi pendidikan bagi pembangunan ekonomi negara. *Jurnal Manajemen Pendidikan UNY*.
- 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>
- Ramsay, G. (2001). *Teaching and Learning with Information and Communication Technology: Success through a Whole School Approach*.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Rukimin, K. (2015). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, November*.
- 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/>. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9269>

- Sari, I. P., Batubara, I. H., & Basri, M. (2023). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215.
- Sari, M. (2016). BLENDED LEARNING, MODEL PEMBELAJARAN ABAD ke-21 DI PERGURUAN TINGGI. *Ta'dib*, 17(2).
<https://doi.org/10.31958/jt.v17i2.267>
- Sibuea, L. M. F., Sembiring, M. A., & Agus, R. T. A. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING BERBASIS MEDIA SOSIAL FACEBOOK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 3(1).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)(Cet. 10). *Sinar Baru Algensindo*.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Sugiyono. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.” Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1>. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press*.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN DENGAN MODEL ADDIE. *SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF IV*.
- Tegeh, I Made, & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Widaerani, F. S., & Vivianti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(2).
- Winanti, A. R. (2022). Penerapan Blended Learning untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.326>
- Yusi Puspitasari. (2019). Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas Vi Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Menggunakan Media Interaktif Tahun 2018/2019. *Proceeding of Biology Education*, 3(1). <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.11>
- Zulfa*, L. N., & Haryanto, H. (2021). Pengaruh Media Macromedia Flash Terhadap Literasi Sains dan Sikap Demokratis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 52–64. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18266>

