

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization Of Ite Law For Learning Process. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(1), 188–200.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Ananda Saraswati, N. L. P., & Mertayasa, I. N. E. (2020). Pembelajaran Praktikum Kimia Pada Masa Pandemi Covid-19: Qualitative Content Analysis Kecenderungan Pemanfaatan Teknologi Daring. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajaran.*, 14(2), 144–161.
- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p111--118>
- Arthawan, I. P. A. Y., Suyasa, P. W. A., & Wahyuni, D. S. (2020). *Pengembangan Konten Pembelajaran dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Informatika* (Vol. 9, pp. 172–184).
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Darmawan, & Deni. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Deni, sapitri, & Alwen, bentri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.115>
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Pers.
- Eka, Mustika, & Maissy. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle. *Jurnal Online Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Endang, & Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2007). *Blended Learning in Higher Education*. Jossey-Bass.

- Handoko, & Waskito. (2018). *Blended learning: teori dan penerapannya*. Sumatera Barat: LPTIK Universitas Andalas. <http://carano.pustaka.unand.ac.id/index.php/car/catalog/book/64>.
- 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 Intelligence*, 2(1), 23–32.
- Hrastinski, & Stefan. (2019). What Do We Mean by Blended Learning? *TechTrends*, 63(5), 564–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Maya, Y. (2020). Penggunaan Blended Learning Pada Pembelajaran Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 44–59.
- Nurkancana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ramadania, F., & Aswadi, D. (2020). Blended Learning dalam Merdeka Belajar Teks Eksposisi. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 10–21. <https://doi.org/10.33654/sti.v5i1.1014>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Samsudin, & Sadili. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung : Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syabri, Khairiman, & Elfizon. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 01(01), 95–99. <http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/download/43/23/>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Wandah, & Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wenning, C. J., & Vieyra, R. E. (2020). Instructional Design. In *Teaching High School Physics*. [https://doi.org/10.1063/9780735422056\\_005](https://doi.org/10.1063/9780735422056_005)
- Wicaksono, Dwi, V., & Al, E. (2017). Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*. <http://hdl.handle.net/11617/9144>
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma Feasibility. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 169–174.

Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.

