

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Ejournal.Kopertais4*, 7(1), 855–866.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. PT.Prestasi Karya.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. (<https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>)
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Chandra Sari, L. P. D. U. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 35. (<https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.16962>)
- Dermeval, D., Paiva, R., Bittencourt, I. I., Vassileva, J., & Borges, D. (2018). Authoring Tools for Designing Intelligent Tutoring Systems: a Systematic Review of the Literature. In *International Journal of Artificial Intelligence in Education* (Vol. 28, Issue 3). International Journal of Artificial Intelligence in Education. <https://doi.org/10.1007/s40593-017-0157-9>
- Fahrudin, D., & Pukan, K. K. (2020). The Effectiveness of Blended Learning Model on the Cells Material to Students' Learning Outcomes and Conservation Behavior. *Journal of Biology Education*, 9(2), 119–125. (<https://doi.org/10.15294/jbe.v9i2.38423>)
- Fitriani, O., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Development of Interactive Learning Media using Autoplay Studio 8 for Hydrocarbon Material of Class XI Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 296. (<https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p.296-308>)
- Garner, B., & Oke, L. (2015). Blended Learning: Theoretical Foundation. *Indiana Wesleyan University*.
- Graham, C. R., Borup, J., Short, C. R., & Archambault, L. (2019). *K-12 blended teaching: A guide to personalized learning and online integration*. <http://edtechbooks.org/k12blended>
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi* (3rd ed.). Alfabeta.

- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar* (18th ed.). Bumi Aksara.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Handoko, H., & Waskito, W. (2018). Blended Learning: Konsep dan Penerapannya. In *Blended Learning: Konsep dan Penerapannya* (Vol. 5, Issue 2). <https://doi.org/10.25077/car.64.60>
- Harnett, S. (2013). *Learning Articulate Storyline*. Packt Publishing Ltd.
- Herdiyanto, D., Sulton, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Tema Tanah bagi Siswa Tunagrahita. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p088>
- Ivers, K., & Barron, A. E. (2010). *Multimedia Projects in Education : designing, producing, and assessing*. Libraries Unlimited.
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). *Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar*. 7–9.
- Maya, Y. (2020). Penggunaan Blended Learning Pada Pembelajaran Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 44–59.
- NUR INDASARI, P., & BUDIYANTO, M. (2019). Theoretical Feasibility of Interactive Multimedia Based on Articulate Storyline in Liquid Pressure. *Pendidikan Sains*, 7(2), 14–18.
- Nurmeipan, R., & Hermanto, F. (2020). *KELAS VIII di SMP SEKECAMATAN GUNUNGPATI*. 1, 28–34.
- Octaria, D., Fitriasari, P., & Sari, N. (2020). Blended Learning dengan Macromedia Flash untuk Melatih Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Elemen*, 6(1), 25–38. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i1.1596>
- Piskurich, G. M. (2015). *Rapid Instructional Design: Learning ID Fast and Right* (3rd Editio). John Wiley & Sons.
- Purnama, S., & Asto B, I. G. P. (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.
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.2070>
- Rafiola, R. H., Setyosari, P., Radjah, C. L., & Ramli, M. (2020). The effect of learning motivation, self-efficacy, and blended learning on students' achievement in the industrial revolution 4.0. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(8), 71–82. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i08.12525>

- Rasimin, R. (2012). *Pembelajaran IPS : Teori, Aplikasi dan Evaluasi*. STAIN Salatiga Press.
- Rusman dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). Classifying K – 12 Blended Learning. In *INNOSIGHT Institute* (Issue May). Innosight Institute, Inc.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (1st ed., Issue April 2017). UNY Press.
- Suyanto, S. (2018). The Implementation Of The Scientific Approach Through 5MS Of The Revised Curriculum 2013 In Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 66(1997), 37–39.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2015). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Undiksha Press.
- Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.