

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/Jukasi.V5i1.8010>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Arthawan, I. P. A. Y., Suyasa, P. W. A., & Wahyuni, D. S. (2020). Pengembangan Konten Pembelajaran dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Informatika. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 9, 172–184.
- Astuti, R. H., & Maharani, E. T. W. (2019). Analisis Metode Ceramah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Man 1 Kota Semarang. *Seminar Nasional Edusaintek*, 516–522.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Baharuddin., *et al.* (2012). *Teori belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. San Francisco: Pfeiffer Publishing
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press
- Carman, J. M. (2002). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. [Blended2010.pbworks.com/f/Carman.pdf](http://Blended2010.pbworks.com/f/Carman.pdf)
- Cyly Arrum Dalu, Z., & Rohman, M. (2019). Pengembangan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Bagi Siswa Smk. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 04(1), 25–33. <http://repo.uniramalang.ac.id/id/eprint/10>
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- 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(0), 228–234. <http://Tunasbangsa.Ac.Id/Seminar/Index.Php/Senaris/Article/View/166>

- Driscoll, M. (2002). *Blended Learning: Let's Get beyond the Hype*. IBM Global Services. [Http://.sibatik.kemdikbud.go.id](http://.sibatik.kemdikbud.go.id) › pengantar › pdf › pengantar\_3
- Fatwa, A., & Djuniadi. (2016). Strategi Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Senit*, 103–108.
- Graham, C.R. (2005). *Blended learning system: Definition, current trends and future direction*. In: Bonk, C.J., Graham, C.R. (eds.) *Handbook of Blended learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: Pfeiffer.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan Ipa. *Journal Of Natural Science And Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Hima, L. R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *Jipmat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1479>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jipmat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jia, Q. (2010). A Brief Study on the Implication of Constructivism Teaching Theory on Classroom Teaching Reform in Basic Education, *International Education Studies*. 3(2).
- Kurniawan, M. (2016). *Penggunaan Modle "Flearn" Sebagai Learning Management System (LMS) Di Universitas Kristen Satya Wacana*. 677–686.
- Maya, Y. (2020). Penggunaan *Blended Learning* Pada Pembelajaran Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 44–59. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/2416>
- Mccracken, J., & Dobson, M. (2004). *Blended Learning Design*. *Proceedings Of The Seventh Iasted International Conference On Computers And Advanced Technology In Education, October*, 491–496.
- Miarso, Y.H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Munir. (2010). *Penggunaan Learning Management System (LMS) di Perguruan Tinggi: Studi Kasus di Universitas Pendidikan Indonesia*. Cakrawala Pendidikan
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Nurkencana, & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Oemar, H. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Pradipta, K. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas Xi MIPA Dan IPS Di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65. <https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Ramsay, G. (2001). Teaching and learning with information and communication technology: succes through a whole school approach. *National Educational Computing Conference, July 25-27. Chicago*.
- Rivai, A., & Sudjana. N. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Septiari, I. G. A. W. (2020). Efektivitas media *e-learning* dengan model *blended learning* pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. 9(1). <Http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v9i1.26000>
- Simamora, A. M., & Mukhtar, . (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kalimat Efektif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 201–214. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3296>
- Smaldino, E. S., *et al.* (2008). *Instrucional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Upper Saddle River
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan, Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press.



- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I. M., dan I. M. Kirna (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha
- Tegeh, I. M, *et al.* (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Cetakan Pertama. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Undang-undang Republik Indonesia no. 12 tahun 2019 tentang Pendidikan Tinggi.
- Uno, H. B. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning : How To Integrate Online And Traditional Learning*. London: Kogan Page Publishers
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia: Making it Work*. Edisi VI. McGraw-Hill Companies, Inc.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran *Blended Learning* melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, 513–521. <http://hdl.handle.net/11617/9144>
- Widyoko, E. P, (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yasin, A. N. (2017). Kelayakan teoritis multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA. *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. 6(2). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>