

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz. A.F.(2020) *.Studi perbandingan hasil belajar fiqih menggunakan media interaktif berbasis filmora dengan portofologi memperhatikan kecerdasan adversitas pada siswa kelas VIII di Mts Muhammadiyah bandar lampung* (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung) .
- (Wuryanti & Kartowagiran, 2016) Afridzal, A. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. Jurnal Tunas Bangsa,*
- 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.*
- Albab ,Ulil (2019). *Pengembangan media pembelajaran pengenalan system operasi Berbasis android berbasis thinkable* (Pontianak).
- Amaliah. (2020). *Implementation of Edpuzzle to Improve Students' analytical Thingking Skill In Narrative Text, Prosidi:Jurnal Ilmuu Bahasa dan Sastra Program Studi Bahasa Inggris universitas Trunojaya, 14(1), 35-44.*
- Amin, T. K.(2015). *Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Pelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Dau* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi.*
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD.*
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta:Rineka Cipta
- Arsyad. A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada. Press.
- Arsyad. A. (2017). *Media Pembelajaran .* Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer
- Jalianus, N.& Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Nandi. (2006). *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. Jurnal GEA Jurusan Pendidikan Geografi. Vol.6.No.1*
- Naskia Achmad, Mentari Ganiati, & Dinda Nur Kur'aeni (2021). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Era New Normal. *Jurnal UJMES: Conference P-ISSN 2528-0686. Vol 6 No.02*
- Amaliah. (2020). Implementation of Edpuzzle to Improve Students' analytical Thingking skill In Narrative Text, *Prosidi:Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra program Studi Bahasa Inggris Universitas Trunojaya, 14(1),35-44.*
- Arikunto,S. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta:Rineka Cipta*
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa.*
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer
- Huang, C. (2003). Changing learning with new interactive and media-rich instruction environments: virtual labs case study report. *Computerized medical Imaging and Graphics, 27, 157-164.*
- Naswa, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Mendegarkan Berbasis Vidio Interaktif Bermedia flash kelas VIII Smp Negeri 1 kedamean, Bapala, 1 (1).*
- Smaldino, S, E., Heinich, R., Molenda, M., & Russcll, J. D. 2022. *Instructional Tecnology and Media for Learning (9th ed)*. Trenton: Pearson.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development (3rd ed)*. Bandung: Alfabeta.
- Rante, P, dkk, 2013. *Pengembangan Multimedia pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Vidio Eksperimen Listrik Dinamis di SMP, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, (Online), 2(2):203-208, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>), diakses 8 Oktober 2021.*

- Silverajah, Gitta, S, V. (2018). The Use Edpuzzle to Support Low-Achiever's Development of Self-Regulated Learning and their Learning of Chemistry, *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*, 18:4
- Trianto. (2012). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif Progresif ; Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Venni Herli Suandi, dkk (2022). Efektifitas Penggunaan Edpuzzle dalam meningkatkan Motivasi belajar pada Masa Pandemi Covid-19, *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, E-ISSN; 2714-6286.
- Wardana Canda (2017). *Pengembangan media pembelajaran video interaktif pada Materi membuat dokumen pengolah kata di kelas VIII Mts (Pontianak)*.