

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi *Edpuzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Era *New Normal*. *Ujmes*, 06(02), 2.
- Agustina, I., Astuti, D., & Bhakti, Y. B. (2018). Interactive Learning Multimedia Based Microsoft Excel on the Temperature and Heat. *Unnes Science Education Journal*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.12928/irip.v1i1.243>
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Arisman. (2020). Pemanfaatan Media Video dalam Pembelajaran *Discovery learning* pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 8(2), 201-209.
- Astuti, S. W., Sispiyati, R., & Rusdi, M. (2020). Evaluasi Two Tier Multiple Choice Questions sebagai Instrumen Penilaian Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika di Program Studi PGSD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 26-33. DOI: 10.23917/jipm.v4i1.9587
- Barry, D. M., Kanematsu, H., Ogawa, N., & McGrath, P. (2021). Technologies for teaching during a pandemic. *Procedia Computer Science*, 192, 1583–1590. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.08.162>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1139>
- Carpenter, J. P., Trust, T., Kimmons, R., & Krutka, D. G. (2021). Sharing and self-promoting: An analysis of educator tweeting at the onset of the COVID-19 pandemic. *Computers and Education Open*, 2, 100038. <https://doi.org/10.1016/j.cao.2021.100038>
- Damayanti, L., Subagiyo, L., & Syam, M. (2021). Penerapan Model Problem Based

- Learning dengan Media *Moodle* dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 2(1), 53–62. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v2i1.354>
- David, A., Mihai, D., & Mihailescu, M. (2022). ScienceDirect Scalability Deployment Management System for Scalability through through Distributed Distributed Deployment for *Moodle Moodle* Learning Learning Management System a Scalability through Distributed Deployment for *Moodle* Learning. *Procedia Computer Science*, 214, 34–41. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.11.145>
- Dewi, H. (2021). Application of *ZoEdpuzzleizz* as a Clinical Class Accompanied by Remote Blended Learning Methods. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(1), 117–126. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i1.227>
- Didik, P., Tengah, D. I., & Covid, P. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi dan Minat Bakat*. 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1937>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fatmawati, S., Kurniawan, H., & Widiyatmoko, A. (2021). Implementation of Interactive Video in Physics Learning to Improve Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1818(1), 012020. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1818/1/012020>
- Firmansah, D., Nuriah, I., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Hardianti, T. (2018). Analisis kemampuan siswa pada ranah kognitif dalam pembelajaran fisika SMA. *Jurnal Seminar Nasional Quantum*, 25, 557–561.
- Hasrul, M. I., Suharianto, J., Lubis, R. A., & Marbun, M. (2019). Revolusi Industri 4.0 dalam Dunia Pendidikan dari Sisi Pembelajaran Berbasis Blended Learning. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 1, 290–293.

- Hassan, S. A., & Obeidat, R. A. (2018). The impact of interactive videos on improving cognitive and motivational learning outcomes: An empirical study. *Computers & Education*, 116, 237-251. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.013>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Khairani, S., & Aminah, N. S. (2019). "Peningkatan Pemahaman Konsep Mahasiswa melalui Penerapan Pilihan ganda dua tingkat pada Materi Gaya." *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 5(2), 178-184. DOI: 10.24815/jppipa.v5i2.13316.
- Kim, E., Park, H., & Jang, J. (2019). Development of a Class Model for Improving Creative Collaboration Based on The *Online Learning System (Moodle)* in Korea. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 5(3), 67. <https://doi.org/10.3390/joitmc5030067>
- Urfatullaila, L., Rahmawati, I., & Ismail, Z. (2022). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V di MI Al Azkia Tenjolaya Bogor. *Primer Edukasi Journal*, 1(1), 43–51. <https://doi.org/10.56406/jpe.v1i1.9>
- Mamonto, F., Umar, M. K., & Paramata, D. D. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Smp Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Jambura Physics Journal*, 3(1), 54–63. DOI: <https://doi.org/10.34312/jpj.v3i1.8137>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Maryanto, K. (2013). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing)*

Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang

- Nabilah, M., Sitompul, S. S., & Hamdani, H. (2020). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Momentum Dan Impuls. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jippf.v1i1.41876>
- Najib, K., Siswanto, J., & Saefan, J. (2020). Pengaruh Pendekatan Multirepresentasi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Fisika. *Journal of Banua Science Education*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.20527/jbse.v1i1.5>
- Nasution, M. Z., & Rohman, F. (2019). Pengembangan dan Validasi Instrumen Penilaian Prestasi Belajar Siswa pada Materi Suhu dan Kalor Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(1), 51-60
- Nelly, N. (2021). Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 2(2), 306–311. <https://doi.org/10.47530/edulead.v2i2.63>
- Herrera, J., & Vílchez, A. (2021). Students' perception and academic performance in a flipped classroom model within Early Childhood Education Degree. *Heliyon*, 7(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06702>
- Purwanto, R., & Hadi, M. I. (2021). Pengaruh pemberian punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 1 Selebung Ketangga tahun pelajaran 2020/2021. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(3), 62–71. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v1i3.45>
- Rahim, N., Bito, N., & Resmawan, R. (2022). Penggunaan *Edpuzzle* Berbantuan *Google classroom* Terhadap Prestasi belajar Matematika Siswa SMK. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(3), 443–454.
- Rahmawati, A. S. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Pancasakti Science Education Journal PSEJ*, 4(1), 7–17. <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/psej>
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri`*:

- Jurnal Tarbiyah-Syari'ah-Islamiah*, 27(1), 1–13.
<https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>
- Sadiyah, H. (2021). Pemahaman Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Materi Suhu Dan Kalor Di Sma Negeri 2 Kota Jambi. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 2(2), 59–62. <https://doi.org/10.37251/jee.v2i2.153>
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Savitri, A. (2019). *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Ganesis
- Saymer, A. A., & Ergönül, E. (2021). E-learning in clinical microbiology and infectious diseases. *Clinical Microbiology and Infection*, 27(11), 1589–1594. <https://doi.org/10.1016/j.cmi.2021.05.010>
- Sayuti, L. P., & Sujatno, T. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Book terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 7(2), 164-170. DOI:10.29303/jp.ftv7i2.2987
- Sholihah, W., & Anggi, M. (2020). *Mengelola Kelas Online dengan Moodle 3.8*. Yogyakarta: Deepublish
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim / Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–30. <https://doi.org/10.51275/alim.v2i1.157>
- Silverajah, V. S. G., & Govindaraj, A. (2018). The use of *Edpuzzle* to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. *ACM International Conference Proceeding Series, October 2018*, 259–263. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi *Edpuzzle* Berbantuan *Whatsapp* Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 67–72.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed.)*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi, A. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suma, K., & Subagia, I. W. (2022). *Pengembangan Laboratorium Maya Interaktif Terintegrasi LMS Platform Moodle Pada Pembelajaran*. 12(3), 112–121.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Sylvia, A. L. (2021). *Guru Hebat di Era Milenial*. Indramayu: Adab
- Tampubolon, R., & Erina, R. (2020). *Pengaruh Model Kooperatif Berbantuan Media Video Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Sma Swasta Gajah Mada Medan T . P. 3*, 15–21.
- Uno, B. H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Sinar Grafika Offset
- Van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2020). Effects of self-regulated learning prompts in a flipped history classroom. *Computers in Human Behavior*, 108, 106318. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106318>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>