

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N. G. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *UJMES*, 6(2), 1–2.
- Alfa Dadi Putra, H. S. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 232–233.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa Tengah: Cipta Artha Media.
- Britannica. (2021). Linggarjati Agreement. *Britannica Encyclopedia*.
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *UNINUS Journal Published*, 6(2), 46–51.
- Heri. (2018). *Sejarah Indonesia Modern*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, A., & Abdillah, M. (2019). *Pendidikan Nasional dan Pembangunan Karakter*. Jakarta: Prenada Media.
- Jayantika, I. G. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edpuzzle pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 85–96.
- Kemdikbud RI. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Museum Perundingan Linggarjati. (2020). *Sejarah Perundingan Linggarjati*. Cirebon: Dinas Kebudayaan Jawa Barat.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2018). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prasetyo, Z. K., & Sutopo, A. (2020). *Pembelajaran Interaktif Berbasis Video*. Yogyakarta: Deepublish.

- Qadriani, N. L., Hartanti, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan YouTube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1–8.
- Qadriani, N. L. (2021). Pemanfaatan YouTube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(5), 1–5.
- Sirri, L. E., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan WhatsApp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(20), 67–72.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tambak, S. H. (2021). Internalization of Islamic Values in Developing Students' Actual Morals. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3–5.
- Udi Budi Harsiwi, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1106–1115.
- Unaenah, E., & Diani, R. (2020). Teori Brunner pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 2–3.
- Wahyu Saputri, R., & Purwanto, D. (2022). *Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yolanda, G. (2023). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar Fusion Pastry Bakery pada Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, dan Keuangan*, 4(1), 2–3.
- Yulita Dewi Purmintasari, C. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 1(2), 198.
- Zuriah, N. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*. Malang: UM Press.