

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J.G. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 4 (1): 2615-6091.
- Agustin, I. D. N., Indriani, A., & Novianti, D. E. 2023. Analisis Minat Belajar Siswa Berbantuan Edpuzzle Melalui Google Classroom dalam Pembelajaran Matematika SMP Negeri 3 Bojonegoro. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*. Vol 3 (1): 14-18.
- Amaliah. 2020. Implementation of Edpuzzle to Improve Students Analytical Thinking Skill in Narative text. *Jurnal Ilmu Bahasa Inggris dan Sastra*. Vol 14 (1): 35-44.
- Amatullah, T. F., Wicaksana, E. J., & Hamidah, A. 2023. Pengembangan Video Animasi Sistem Reproduksi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*. Vol 7 (2): 220-229.
- Andriantina, K.M.E. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Edpuzzle pada Materi Pythagoras untuk Siswa Kelas VIII. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anggreni Dewi, I. G. A. D., Krishna Adnyani, K. E., & Hermawan, G. S. 2022. Pengembangan Video Animasi Toonly Pada Mata Kuliah Bunpo Shochukyu. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*. Vol 3 (1): 55-68.
- Anggriani, S.P., Jufri, A.W., Syukur, A., & Setiadi, D. 2022. Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi pada Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol 7 (1): 123-129.
- Anzalna, D. 2022. Pengembangan Video Interaktif sebagai Media Pembelajaran Materi Pada Materi Fiber Optic untuk Peserta Didik Kelas XI Teknik Komputer Jaringan. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Arfa, A.M., Supriyatin, T., Atun, S., & Reza Kurniawan, M.A. 2022. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle di SMPN 11 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains*. Vol 1 (2): 15-24.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih, L.K., Atikah, C., & Nulhakim, L. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. Vol 10 (2): 386-400.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Puji Lestari, N. H., Sihati, A., Pertiwi, A. R. 2020. Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol 1 (7): 1297-1304.
- Azizah, H., Handajani, S., Romadhoni, I. F., & Miranti, M. G. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Materi Pengetahuan

- Bumbu dan Rempah Program Keahlian Tata Boga untuk Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*. Vol 12 (2): 15-24.
- Bawole, G. T., Saputri, D. F., & Angraeni, L. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Youtube Berbantu Edpuzzle pada Materi Listrik Dinamis Kelas IX SMP Negeri 16 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya*. Vol 6 (1): 11-20.
- Biassari, I., & Putri, K.E. 2021. Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Candiasa, I.M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candra Dewi, N. M. L., & Oka Negara, I. G. A. 2021. Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol 8 (1): 122-130.
- Dalimunthe, S.A.S., Mulyono., & Syahputra, E. 2022. Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Think Pair Share untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 6 (1): 735–747.
- Dewi, N. S., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. Y. 2023. Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 7 (2): 223-230.
- Dewi, P. Y., & Primayana, K. H. 2019. Effect of learning module with setting contextual teaching and learning to increase the understanding of concepts. *International Journal of Education and Learning*. Vol 1(1): 19-26.
- Diyana, F.N., Martati, B., & Setiawan, F. 2022. Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka di Masa New Normal dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Gender and Society Journal*. Vol 3 (2): 39-46.
- Eka Putri, D. P., Djumanto, & Mayanti, S. 2022. Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK. *Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*. Vol 8 (2): 1-20.
- Fajrianti, R., & Meilana, S.F. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 6 (4): 6630– 6637.
- Fausiah, A., & Prayogo, M. S. 2023. Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Tumbuhan dan Fungsinya pada Siswa IV DI MI MIFTAHUL ULUM LUMAJANG. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vol 12 (1): 48-51.
- Febriyanti, R., & Amelia, S. 2024. Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*. Vol 4 (1): 1468-1476.

- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*. Vol 9 (2): 100-108.
- 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*. Vol 7 (2): 159–172.
- Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I.P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran PREZI dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 8 (1): 84-97.
- Fudholi, D.H., Kurniawan, R., Jalaputra, D.P.E., & Muhimmah, I. 2020. Pengembangan Aplikasi Virtual Reality dengan Model ADDIE untuk Calon Tenaga Pendidik Anak dengan Autisme. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*. Vol 4 (4): 672-681.
- Hajar, S., & Nanning. 2022. Pentingnya Pendidik Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol 1 (2): 10-18.
- Harefa, E.P., Waruwu, D.P., Hulu, A.H., & Bawamenewi, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*. Vol 6 (1): 4405-4410.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. 2020. Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*. Vol 2 (1): 105-117.
- Hasan, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Herawati, S.S. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Animaker Pokok Bahasan Materi dan Perubahannya di Kelas VII SMP. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.
- Hidayah, N., Pamungkas, S.J., & Alamsyah, M.R.N. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Materi Fungi dalam Desain STAD serta Pengaruhnya terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas X SMA Assalam Tempuran. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*. Vol 5 (2): 72-80.
- Hidayat, F. 2021. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Vol 1 (1): 28-37.
- Hidayat, M. S., Nana, & Makiyah, Y. S. 2023. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Suhu dan Pemuaian. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah*. Vol 7 (2): 72-81.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Samala, A.D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. 2022. Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21

- dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 4 (2): 3011-3024.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L.P.P., & Simamora, A.H. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol 9 (2): 216-224.
- Jamaluddin, Suyuti, M., Wardoyo, E., Sahrul, & Safira, I. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Biologi Peserta didik Pada Materi Sistem Saraf Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Desktop Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Makassar. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol 18 (1): 60-64.
- Kasmini, L. 2023. Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan pada Pembelajaran IPA. *Journal Visipena*. Vol 14 (1): 68-84.
- Kurniasih, S. R. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol 8 (2): 275-294.
- Kurniawan, R. 2023. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantuan Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol 1 (2): 101-110.
- Kustandi, C., Zianadezdha, A., Fitri, A.K., Farhan, M., & Agustia, N. 2021. Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 10 (2): 291-299.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio*. Vol 8 (1): 110-115.
- Lastyanggung, E.T., Wenda, D.D.N., & Kurnia, I. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Animaker Materi Alat Gerak dan Fungsinya pada Manusia untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. Vol 10 (2): 56-62.
- Latief, M., Suhada, S., Abdillah, T., Dai, R. H., Padiku, I. R., & Huraju, R. M. 2023. Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada SMK N 5 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol 1 (1): 21-31.
- Latifa, E., Muntari, Loka, I. N., & Burhanudin. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Chemistry Education Practice*. Vol 6 (1): 38-43.
- Magdalena, I., Annisa, M.N., Ragin, G., & Ishaq, A.R. 2021. Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test dan Post-Test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol 3 (2): 150-165.

- Mahnun, M. 2012. Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol 37 (1): 27-35.
- Manengal, S.A., Lihang, A., Rompas, C., & Gedoan, S.P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI. *Jurnal Sains Pendidikan Biologi*. Vol 2 (2): 105-111.
- Mangesa, R.T., Miru, A.S., & Prasojo, K. 2022. Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 6 (2): 10296-10303.
- Mashuri, D.K., & Budiyono. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal PGSD*. Vol 8 (5): 893-903.
- Mega, N. A., Nissa, H., & Nugraha, A. 2019. Memfasilitasi Pemelajar Modern dengan Video Pembelajaran yang Efektif dan Menarik. *Jurnal Teknodik*. Vol 23 (2): 137-148.
- Melati, E., Fayola, A.D., Dharma Hita, I. P. A., Akbar Saputra, A. M., Zamzami, & Ninasari, A. 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*. Vol 6 (1): 732-741.
- Muhajir, F.F., Tjahjono, B., & Munawar, B. 2022. Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi*. Vol 5 (2): 87-93.
- Muhazaroh, I. 2023. PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*. Vol 2 (1): 153-157.
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 7 (4): 20-31.
- Munawar, B., Hasyim, A.F., & Ma'arif, M. 2020. Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantu Aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*. Vol 4 (2): 310-321.
- Muna, K.N., & Wardhana, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 5 (2): 175-183.
- Nurchahyo, A., Ishartono, N., Waluyo, M., Utama., & Sari, F.I. 2022. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dengan Software Paint 3D bagi Guru Matematika SMP. *Jurnal Terapan Abdimas*. Vol 7 (2): 154-162.

- Okpatrioka. 2023. Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. Vol 1 (1): 86-100.
- Pangestu, S. A., Leksono, S. M., & Berlian, L. 2024. Pengembangan Video Animasi Tema Anggota Tubuh untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. Vol 6 (1): 64-72.
- Prastowo, A. 2014. *Memahami Metode-Metode Penelitian Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Pratama, A. P., Nur Wenda, D. D., & Putri, K. E. 2023. Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Purnasari, P.D., & Sadewo, Y.D. 2020. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Vol 10 (3): 189-196.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Puspita, B. B., & Edvra, P. A. 2024. Eksplorasi Elemen Digital Storytelling dalam Konten Gaming Youtube Kids. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*. Vol 16 (1): 75-105.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. 2021. Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*. Vol 4 (1): 1-8.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Rachmawati, D. N. 2023. Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. Vol 11 (1): 106-121.
- Rahim, N., Bito, N., & Resmawan, R. 2022. Penggunaan Edpuzzle Berbantuan Google Classroom Terhadap Prestasi belajar Matematika Siswa SMK. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*. Vol 6 (3): 443-454.
- Rahmatiah, R., Sarjan, M., Muliadi, A., Azizi, A., Hamdi, Fauzi, I., Yamin, M., Hasanul Muttaqin, M. Z., Ardiansyah, B., Rasyidi, M., Sudirman, & Khery, Y. 2022. Kerangka Kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dalam Perspektif Filsafat Ilmu Untuk Menyongsong Pendidikan Masa Depan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol 7 (4): 2232-2241.
- Rahmawati, R., Khaeruddin., & Amal, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*. Vol 1 (1): 29-38.

