

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Ujmes*, 06(02), 2.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrl Palembang*, 2(1), 18–25.
- Amir Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research &Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Anggraini, R. A., & Djatmiko, A. A. (2019). Pemanfaatan Media Sosial (Group Whatsapp) dalam Menunjang Aktifitas Belajar Siswa di Luar Jam Sekolah di SMK Negeri 2 Tulungagung. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 13(1), 1.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asise, (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Untuk Guru Mata Pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Mempawah. Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi:IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Daryanto.(2016).*Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.Yogyakarta:Gava Media
- Dita, Puspita and Khairudin, Khairudin (2022) *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Melalui Aplikasi Edpuzzle Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII SMP. Diploma thesis, Universitas Bung Hatta*.
- Fitria. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk N 1 Sewon. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basic Data dalam ALL in 1*. Jakarta. PT.Media Elex Komputindo.

- Laksono, D., Sidik Iriansyah, H., & Oktaviana, E. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. 225–233. <https://www.powtoon.com/>
- Maruliana, M. (2019). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sma Dengan Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Video Interaktif. *Jurnal Padagogik Matematika*, 2(2), 110–117. <https://doi.org/10.35974/jpd.v2i2.975>
- Tomi, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 3 Bengkayang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi: IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Qadriani, N. L., Hartati, 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. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rahmawati, I. (2011). *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Kamera*. Jakarta. Grasindo
- Rante, P., Sudarto, & Ihsan, N. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran fisika berbasis audio-Video eksperimen listrik dinamis di smp. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 203–208. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2724>
- 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*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suhartono. (2019). *Handphone Sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Indocamp
- 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.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).