

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>
- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DEVELOPING LEARNING MULTIMEDIA OF INDIVIDUAL PRACTICE IN FUNDAMENTAL MUSIC INSTRUMENT FOR SMK STUDENTS IN THE EXPERTISE OF KARAWITAN research and development , with the development model design by Alessi and Trollip . 6(2), 173–183.*
- Agustini, K., Sindu, P. I. G., & Angga, K. K. (n.d.). THE EFFECTIVENESS OF CONTENT BASED ON DYNAMIC INTELLECTUAL LEARNING WITH VISUAL MODALITY IN VOCATIONAL SCHOOL. *2019*, 9(1), 11–20.
- Amiroh. (2017). *Articulate Storyline 3 : Mengenal Trigger (1)*. FRIDAY, 8 DECEMBER, 2017.
- Baby, S. E., Kautsar, F. F., & Satria, R. (2020). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–34.
- Brooke, E. (2015). *Four Keys To Success Using Blended Learning Implementation Models.* 1–9.
[https://www.lexialearning.com/sites/default/files/resources/Blended learning_WhitePaper_OverviewImplementation_4Keys.pdf](https://www.lexialearning.com/sites/default/files/resources/Blended%20learning_WhitePaper_OverviewImplementation_4Keys.pdf)
- Candiasa, I. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteaman Dan Bigsteps.*
- Chikh, A. (2014). A general model of learning design objects. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 26(1), 29–40.
<https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2013.03.001>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- 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>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nugraheni, T. D. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS X DI SMK NEGERI 1 KEBUMEN.*

- Nurkancana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Usaha Nasional.
- Prayitno, W. (2015). Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Artikel LPMP D.I. Yogyakarta*, 1–14. file:///E:/Matematika/TUGASNEGARA/Proposal/ref/Blended-Learning_Wendhie.pdf
- 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>
- 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 Bhineka Tunggal Ika*, 5, 52–65.
- Rohimah, R., Riswandi, R., & Fitriawan, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Melalui E-Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 330–339. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p330>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Sanyata, S. (2012). Teori dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik dalam Konseling. *Jurnal Paradigma*, 8(2), 119–135. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.239>
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN HINDU. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.
- Staker, B. H., & Horn, B. M. (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>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Surjono Dwi, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti (Ed.), *UNY Press* (Edisi Pert, Issue April). UNY Press.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode penelitian pengembangan pendidikan*.
- Wati Sinta, D., & Sudarma Febri, T. (2020). PENGEMBANGAN MODEL BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODO UNTUK MATA PELAJARAN FISIKA DI SMK. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika*

Universitas Negeri Medan, 6(2), 53–59.

Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.

Yahya, R., Ummah Khoiruli, S., & Effendi Mahmud, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 4(1), 78–91.

