

DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin. (2021). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: UPT UHAMKA Press.
- Fadilah, N., & Rahayu, P. (2020). Pengaruh suasana belajar dinamis terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 110–115.
- Hardianti, R., dkk. (2022). Peran SMK dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(1), 45–53.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep model discovery learning pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189–2198. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.697>
- Miarso, Y. (2008). Peningkatan kualitas pendidikan melalui sistem teknologi informasi dan komunikasi. Jakarta: Penerbit Pendidikan dan Teknologi.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Watri, W., Gimin, G., & Suarman, S. (2023). Desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi jurnal penyesuaian. *Taman Karya*.
- Sadiman, A. S., Revi, I., Yuniarti, E., & Towidjo, S. (2012). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). Planning and producing instructional media (5th ed.). Harper & Row.
- Daryanto. (2010). Media pembelajaran. Gava Media.
- Hamalik, O. (1986). Media pendidikan. Alumni.
- Sukiman. (2012). Pengembangan media pembelajaran. Pedagogia.
- Dale, E. (1969). Audio-visual methods in teaching (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston. <https://doi.org/10.1037/11309-000>
- arsidi, R. (2018). Media pembelajaran inovatif. Penerbit Andi.
- Munadi, Y. (2013). Media pembelajaran: Konsep dan pemanfaatannya. Prenada Media.

- Indriyanto, S., & Sari, R. P. (2023). Pengaruh pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Bahasa*, 12(1), 45–60.
- Clark, R. E. (2015). The role of technology in upper secondary education: A review of research findings. *Education and Information Technologies*, 20(3), 451–468. <https://doi.org/10.1007/s10639-013-9290-9>
- Plass, J. L., & Jones, L. C. (2005). Multimedia learning in second language acquisition. Dalam R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (hlm. 267–284). Cambridge University Press.
- Perangin-angin, M., & Sitorus, R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap hasil belajar siswa IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Pendidikan Dasar*, 13(1), 34–50.
- Widodo, S., & Sari, R. (2023). Pengembangan sumber belajar digital personalisasi berbasis gaya belajar siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 130–145.
- Clark, R. E., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Koohang, A., Harman, K., & Koohang, A. (2009). *Online learning: Concepts, strategies, and application* (2nd ed.). Information Science Reference.
- Mayer, R. E. (2008). *Learning and instruction* (2nd ed.). Pearson Merrill Prentice Hall.
- Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 72–80
- Tambunan, Q. A. F. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada materi laju reaksi (Skripsi). Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi.
- Hayatin, N. (2018). Penerapan model pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 17(1), 155–165.
- Indriyanto, S., & Sari, R. P. (2023). Pengaruh pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Bahasa*, 12(1), 45–60.

- Amaliah, R. (2020). Pemanfaatan Edpuzzle sebagai media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(2), 67–80.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. New York: David McKay Company.
- Dimiyati, M., & Mudjiono, A. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. (2022). *Modul dasar-dasar konstruksi dan bangunan (DPIB)*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Gulo, W. (2022). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Vokasi*. Jakarta: Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Munir, M. (2015). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, T. A. (2018). Penggunaan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 17(1), 23–34.
- Prastowo, A. (2018). *Media pembelajaran: Membuat dan menyebarluaskan media pembelajaran kreatif dan efektif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Qadriani, S. H., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Analisis pemanfaatan Edpuzzle dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 10(1), 1–15.
- Rusman. (2017). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito, B. (2014). *Media pembelajaran (Edisi lengkap)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2016). Pembelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Prenadamedia.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sirri, S., & Lestari, P. (2020). Evaluasi penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 45–60.
- Sudirman, N. (2016). Pendidikan dan pembelajaran kejuruan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–48.
- Winkel, W. S. (1999). Psikologi pengajaran dan belajar: Hubungan, proyeksi, dan efektivitas pengajaran. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, S. (2019). Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Statistika untuk penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D (Edisi terbaru). Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2012). Metoda statistik. Bandung: Tarsito.
- Igirisa, F. J., Abdillah, T., & Tuloli, M. S. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis. *INVERTED: Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 1(2), 94–102. <https://doi.org/10.30651/inverted.v1i2.10229>
- Isma, N., Nasir, N., & Ayu, S. (2025). Pengaruh penggunaan multimedia Edpuzzle terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 103–119. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i1.3414>

Anggara, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap hasil belajar fisika di MAN 1 Garut. *Jurnal Pendidikan Fisika Islam*, 7(2), 89–104.

Kartini, K., & Putra, R. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Android terhadap hasil belajar matematika siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Pendidikan*, 9(2), 89–104.

