

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., Radiatul A., dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pemecahan Masalah. Tersedia pada: <http://proceeding.uim.ac.id/index.php/nacomse/article/view/170/150> (diakses pada 19 Januari 2021)
- Amaliah. 2020. IMPLEMENTATION OF EZPUZZLE TO IMPROVE STUDENTS' ANALYTICAL THINKING SKILL IN NARRATIVE TEXT. Tersedia pada: <https://journal.trunojoyo.ac.id/prosodi/article/view/7192> (diakses pada 17 November 2020)
- Anggraeni, Retno Dian & Rudy Kustijono. 2013. PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI FISIKA PADA MATERI CAHAYA DENGAN APLIKASI *FLASH* BERBASIS *ANDROID*. Tersedia pada: <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/mathematics/article/view/1376/985> (diakses pada 28 Desember 2020)
- Arda, Saehana, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. Tersedia pada: <http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66> (diakses pada 5 Agustus 2021)
- Arifa, F. N. 2020. TANTANGAN PELAKSANAAN KEBIJAKAN BELAJAR DARI RUMAH DALAM MASA DARURAT COVID-19. Info Singkat; Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis. Tersedia pada : http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-7-I-P3DI-April-2020-1953.pdf (diakses pada 01 November 2020)
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, Hamdan Husein dan Dessy Noor Ariani. 2016. Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. Tersedia pada: <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna> (diakses pada 22 Oktober 2020).
- Edpuzzle*. Tersedia pada : <https://edpuzzle.com>
- Exceptional Children: A Sourcebook. Tersedia pada: <https://eric.ed.gov/?q=Instructional+Development+for+Training+Teachers+of+Exceptional+Children%3a+A+Sourcebook.&id=ED090725> (diakses pada 05 November 2020)
- Fitriyani, Wulan & Sugiman. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teorema Pythagoras dengan Pendekatan Ideal Berbantuan Geogebra.

- Tersedia pada: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/2681> (diakses pada 11 Maret 2021)
- Giantara, Febri dan Astuti. 2020. KEMAMPUAN GURU MATEMATIKA MEMPERTAHANKAN SUBSTANSI MATERI MELALUI PROSES PEMBELAJARAN ONLINE. Tersedia pada: <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/301/186> (diakses pada 06 Desember 2020)
- Giyanto, L. Heliawaty, dkk. 2020. The Effectiveness Of Online Learning By Edpuzzle In Polymer Materials On Students' Problem-Solving Skills. Tersedia pada: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/959/1/012006/pdf> (diakses pada 17 November 2020)
- Hartawan, Sudiarta, dkk. 2018. Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Berbasis White Board Animation Video. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/11710/8253> (diakses pada 12 November 2020).
- Ideari, Hesky Elma. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Sejarah*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Tersedia pada: <http://lib.unnes.ac.id/28430/1/1102412109.pdf> (diakses pada 7 november 2020)
- Izzudin, Ahmad Maulana. 2013. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Tersedia pada <http://lib.unnes.ac.id/18840/1/5201409006.pdf> (diakses tanggal 19 Oktober 2020).
- Jamun, Yohannes Marryono. 2018. DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN. Tersedia pada: unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jpkm/article/download/54/40 (diakses pada 26 November 2020)
- Kurniawati, Diah Inung & Nita, Sekreningsih. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. Tersedia pada: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/1540/1560> (diakses pada 5 Agustus 2021)
- Muslimah, Fitri. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada: <https://core.ac.uk/display/78035316> (diakses tanggal 10 Maret 2021)
- Niswa, Auliyah. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean. Tersedia

pada: <https://unesajurnalmahasiswa.unesa.ac.id> (diakses pada 5 Agustus 2021)

Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Dau. Tersedia pada: <http://eprints.umm.ac.id/24976/> (diakses pada: 14 Pebruari 2021)

Nugroho, Irfan Adi & Herman, Dwi Surjono. 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkungan. Tersedia pada: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/15911/12136> (diakses pada 5 Agustus 2021)

Nurdin, E., Aulia M., dkk. 2019. Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. Tersedia pada: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/18421/12709> (diakses pada 20 Januari 2021)

Nurjanah, Novita E., Sukarno, Joko Daryanto. 2014. Peningkatan Pemahaman Penggolongan Benda Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Video Interaktif Pada Anak Kelompok A TK Eka Puri Mandiri Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Tersedia pada: <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/34362> (diakses pada 14 Pebruari 2021)

