

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (n.d.). *VISUALIZING THE STAGES OF THE EDUCATIONAL RESEARCH METHODOLOGY INTO ANIMATION INFOGRAPHICS FOR*. 9(3), 318–328. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Ahmad, R. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- 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. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Desertasi ITEMAN dan BIGSTEP*. Singaraja:UNDIKSHA.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan*. Jakarta: Eka Jaya.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif, Vol 2 No. 1*. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article>
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended learning*. Depok: Raja Grafindo.
- Erick Suryadi, P. G., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). PENGARUH E-MODUL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN VIDEOGRAFI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1 SUKASADA. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(3), 302. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.13433>
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*. 3(2), 503–511.
- FoEh, J. E. H. J. (2020). *Perencanaan Bisnis (Business Plan):Aplikasi Dalam Bidang Sumberdaya Alam*. CV BUDI UTAMA: Yogyakarta.
- Heather, S., & Horn, M. B. (2012). Classifying K – 12 Blended Learning. *INNOSIGHT Institute, May*, 1–17. <https://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>
- Hidayati, P. I. (2016). Optimalisasi Pengembangan Blended Learning Berbasis Moodle Untuk Matakuliah Mikrobiologi. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*

*Universitas Kanjuruhan Malang*, 6(2), 890–897.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jip.v6i2.1328>

- Indasari, P. N., & Budiyanto, M. (2019). Theoretical Feasibility of Interactive Multimedia Based on Articulate Storyline in Liquid Pressure. In *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS* (Vol. 7, Issue 2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/27469>
- Jannah, R. (2009). Media pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. Banjarmasin:Antasari Press.
- Kemendikbud. (2013). *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Semester 2* (Vol. 53, Issue 9).
- Kenney, J., & Newcombe, E. (2011). Adopting a blended learning approach: Challenges encountered and lessons learned in an action research study. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 15(1), 45–57. <https://doi.org/10.24059/olj.v15i1.182>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Learning Media Based on Articulate Storyline 2 on Drawing Function Graphs Lesson in Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 1(1), 242–250. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/331>
- Purjiyanta, E., Widjajanti, R., Supriyana, & Widyasari, A. D. (2016). *IPA Terpadu Jilid 1 Kelas VII SMP/MTS*. Jakarta: PT Gelora Aksara.
- Raharja. (2011). Model pembelajaran Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Vol.41, No.1, Pp. 34-44, 2011.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Setiani, P. (2020). *Sains Perubahan Iklim*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sinukingga, P., Hartanto, T. J., & Santoso, B. (2016). Implementasi Pembelajaran Fisika Berbantuan Media Simulasi PhET untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Listrik Dinamis. *JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Volume 2 Nomor 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/1.02109>
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sukariasih, L., Erniwati, E., & Salim, A. (2019). Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International*

*Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(4), 322–329.  
<https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta:UNY Press.

Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember:Cerdas Ulet Kreatif.

Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Wijoyo, H., Junita, A., Sunarsi, D., Kristianti, L. S., Santamoko, R., Handoko, A. L., Yonata, H., Haudi, Widyanti, Ariyanto, A., Musnaini, Prasada, D., & Suherman. (2020). *Blended Learning : Suatu Paduan*. Sumatera Barat: CV Insan Cendekia Mandiri.

Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). *FEASIBILITY THEORETICAL OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ARTICULATE STORYLINE OF HUMAN REPRODUCTIVE SYSTEM MATERIAL FOR SENIOR HIGH SCHOOL XI GRADE*. 3(3), 571–579.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/20868>

Zhang, W., & Zhu, C. (2020). Blended learning as a good practice in ESL courses compared to F2F learning and online learning. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 12(1), 64–81.  
<https://doi.org/10.4018/IJMBL.2020010105>