- Raida, S. A. 2018. Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa Dan Guru SMA Se-Kota Salatiga. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. Vol 1 (2): 209-222.
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3ai Upi.
- Rofi'i, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. 2022. Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*. Vol 8 (4): 1589-1594.
- Rofilah, S., & Tsurayya, A. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 5 (3): 2438-2451.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Setianingsih, D. A. 2024. Hobi Tonton Video Pendek, Anak Muda Jadi Susah Fokus?. <https://www.kompas.id/baca/english/2024/03/05/hobi-tonton-video-pendek-anak-muda-jadi-susah-fokus?loc=comment>. (diakses tanggal 25 Juni 2024).
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol 2 (1): 470-477.
- Saputra, N., Karwono., Muhfahroyin., & Sari, A.A.P. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ekosistem Berbasis Android Menggunakan Model Borg dan Gall. *Jurnal Biolova*. Vol 4 (1): 34-40.
- Setiyawan, H. 2020. Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. Vol 3 (2): 198-203.
- Siregar, Z., & Marpaung, T.B. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pembelajaran Biologi dan Teknologi*. Vol 3 (1): 61-69.
- Sugestiana, & Soebago, J. 2022. Respon Siswa terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*. Vol 6 (2): 2637-2646.
- Suryandaru, N.A., & Setyaningtyas, E. W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*. Vol 5 (6): 6040 – 6048.
- Solihat, dkk. 2022. *BIOLOGI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- STAIKU. 2022. Tren Teknologi Pendidikan Selepas Pandemi. Tersedia pada <https://www.refoindonesia.com/tren-teknologi-pendidikan-selepas-pandemi/> (diakses tanggal 18 Oktober 2023).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulthon, B.M., Budi, E.S., Zuraedah, E., Priyatna, A., Sanwani., Arif, Z.M., Faisha, D., Sari, R.K., Sudiyanto, M., & Faisal, A. 2021. Workshop IT Metode Pembelajaran Online dengan Animaker. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*. Vol 2 (1): 12-16.
- Sitiari, N.M. 2022. Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Diintegrasikan dengan *Edpuzzle* pada Materi Sistem Koordinasi untuk Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri Bali Mandara. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Susanti, E., Erlinda, N., & Lelfita. 2022. Kepraktisan Video Pembelajaran Kontekstual pada Materi Kesetaraan Massa dan Energi Dalam Pembelajaran Daring Covid-19. *Jurnal Buana Pendidikan*. Vol 18 (1): 143-152.
- Susanti, E., & Halimah, M. 2018. Desain Video Pembelajaran yang Efektif pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 3 (2): 167-185.
- Sutama, & Suranata. 2014. Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*. Vol 2 (1).
- Syukma, I. 2023. Mengungkap Peran Ilustrasi Musik dalam Membangun Mood, Nuansa, dan Suasana pada Film ‘Tonggak Tuo’. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pertunjukan*. Vol 12 (3): 380-396.
- Tanjung, I. F., Rasyidah, & Ridho, M. R. 2023. Strategi Pembelajaran Kontekstual dengan Berbantuan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. Vol 2 (3): 157-163.
- Tuerah, R. M., & Tuerah, J. M. 2023. Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol 9 (19): 979-988.
- Vahini, P. D. P., Sudiarta, I. G. P., & Sariyasa. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek pada Google Classroom. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*. Vol 11 (1): 9-18.
- Vania Salsabila, I. A., Ningsih, R., Khususiyah, & Arofah, L. 2023. Pengembangan Instrumen Keterbukaan Diri Berbasis Media Permainan DAM Quis pada Peserta Didik Tingkat SMP. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol 9 (2): 241-250.
- Wandira, S. A., Fatmawati, K., Antika, A. R., & Pujiarti, E. 2022. Produksi Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Pendidikan Tingkat Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*. Vol 16 (2): 162-178.



- Wardani, R.K., & Syofyan, H. 2018. Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi pada Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol 2 (4): 371-381.
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Intan Cahyani, S. A. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*. Vol 2 (2): 213-224.
- Widiastuti, N.M. 2022. Pengembangan Flipbook Berorientasi Hots pada Materi Sistem Reproduksi untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Tegalalang. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha.\
- Widoyoko, E. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yani, F., & Rahmi, L. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Biologi pada Materi Pokok Sistem Peredaran Darah untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education*. Vol 5 (4): 12692-12700.
- Yolanda, G. 2023. Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar Fusion Pastry Bakery pada Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*. Vol 2 (1): 277-289.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. 2021. Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Quanta*. Vol 5 (3): 111-118.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. 2020. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 7 (2): 118-127.
- Zefira, D.A., Natalina, M., & Arntis. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI SMA. *Jurnal FKIP*. Vol 9 (2): 1-9.