

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi *Edpuzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Ujmes*, 06 (02), 2.
- Adi, N. H., Riyanda, A. R., Nadia, H., Maulana, F., Ambiyar, A., Verawardina, U., & Lapisa, R. (2023). *Model Pembelajaran Kejuruan*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Agustin, S. E., Yandari, I. A. V., & Yuhana, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* pada materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 119-128.
- Aprilia, A., & Harianto, A. (2021). *Pengetahuan Patiseri dan Bakeri-Rajawali Pers*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Aprinastuti, C. (Ed.). (2023). Special book form media tutorial ICT-based learning (1st ed.). *Stiletto Book*.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris., Basri, Yany, M. 2024. Pengaruh Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Begibung: *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2) 53-63.
- Astuti, Endang Sri. (2020). *Produk Roti dan Kue: Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Cahyadi, A. (2020). *Pengembangan media dan sumber belajar teori dan prosedur*. Serang : Laksita Indonesia.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Dewi, R. (2023). *Evaluasi kinerja dan hasil proyek*. Jakarta: Salemba Empat.
- Dewi, R. (2023). *Praktik Terbaik dalam Manajemen Proyek*. Jakarta: Salemba Empat.

- Handayani, Y., Nurbaity, N., & Permana, R. (2023). Penguatan Nilai Budaya Lokal Roti Buaya Sebagai Ikon Pernikahan Adat Betawi Di Sekolah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3774-3780.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hasibuan, I. (2022). *Statistika: Lebih Mudah dengan Excel*. Magelang: Tidar Media.
- Hendrasty, H. K., & Santoso, U. (2024). *All About Bakery, Semua yang Harus Kamu Tahu tentang Bakery*. Yogyakarta: Grup Andi.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- 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.
- Junaidi, J. (2020). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kosim, A., Nurwidhia, R., Saputra, A. A. F., Anwari, C., Aini, F., Fitriana, R., & Ad-Afah, D. A. (2024). Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam keberhasilan proses belajar mengajar. *Indones. Berger. J. Has. Kegiat. Pengabd. Masy*, 2(1), 48-54.
- Kurniawati, I. D. (2020). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Kusnedi, R. (2021). Pengaruh Penambahan Pengembang Roti terhadap Parameter Organoleptik pada Pembuatan Roti Manis. *Jurnal British*, 1(2), 60-71.
- Lumbantobing, S. S. (2022). Pengembangan Media Pocket Book Pada Mata Pelajaran Produk Pastry Dan Bakery di SMK Negeri 1 Siatas Barita (*Doctoral dissertation, UNIMED*).
- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan video interaktif edpuzzle dalam pembelajaran matematika dan bahasa pada era merdeka belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671-1679.
- Mayer, R. E. (2020). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403-423.

- Mudjajanto, E. S., & Yuliati, L. N. (2020). *Bisnis Roti*. Bogor : Penebar Swadaya Grup.
- Muhammad, F., & Aliffiati, A. A. (2021). Eksistensi Roti Buaya Dalam Masyarakat Setu Babakan. *Sunari Penjor: Journal of Anthropology*, 5(2), 78-86.
- Muthoharoh, M. (2019). Media Power Point dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Informatika*, 8(1), 36-44.
- Nurazila, N., Efriyanti, L., & Indri, D. P. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tik Di Sma N 1 Kapur IX. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 89-95.
- Nurjaman, H. (2023). *E-Book Belajar Mengolah aneka bentuk roti manis bagi pengusaha roti*. Scribd. <https://id.scribd.com/document/648478917/E-Book-Roti-Manis>
- Rahmi, A., dkk.(2022). *Modul bahan ajar bakery*. Medan : Universitas negeri medan.
- Rusman, d., et al. (2021). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Rajawali Pers.
- Sabililah, N. K.(2025). Pengaruh Penggunaan Video Interaktif (*Edpuzzle*) Sebagai Media Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Chemical Formulae and Equations (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Satya, Y. Dkk.(2022). *Teknologi Bakery Dalam Terapan*. Jember: CV. Satya Mandiri.
- Sipayung, M. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap hasil praktek tata hidang materi pokok melipat serbet di kelas XI SMK 3 YAPIM Medan (Skripsi, Universitas Negeri Medan). UNIMED Repository. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/31956/>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.

- Sugiyono.(2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Sukmaningrum, M. P. (2023). *E-Modul Ajar Pastry bakery*. Semarang: SMK Theresia.
- UNESCO. (2021). Reimagining our futures together: A new social contract for education. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran menyenangkan dengan Edpuzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 1-7.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Power Point interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32.
- Yenny, E., Sani, R. A., & Maulida, F. (2020). *Produk Cake dan Kue Indonesia untuk SMK*. Jakarta: Direktorat SMK, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yolanda, G. (2023). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar Fusion Pastry Bakery Pada Siswa SMK. *POPULER: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(1), 277-289.
- Yusriyanti, R. T. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(2), 178-184.