

DAFTAR PUSTAKA

- 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(3), 172–184.
- Azriah. (2018). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbantuan Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Dalam Ruang Untuk SMA Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 865–869.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chaeruman, U. A. (2020). *Blended Learning di Perguruan Tinggi dalam Situasi Pandemi COVID-19 Dengan Model PEDATI*. <https://doi.org/10.36078/1608363379>
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020). Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3, 527–539.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). *Blended Learning: Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. SWASTA NULUS.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Dwi, M. E. (2019). *Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran* (pp. 1–8). <https://www.researchgate.net/publication/335227473>
- Fahmi, S. (2019). *Membangun Multimedia Interaktif* (1st ed.). Bildung (CV. Bildung Nusantara). <https://doi.org/10.31219/osf.io/u5kf7>
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Faturrahman, M., Ibrahim, Kahar, M. S., Arsyad, R., & Rawi, R. D. P. (2018). Development of Learning Media Based on MOODLE Integrated with Blended Learning in Mathematic Learning Process at SMA Muhammadiyah Al-Amin Sorong. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 175(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/175/1/012202>

- Ghozali, F. A., & Rusimamto, P. W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio'13 Kompetensi Dasar Arsitektur Dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok Plc Di Smk Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 223–228.
- 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*, 8, 1–14. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=10EI2q8AAAAJ&citation_for_view=10EI2q8AAAAJ:IjCSPb-OGe4C
- Handoko, & Waskito. (2018). *Blended Learning: Konsep dan Penerapannya* (1st ed.). Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK). <https://doi.org/10.25077/car.64.60>
- Hernawati, E., & Aji, P. (2016). Perancangan dan Penerapan Konten e-Learning melalui Learning Management System dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal of Information System Engineering and Business Inteligence*, 2(1), 23–32.
- Husamah, Pantiawati, Y., Restiano, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. UMM Press.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kristanto, A., Mustaji, & Mariono, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning. *International Education Studies*, 10(7), 10–17. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n7p10>
- Kuntarto, E., & Asyhar, R. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. In *Repository Unja* (pp. 1–26).
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 451–461. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158>
- Mahmud, M. E. (2020). *Teknologi Pendidikan: Konsep Dasar & Aplikasi* (Khanz, Andi Hafitz Khanz & A. Kholik (eds.); April 2020, Vol. 53, Issue 9). Mulawarman University Press.
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)*, 102–104.
- Maya, Y. (2020). Penggunaan Blended Learning Pada Pembelajaran Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 31–38.

- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Muhibin, & Hidayatullah, M. A. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains Qur`An Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 113–130. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1423>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Oktaria, S. D., Budiningsih, C. A., & Risdianto, E. (2018). *Model Blended Learning Berbasis Moodle* (E. Risdianto (ed.)). Halaman Moeka Publising.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.
- Purnama, S. I., & 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.
- Purwanti, R., & Arthana, I. K. P. (2014). Pengembangan Media Komputer Pembeajaran (CAI) Pada Mata Pelajaran Fisika Kompetensi Dasae Konsep Bunyi Kela VIII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(2).
- Purwanto. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah. In A. Saifudin (Ed.), *StaiaPress* (Issue December). https://drive.google.com/file/d/1RBVxcqdLwX4a9f-Wrt-GHOXliN_wjDp-/view
- Purwanto, N. A. (2006). Kontribusi Pendidikan Bagi Pembangunan Ekonomi Negara. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 1–7.
- Putri, L. S., & Hariyanto, A. (2020). Skill Acquisition Model Latihan Passing (Mengoper) Bola Basket Melalui Media Audio Visual Animasi. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 3(2).
- Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. (2019). Penerapan Model Blended Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dmensi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 145–152.
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (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*, 5(1), 52–65. <https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Republik Indonesia. 2012. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- 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)*, 6(1), 62–72. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9269>
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Invotech*, 02(01), 1–8. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Sari, L. P. D. U. C., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. (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>
- 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>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfa Beta.
- Sugrah, N. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sukarmiasih, N. P. (2018). Penerapan Platform E-Learning Dalam Dunia Pendidikan. In V. N. S. Lestari & B. Yanto (Eds.), *Paradigma Pendidikan Bermutu Berbasis Teknologi Pendidikan* (pp. 1–53). Jayapangus Press.
- Susanti, D. I., & Prameswari, J. Y. (2020). Adaptasi Blended Learning di Masa Pandemi COVID-19 untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Lingua Susastra*, 1(2), 50–61. <https://doi.org/10.24036/ls.v1i2.8>
- Syarif, I. (2013). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 234–249. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>
- Tegeh, I M, & Kirna. (2010). *Media Penelitian Pengembangan Pendidikan*.

Undiksha Press.

- Tegeh, I Made, Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.
- Tegeh, I Made, & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2020). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 62–71.
- Wibanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif* (F. Dhega (ed.); 1st ed.). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wihardit, K. (2010). Pendidikan Multikultural: Suatu Konsep, Pendekatan Dan Solusi. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 96–105. <https://doi.org/10.33830/jp.v11i2.561.2010>
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Aura Publishing.

