

## BIBLIOGRAPHIE

- Achmad, N., & Ganiati, M. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Jurnal Uninus*, 06(02), 46–51.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer
- Becker, F. G., dkk. (2015). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Edpuzzle Pada Materi Pythagoras Untuk Siswa Kelas Viii. *Syria Studies*, 7(1), 37–72.
- Diah Ajeng Puspitasari, Syambarsil, A., dkk. (2019). Pembelajaran Menulis Tanggapan Terhadap Buku Fiksi Kelas VIII SMP Negeri 6 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10), 1–10.
- Dick, C. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Cetakan Kedelapan. Florida: Pearson
- Gusti Satria, T. (2017). 114 *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10(2).
- Indarti, M. E., Studi, P., Bahasa, P., Sastra, D., Fakultas, I., & Dan, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Rakyat Berbasis Ed-Puzzle Kelas X Sma Pusri Palembang*.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Laia, A. (2020). *Menyimak Efektif*. Bandung: Lutfi Gilang.
- Pebriana, dkk. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sdn Pejok Ii Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 766–772.
- Rocheleau, J. (2008). Le concept de média d'apprentissage. *International Journal of E-Learning & Distance Education / Revue Internationale Du E-Learning Et La Formation à Distance*, 10(2), 1-16
- Sitompul, Jubliana. Hesti Fibriasari. (2017). *Savoir Ecrire Un Texte Simple*. Medan: Yayasan Al-Hayat.
- Sembiring, Liwana, (2016). *Buku Bahasa Perancis kelas X*. Medan
- Suryadi, R. (2021). Implementasi Pembelajaran Model Sole (Self Organized Learning Environment) Berbantuan Aplikasi Edpuzzle. *Media Bina Ilmiah*, 16(5), 6983-6692.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta)
- Sundi, V. dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10.
- Suardika, I. M. D. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Trigonometri Interaktif berbasis EDpuzzle untuk Siswa SMA Kelas X*. 1–5.
- Tirtanawati, M. R., dkk. (2021). Pelatihan Penggunaan Video Interaktif Pembelajaran Bahasa Dengan Aplikasi Audacity Dan Edpuzzle Bagi Guru Mts. Darut Tauhid, Desa Ngablak, Bojonegoro. *Jurnal Padi (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 4(1), 26–33
- Wulandari, P. (2020). *Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis. PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, 3(2), 1



## SITOGRAFIE

<https://Edpuzzle.com>



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY