

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D., Ulfah, M., & Nurhayati, E. (2023). Penggunaan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMA. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 308-316.
- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152-155.
- Arfa, A., Supriyatin, T., & Kurniawan, M. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle di SMPN 11 Bekasi. *urnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains*, 1(2), 15-24.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi Vol. 4(5)*, 355.
- Budiana, H. S., & Bakti, I. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran bagi para guru SMPN 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 4(1), 60.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. 3(1), 116-137.
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farida, F., Suherman, S., & Zulfikar, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Himpunan Melalui Pembelajaran Matematika dengan Media Articulate Studio'13. *JSHP : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 20-28.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Development of Picture Media Based on Local Potency for Learning Materials Biodiversity in AULADUNA. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational*, 2-3.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran . *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 1-10.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, (Vol. 4, pp.SNF2015-II), 3.
- Jyantika, I., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 85-96.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Luhriyani, S., Wahid, A., & Hajar, A. (2020). Model Pembelajaran Flipped Learning bagi Guru-guru SMA Negeri 8 Gowa. *In Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 661.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Miftah, M. (2022). *Manajemen Pembelajaran Berbasis TIK Terintegritasi*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *Kurositas*, 11 , 176-188.
- Munir. (2007). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Novianto, L., Degeng, I., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sitem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)* 1 (3), 257-263.

- Oktaviani, R. T. (2020). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *Madika: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91-94.
- Permadi, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Memanfaatkan Vide Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Nucleic Acids Research* 34(11), e77.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Qadriani, N., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *urnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia p-ISSN*, 2655.
- Redaktur. (2020, Juni 16). *Persiapan Pembelajaran Era New Normal*. Retrieved from KumparanNews: <https://kumparan.com/kumparannews/persiapan-pembelajaran-era-new-normal-1tcVKcbeIB8/1>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rusyan, H. T. (2014). *Membangun Guru Berkualitas*. Jakarta: PT. Pustaka Dinamika.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Reseach & Development)*. Jambi : PUSAKA.
- Sanjaya, R. (2016). Multimedia Interaktif Pelatihan Service Excellent Menggunakan Pendekatan Story Based Learning . *Jurnal Informatika*. Vol III (1), 100-106.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Silverajah, G. S. (2018). Penggunaan Edpuzzle untuk Mendukung Pengembangan Pembelajaran Mandiri dan Pembelajaran Kimia Mereka yang Berprestasi Rendah. *Dalam Prosiding Konferensi Internasional ke-10 tentang Teknologi Pendidikan dan Komputer*, 18:4.

- Sirri, L., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Grup Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 5(20), 67-72.
- Sobiruddin, D. (2019). Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan Siswa Raudhatthul Athfal (RA). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4, 8-18.
- Soegijono, M. S. (1993). Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data. *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*, Vol. 3(1):157152, 18.
- Suardika, I. (2022). Suardika, I. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Trigonometri Interaktif berbasis EDpuzzle untuk Siswa SMA Kelas X. *Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Subchan, Winarni, Mufid, M. S., Fahim, K., & Syaifudin, W. H. (2018). *Matematika - Studi dan Pengajaran Edisi Revisi 2018*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Suci, F. P. (2021). Metode Pembelajaran: Panduan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Pada Pendidikan Tingkat SD, SMP, SMA. 2.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 92.
- Suryawan, I. (2019). Rancang Bangun dan Implementasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lectorainspire Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 9(2), 177-188.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, Vol. 11(1), 16.
- Website Edpuzzle*. (n.d.). Retrieved from edpuzzle.com.