Novaliendry, Dony. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). Tersedia pada: https://www.researchgate.net/profile/Dony-Novaliendry/publication/321193593_APLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_STUDI_KASUS_SISWA_KELAS_IX_SMPN_1_RAO/links/5a144926a6fdcc63d1542744/APLIKASI-GAME-GEOGRAFI-BERBASIS-MULTIMEDIA-INTERAKTIF-STUDI-KASUS-SISWA-KELAS-IX-SMPN-1-RAO.pdf (diakses pada 7 Agustus 2021)

Purwanti, Budi. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. Tersedia pada: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/view/2194> (diakses pada 22 November 2020)

Putri, Riska Susila. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Tersedia pada: <https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/10021/1/RISKA%20SUSILA%20PUTRI.pdf> (diakses pada 29 Desember 2020)

- Rene, Kathryn, dkk. 2014. "Showing Face in Video Instruction: Effects on Information Retention, Visual Attention, and Affect". Tersedia pada <https://vhil.stanford.edu/mm/2015/kizilcec-jep-instructors-face.pdf> (diakses pada 31 Oktober 2020)
- Rifai, Mas'ud & Erlina Prihatnani. 2020. Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras. Tersedia pada: <https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/Delta/article/view/953> (diakses pada 11 Maret 2021)
- Rofieq, Ainur. 2008. TEKNIK PEMBERIAN SKOR DAN NILAI HASIL TES. Tersedia pada http://www.academia.edu/download/32157224/assessmen_pembelajaran_6.pdf (diakses pada 09 Desember 2020)
- Shofwan, Ali. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. Tersedia pada: https://www.academia.edu/2458806/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_Mata_Kuliah_Medan_Elektromagnetik?from=cover_page (diakses pada 5 Agustus 2021)
- Sirri, Evi Latifatus dan PujI Lestari. 2020. IMPLEMENTASI EDPUZZLE BERBANTUAN WHATSAPP GROUP SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DARING PADA ERA PANDEMI. Tersedia pada: <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/1830> (diakses pada 03 November 2020)
- Silverajah, V. S. Giita dan Anandraj Govindaraj. 2018. The Use of Edpuzzle to Support Low-Achiever's Development of Self-Regulated Learning and their Learning of Chemistry. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/profile/Anandraj_Govindaraj (diakses pada 22 November 2020)
- Suseno, Putri Utami, Yamin Ismail, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. Tersedia pada: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jmathedu> (diakses pada 28 November 2020)
- Supardi. 1993. LAPORAN PENELITIAN: POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN. Tersedia pada: <http://www.academia.edu/download/38758800/13-21-1-SM.pdf> (diakses pada 16 Desember 2020)
- Sutama, Suranata, dkk. 2014. PENERAPAN TEORI BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK MODELING UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS AK C SMK NEGERI 1 SINGARAJA. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/profile/Anandraj_Govindaraj (diakses pada 04 Desember 2020)

- Soiyullah, Nanang. 2015. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Semarang. Tersedia pada: <http://lib.unnes.ac.id/26654/1/4201411084.pdf> (diakses pada 10 Maret 2021)
- Thiagarajan, Sivasailan, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Teachers of Exceptional Children A Sourcebook*. Tersedia pada: <https://eric.ed.gov/?id=ED090725> (diakses pada 10 Desember 2020)
- Wardani, Ratri K., Harlinda Syofyan. 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/16154> (diakses pada 16 Pebruari 2021)
- Widoyoko, S. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Wirasasmita, Hardi Rasyid & Yupi Kuspani Putra. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. Tersedia pada: <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/944> (diakses pada 5 Agustus 2021).
- Wulandari, Y., Yayat Ruhiat, dkk. 2020. PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V. Tersedia pada: <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi> (diakses pada 01 November 2020).
- Yamasari, Y. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS.
- Yunita, Dwi dan Astuti Wijayanti. 2017. PENGARUH MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI KEAKTIFAN SISWA. Tersedia pada: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/view/1614> (diakses pada 22 Oktober 2020).
- Yuwanita, Erma. 2016. *Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Di Smk Negeri 3 Pacitan*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Tersedia pada <http://lib.unnes.ac.id/28353/1/5401411100.pdf> (diakses tanggal 19 Oktober 2020).