

DAFTAR PUSTAKA

- Amalian, R., et al. (2014). *Membangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Anak Bergaya Belajar Visual Tingkat Sekolah Dasar*. Surabaya: SESINDO.
- Anggita, Zulfah. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajara*, 7(2).
- Anumba, Chimay J. (2005). *Knowledge Management in Construction*. Blackwell Publishing Ltd.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arwanda, Priankila., et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 4(2).
- B. Milman, Natalie. (2012). The Flipped Classroom Strategy What is it and How Can it Best be Used. *Journal International*, 9(3).
- Chikh, Azeddine. (2014). A General Model of Learning Design Objects. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 26(1), 29-40.
- Darmawiguna, dan Kesiman. (2013). Media Pembelajaran Berbasis Web dan Flash Untuk Mata Kuliah Riset Operasi di Jurusan PTI,Undiksha. *Jurnal Sains & Teknologi*, 2(1).
- Ghozali dan Rusimamto. (2016). 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).
- Hanum, Humiek Sulisty. (2012). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Hosier, Allison. (n.d.). Using Team-Based Learning in an Online, Asynchronous Information Literacy Course. *Journal of library innovation*, 4(2).
- J.Tallu, Sri Marlina. (2019). *Analisis Butir Tes Ujian Sekolah Berstandar Nasional Matematika SMP*. Universitas Negeri Makassar.
- Jeong, K. O. (2017). The Use Of Moodle To Enrich Flipped Learning For English As A Foreign Language Education. *Journal of Theoretical & Applied Information Technology*, 95(18).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* . (n.d.). Retrieved Januari 10, 2021, from [Online]: kbbi.web.id

- KEMENDIKBUD. (2019, juli 5). Retrieved Januari 23, 2021, from Flipped Classroom Model: Solusi bagi Pembelajaran Darurat Covid-19: www.kemdikbud.go.id
- Kholifah, Siti dan Iwan Kurniawan. (2016). Pengembangan media video pembelajaran berbantuan software Swishmax dan screencast o-matic dengan model flipped classroom pada Mata kuliah manajemen strategik. *Jurnal Nusamba*, 1(2).
- Koyan, I Wayan. (2000). *Pendidikan moral pendekatan lintas budaya*. Jakarta: Depdiknas.
- Mudarwan. (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom dengan Moodle Sebagai Implementasi dari Blended Learning universitas sanata dharma (Konsep dasar metode flipped classroom)*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nabilah, Cahyani Hadza., et al. (2020). Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research*, 1(2).
- Narayana, I Wayan Gede. (2016). Analisis Terhadap Hasil Penggunaan Metode Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*.
- Nofrion. (2019). Flip Your Class Now; Flipped Classroom Melalui Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task.
- Novitasari., et al. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara.
- Pemerintah Indonesia. (2003). UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Purnama, S., & Asto B, I. (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.
- Purwaningsih, Nur Endah., et al. (2019). The Development of Adobe Flash-Based Learning Media in the Material of Night Party Dress Making. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 406.
- Putra, Yananto Mihadi. (2019). *Tugas Sistem Informasi Manajemen "Penggunaan Teknologi Informasi pada E-Business"*.
- Rahmelina, Liranti., et al. (2019). The effectiveness of the flipped classroom model using e-learning media in introduction to information technology course. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(21), 148-162.

- Raiser & Depsey. (2001). *Trend and Issue in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Pearson Education.
- Riyana, Cepi dan Rudi Susilana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacanan Prima.
- Rohmah, Fitriyah Nur dan Imam Bukhori. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2).
- Rohman, Syaiful Nur. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah.
- Rukimin, Koderi. (2015). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Workshop Nasional*.
- Rusnawati, Made Delina. (2020). Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 139-150.
- Sahimin. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo. 1(2).
- Sapitri, Deni dan Alwen Bentri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. 2(1).
- Septyanti, Elvrin., et al. (2020). Development Of Interactive Media Based On Adobe Flash In Listening Learning For University Student. *International Journal Of Scientific & Technology Researc*, 9(1).
- Sudjana, Nana. (1997). *CBSA Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi, Edi dan Ginanjar Rizki. (2009). *Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator*. Bandung: Imformatika.
- Susanti dan Hamama Pitra. (2019). Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital. *Health & Medical Journal*, 1(2), 54-58.
- Suyanto. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Teguh, I M. & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Wahyuniati. (2013). Keefektifan model kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII

- SMP Negeri 1 Kebasen Tahun 2012). *Masters thesis*, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Wirartha, I Made. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi, dan Tesis: dilengkapi contoh-contoh dan metode analisis data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wulandari. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.
- Yahya, Rizky., et al. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 4(1).
- Zaenab, Ulfah Siti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada Smk Negeri 1 Mesjid Raya).
- Zaini, Muhammad syamsudin dan Jaka Nugraha. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2).
- Zainiyati, Husniyatus salamah., et al. (n.d.). Design For Learning Al-Qur'an Hadith Model Flipped Classroom Based On Microsoft Teams In Man Ic Paser, Indonesia. *International Journal of Education and Research*, 9(1).
- Zamzami, Z dan Hajar. (2015). Flipping the Classroom: What We Know and What We Don't. *The Online Journal of Distance Education and ELearning*, 3(1), 28-35.