

DAFTAR PUSTAKA

- Afach, S. A., Kiwan, E., & Seeman, C. (2018). How to Enhance Awareness on Bullying for Special Needs Student using Edpuzzle a Web 2.0 tool. *IJERE: International Journal of Educational Research Review*, 3 (1), 1-7
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Amaliah. (2020). Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Jurnal Ilmu Bahasa Inggris dan Sastra Program Studi Sastra Inggris Universitas Trunajaya*. 14(1), 35-44.
- Aminudin dan Rasyad. (2003). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press.
- Amiruddin. (2010). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Anwariningsih, S. H., & Ernawati, S. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 7(2), 121-128
- Ariani, N. K., Widiana, I. W., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. 9, 43-52
- Ariantini, I. P. D., Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2019). *Berbasis Microlearning pada Kelas III Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018 / 2019*. EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, 7(1), 23-32.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto dan Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cornell University, INSEAD, and WIPO. The Global Innovation Index 2018: Energizing the World with Innovation. Ithaca, Fontainebleau, and Geneva

- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1(1), 43.
- Baharuddin, B.(2018). ADDIE Model application promoting interactive multimedia. In *IOP Conference series : Materials Science and Engineering* (Vol. 306, No. 1,p.012020). IOP Publishing
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130.
- Cesare, D. M. Di, Kaczorowski, T., & Hashey, A. (2021). A Piece of the (Ed)Puzzle: Using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 77–83
- Cornell University.(2018). *The Global Innovation Index : Energizing the world with innovation. Ithaca, Fountainebleu, and Geneva.*
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99-106
- Direktorat Pembinaan SMA. (2010). *Juknis Analisis Butir Soal di SMA*. Jakarta: KEMENDIKBUD
- Dwigyono dan Wasis D. (2013). *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media
- Fechera, B., Maman S., Dadang L. H. (2012). Desain dan Implementasi Media Video Prinsip-Prinsip Alat Ukur Listrik dan Elektronika. INVOT
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100-108.
- Gagne, R.M. & Briggs, L.J. (1991). New York: Holt, Rinehart and Winston.EC. 7 (2), 115-126.

- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247-266.
- Hasan, M., Milawati, Darajat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Hasruddin. (2009). Peran Multimedia dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*. 6(2): 149-160
- Hidayat, E. S., Bisri, M. R. U., Basri, H., & Heris, H. A. (2021). Penerapan Platform Google Classroom dan Edpuzzle untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Sejarah Islam. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 6(2), 254- 273.
- Hudojo, H. (2013). *Pengembangan kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM
- 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*, 9(2), 216-224.
- Jayantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 85-96.
- Jackson, J. (2016). Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience. *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society*. 20 (2): 51-53
- Dawson, K & Kovalchick, A. (2004). *Education and technology: an encyclopedia*
- Kasih, F. R. (2017). Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 41
- Khoiro, A. N., Wizurai, N. A., Fauzan, S., & Indrasari, K. (2022). Studi Kualitatif Perspektif Peserta Didik SMK Negeri 1 Pasuruan Terhadap Penggunaan Edpuzzle. *In Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and*

Economics (NSAFE).2(3)

- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mmata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. 4,(119–125).
- Lee, W.W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia based instruction design: computer-based-training, web-based training, distance broadcast training, performance based solution*. New York: Pfeiffer.
- Mahmudah, M. (2022). Korelasi Media Dan Sumber Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *PROGRESSA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* , 6 (2), 105-113.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Margaret E. Bell Gredler. (1991). *Learning and Instruction Theory into Practice*. Terjemahan Munandir. Jakarta: Rajawali
- Miftah, M. (2019). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*. 53(9), 1689–1699.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Mu, H., & Paparas, D. (2016). Ready for the flipped classroom? Preliminary experiences of the new approach in teaching economics to non-major students. *Applied Economics and Finance*, 3(2).
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76-81.
- Niswa, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video*

Interaktif Bermediaflash Kelas Viid Smp Negeri 1 Kedamean (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Nitia, A. (2018). *Persaingan Industri 4.0 di Asia. Dimanakah Posisi Indonesia?*. Forbil Institut: Yogyakarta. 2018.

Nurdin, N., Hasnawati, H., Herman, H., & Nasir, M. (2022). Gambaran Nilai Platelet Distribution Width (Pdw) Dan Mean Platelet Volume (Mpv) Pada Penderita Diabetes Mellitus. *Jurnal Media Analis Kesehatan*, 13(1), 46-53.

Nurkhalisha, N. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Materi Bioteknologi Siswa Kelas XII SMA Negeri 9. Makassar*: (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

Nursamsu (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 1(2): 165 - 170.

Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas pembelajaran daring terintegrasi di era pendidikan 4.0. Didaktis: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).

Omer, T. (2016). Nursing Students's Perceptions of Satisfaction and Self-Confidence with Clinical Simulation Experience. *Journal of Education and Practice*, 7(5), 131–138.

Parks, E. (2016). Blue Valley School District.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.

Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.

Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta :Prenadamedia Group.

- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*. 4(1): 1-8
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students'curiosity]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151-164.
- Ramadhani, S., Saide, S., & Indrajit, R. E. (2018). Improving creativity of graphic design for deaf students using contextual teaching learning method (CTL). *ACM International Conference Proceeding Series*, 136–140.
- Riani, E. D., Sadia, I. W., & Swasta, I. B. J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) dalam Pembelajaran Biologi Bermuatan Karakter terhadap Keterampilan Berpikir Kritis danKemampuan Pemecahan Masalah. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 1(1), 1-11.
- Rikani, R., Istiqomah, I., & Taufiq, I. (2021, August). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV). In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 6, pp. 54-61).
- Sadiman, Arie K. (2013). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Saraswati, D. A., Sandrian, D. N., Nazulfah, I., Abida, N. T., Azmina, N., Indriyani, R., & Lestari, I. D. (2022). Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Kota Tangerang sebagai Penerapan Pembelajaran Terdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 12(2), 185-191.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49.
- Silverajah, V. S. G., & Govindaraj, A. (2018). The Use Of Edpuzzle To Support Low-Achiever's Development Of Self-Regulated Learning And Their Learning Of Chemistry. *Acm International Conference Proceeding Series*,

259–263.

Sirri, E. L., dan Lestari, P. (2020). Implementasi edpuzzle berbantuan whatsapp group sebagai alternatif pembelajaran daring pada era pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67-72.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung : Rineka Cipta

Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo

Sudjana, N dan Rivai A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022). Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637-2646.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: CV Alfabeta

Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56.

Sumantri. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Kota Depok: PT Rajagrafindo

- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik. Pustaka Abadi.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta
- Sundayana, R. (2016). Kaitan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam pelajaran matematika. Mosharafa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(2), 75-84.
- Supardi, K. (2017). Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*. 1(2), 160-171.
- Teguh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158.
- Tosti. H.T.C., Stephen. J. H. Y., & Gwo J.H. 2014. "An Augment Reality Based Mobile Learning System to Improve Student's Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities". *Educational Technology & Society*, Vol. 17, 352-365.
- Trianto, M. P. (2011). Desain pengembangan pembelajaran tematik: Bagi anak usia dini. Prenada Media.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*. 5(2).
- Wiadnyana, dkk. (2022). Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Emasains: *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 1-7.
- Winkel. (1987). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia
- Wiryanti, Umi, & Badrun Kartowagiran. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6 (2).
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 7(1), 66-74.

Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).

Zulaiha, R. (2008). Analisis Soal Secara Manual. Jakarta: KD



THE
Character Building
UNIVERSITY