

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. I. (2022). *Model Pembelajaran E-Split Classroom untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management
- AECT. (1977). *Definisi teknologi pendidikan*, Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Anderson, T & Elloumi, F. (2001). *Theory and Practice of Online Learning*. Canada: Athabasca University.
- Anggriawan, F. S. (2019). Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. *Jurnal Tata Rias*, 9(2), 1-10.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R & Gall, M.D (1983). *Eucation research: an introduction.4th Edition*. New. York: Longman Inc. Diyanti & Mudjiono.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2008). *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning, second edition*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Dabbagh, N. & Ritland, B. B. (2005). *Online Learning, Concepts, Strategies and. Aplication*. Ohio: Pearson
- Ellis, Ryan. (2009). *A Field Guide to Learning Management Systems (Learning Circuits)*. The American Society for training & Development.
- Grail Research (2011), Consumers of tomorrow insights and observations about generation z, accessed at http://www.grailresearch.com/pdf/ContentPodsPdf/Consumers_of_Tomorrow_Insights_and_Observations_About_Generation_Z.pdf (diakses 18 September 2023)
- Hannafin, M.J. and Peck, K.L. (1988). *The Design Development and Evaluation of Instructional Software*. New York: Publishing Company
- Hardianto. (2012). Karakteristik pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran online. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 8(2). h.3

- Irawan, U., & Wirasasmita, R. H. (2019). Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3 (2), 84–90.
- Jusuf, H. & dkk. (2023). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Indonesia Emas Group
- Kemal, L., Nursetyo, K. I., & Utomo, E. (2020). Development Interactive videos as *Learning Objects* on Web Design Courses in the Education Technology at the State University of Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(1), 17-23.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–166
- Kusnandar. (2012). Pengembangan bahan belajar digital *learning object*. (Banten: *Jurnal Teknodik*), 583-595. h.585
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Mahnegar. (2012). Learning management system. *International Journal of Business and Social Science*, 3 (12), pp. 144-150
- Maudiarti, S. (2018). Penerapan e-learning di perguruan tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 51-66.
- Maydiantoro, Albet. (2021) *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. FKIP Universitas Lampung. <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>, diunduh pada 15 September 2023
- Miarso, Yusuf Hadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana. Prenada Media Group.
- Mujyati, N., & Sumiyatun, S. (2016). Kontruksi pembelajaran sejarah melalui problem based learning (pbl). *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(2), 81-90

- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Prawiradilaga, Dewi. (2007). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Kencana
- Putra, Nusa. (2011). *Research and development Penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
- Romodon, D., Kusriani, K., & Fatah, A. (2017). Rancang Bangun Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Multimedia. *Respati*, 8(23)
- Sudarman, S. W., & Vahlia, I. (2021). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) Pada Mata Kuliah Trigonometri. *SNPPM-3 (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* hlm.54-61
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (2012). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator*. Pendidikan. Jakarta: Erlanga.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.