

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran dan Sumber Ajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1. *Bina Insani ICT Journal*, 4(1), 83–94. Tersedia pada <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/BIICT/article/view/827> (diakses pada 1 juni 2017)
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. 3(1), 35–43. Tersedia pada <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124> (diakses pada 1 juni 2019)
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Rineka Cipta.
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6.1-es6.6. Tersedia pada <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125> (diakses pada 13 Oktober 2017)
- Budiarto, I. D. (2020). Penggunaan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom secara Daring Berbantuan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X The Use of Online Flipped Classroom Learning Strategy Assisted by Edpuzzle Media for Improving T. 2, 110–114. Tersedia pada <http://kimia.fmipa.unesa.ac.id/wp-content/uploads/2020/12/110-114.pdf> (diakses pada 10 oktober 2020)
- Adisusilo, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran dan Sumber Ajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1. *Bina Insani ICT Journal*, 4(1), 83–94.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124> (diakses pada 1 juni 2019)
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6.1-es6.6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125> (diakses pada 13 Oktober 2017)
- Budiarto, I. D. (2020). *Penggunaan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom secara Daring Berbantuan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X The Use of Online Flipped Classroom Learning Strategy Assisted by Edpuzzle Media for Improving T. 2*, 110–114.

- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Model* (edisi 4). New York : Eric.
- Haryono, N. D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar jurusan pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Janzuli, I. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Listrik Dinamis SMK Wisudha Karya Kudus Pada Kelas X. *Speed Journal Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 7(1), 65.
- Kazanidis, I., Palaigeorgiou, G., Papadopoulou, A., & Tsinakos, A. (2018). Augmented Interactive Video : Enhancing Video interactivity for the School Classroom. *Journal of Engineering Science and Technology Review*, 11(6), 182–186. <https://doi.org/10.25103/jestr.112.23> (12 February 2018)
- Khairudin, M. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Jaringan Syaraf Tiruan Tipe Supervised Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan UNY*, 21(1), 164023. <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i1.3343> (diakses pada Mei 2012)
- Lloyd, S. A., & Robertson, C. L. (2012). Screencast Tutorials Enhance Student Learning of Statistics. *Teaching of Psychology*, 39(1), 67–71. <https://doi.org/10.1177/0098628311430640> (diakses pertama kali 28 Desember 2011)
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta : Referensi.
- Pusltjaknov, T. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. <https://doi.org/www.infokursus.net/.../0604091354>
Metode_penel_pengemb_Pembelajaran.pdf (diakses pada tanggal 28 November 2014)
- Rice, P., Beeson, P., & Blackmore-Wright, J. (2019). Evaluating the Impact of a Quiz Question within an Educational Video. *TechTrends*, 63(5), 522–532. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00374-6> (diakses pada 13 Februari 2019)
- Rika Lisiswanti, O. S., & Indri Windarti. (2015). Peranan Media dalam Pembelajaran Matematika SLTP. *Jurnal Kesehatan*, 6(1), 102–105. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26630/jk.v6i1.37> (diakses pada 1 April 2015)
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung : Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.

- Saadah, I. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect*. 1–71. [http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa Datus Saadah_D94211073.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa%20Datus%20Saadah_D94211073.pdf)
- 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. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v5i2.1830> (diakses pada tanggal 2 September 2020)
- Sofiyullah, N. (2018). Pengembangan Video Pembajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA. *Skripsi*, 69–73. <https://doi.org/http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/26654> (diakses pada 5 oktober 2017)
- Sudjana, & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, E. dkk. (2003). *Strategi pembelajaran Matematika Komporer*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiati, A. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- 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. <https://doi.org/>(diakses pada tanggal 7 Oktober 2020)
- Susilana, R., & Riana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 101. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9359> (diakses 1 Mei 2016)
- Vural, O. F. (2013). The Impact of a Question-Embedded Video-Based Learning Tool on E-Learning, *Educational Sciences: Theory and Practice*, 2013. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 13(2), 1315–1323. <https://doi.org/>(diakses pada 5 januari 2013)
- Wardani, R., Marpananji, E., Wulandari, B., Fajaryati, N., Utami, A. D. W., Hasanah, N., Dewanto, S. A., & Pambudi, S. (2014). *Modul Pelatihan Pembuatan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran*.
- Wati, R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena.
- Yuberti. (2015). Online Group Discussion pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 145.

<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.88> (diakses pada 11 Oktober 2015)

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information and Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004> (diakses pada 1 Januari 2006)

