

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>
- Arifin, F., & Herman, T. (2018). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Model Web Centric Course Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.22342/jpm.12.2.4152.1-12>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2008). *Evaluasi Program Pendidikan : Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Ario, M., & Asra, A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral pada Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 20–31. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1709>
- As’ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2016). *Matematika SMP/Mts Kelas VII Semester 2* (Revisi 201). Erlangga.
- Aziz, A., & Tampati, T. (2015). Analisis Web Server untuk Pengembangan Hosting Server Institusi: Pembandingan Kinerja Web Server Apache dengan Nginx. *Jurnal Multinetics*, 1(2), 12–20. <https://doi.org/10.32722/multinetics.Vol1.No.2.2015.pp.12-20>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chaeruman, U. A. (2019). Merancang Model Blended Learning Designing Blended

- Learning Model. *Jurnal Teknодик*, 17(4), 399–409.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.577>
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2016). Peran Teknologi Video dalam Flipped Classroom. *Dinamika Teknologi*, 8(1), 15–20.
http://dinatek.stts.edu/pdf/04_2016_8_1/5.Francisca_Haryanti_Chandra.pdf
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran : perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Ke-2 Revisi). Gava Media.
- Fadhl, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hasanudin, C. (2017). *Media Pembelajaran Kajian Teoretis dan Kemanfaatan* (Pertama). Deepublish.
- Kadaruddin. (2016). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Deepublish.
- Mardiana, Di., & Umiarso. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi COVID-19: Studi di Sekolah Menengah Pertama di Indonesia. *Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 13(2), 78–91.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv13i2.1896>
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhardi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 3(2), 117–123. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Minokaura, M. F., Afisina, A., Rahman, A., Alfa, E., Rizal, M. A., & Rakhmawati, N. Ai. (2020). Studi Empiris Penggunaan Framework Pada Website Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Daerah Pulau Jawa. *Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 5(2), 93–101.
<https://doi.org/http://doi.org/10.5281/zenodo.3700502>
- Mulyani, Fidyati, Suryani, Suri, M., & Halimatussakdiah. (2021). University Students' Perceptions through E-Learning Implementation during COVID-19 Pandemic: Positive or Negative Features Dominate? *Studies in English Language and Education*, 8(1), 197–211.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/siele.v8i1.17628>
- Nugroho, B. (2008). *Latihan membuat aplikasi web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX*. Gava Media.
- Pahlevi, O., Mulyani, A., & Khoir, M. (2018). Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta. *Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta*, 5(1), 27–35. <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/587>
- Pramono, A., & Syafii, A. (2005). *Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk Aplikasi Website*. Andi.
- Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*.
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA PROSES PEMBELAJARAN PRODUKTIF DI SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746>
- Rohmah, L. (2011). Konsep E-Learning dan Aplikasinya pada Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal An Nur*, 3(2), 255–270. <https://jurnalannur.ac.id/index.php/An-Nur/article/view/3>
- Rugaiyah. (2013). Pelaksanaan E-Learning untuk Mata Kuliah Dasar Kependidikan. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 27(2), 128–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/PIP.272.7>
- Safitri, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Macromedia Flash* (Cetakan I). Samudra Biru.
- Siswono, T. Y. E. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan* (Cetakan Pe). Remaja Rosdakarya.
- Sudibyo. (2018). *Mengenal Dasar Perekaman Audio*.
- Sunarti, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 35(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365>
- Supratman, E., & Purwaningtias, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 310–315. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30591/jpit.v3i3.958>

- Suraningsih, E., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Lirik Lagu sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Bentuk Aljabar. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(1), 69–77. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v6i1.9191>
- Syahputra, A. (2001). *Dasar-dasar penggunaan Linux RedHat 7.1* (Edisi 1). Andi.
- Untari, M. F. A., Cahyadi, F., & Budiningtyas, A. K. (2017). Pengembangan Media Lagu Matematika Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 92–105. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.6145>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran : Landasan dan aplikasinya*.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

