

DAFTAR PUSTAKA

- Amien, Z., Hadi, S., & Putra, F. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran project based learning berbantuan aplikasi *Edpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis peserta didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 165-175.
- Aprilianti, L., Rochmah, E., & Putra, N. P. (2024). Pengaruh Media *Edpuzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 1 Pabedilankaler. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 34034–34040.
- Aprinastuti, S., Wijayanto, H., & Putri, D. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* untuk meningkatkan interaksi peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 55-62.
- Budiarto, I. D. (2020). Penggunaan strategi pembelajaran *Flipped Clasrrrom* secara daring berbantuan media *Edpuzzle* untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 411-423.
- Dewi, E. G. A., & Putri, I. G. A. P. D. (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan *Edpuzzle* di SMP PGRI Denpasar Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 203-210.
- Fakhri, A., Baiyah, K. D., & Parwati, Y. (2022). Analisis perhitungan nilai menggunakan standar mutlak dalam penilaian hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 7(1), 25-33.
- Ferdinand, A. (2006). Metode penelitian manajemen: Pedoman penelitian untuk penulisan skripsi, tesis, dan disertasi ilmu manajemen (Edisi ke-4). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Fauzan, M., Santoso, H. B., & Putri, R. M. (2021). Penerapan model pembelajaran *Flipped Clasrrrom* untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Dwija Cendekia: *Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 365-374.
- Handayani, S., & Subakti, R. (2021). Perubahan hasil belajar sebagai dampak dari proses belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 45-53.
- Kurniawan, H. (2021). Penulisan sastra kreatif (hlm. 46). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kurniasih, N. (2023). Penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1), 78-8

- Lasri Nijal, A., Sari, F., & Putra, R. (2023). Pelatihan pemanfaatan *Edpuzzle* dalam peningkatan technopreneurship pembelajaran secara interaktif bagi peserta didik di SMAN 7 Pekanbaru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 72–78.
- Magdalena, S., Prasetyo, A. D. C., & Wijaya, T. (2021). Taksonomi Bloom dalam Pengembangan Kompetensi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 123-135.
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Frasa: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74.
- Miftahul, A., Rahman, F., & Hasanah, U. (2021). Komponen-komponen pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45-53.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan* (Revisi edisi ke-3). Rineka Cipta.
- Nurfadhillah, A., Sari, B., & Putra, C. (2021). Pengembangan media pembelajaran efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45-53.
- Pakem, A., & Belajar, B. (2020). Definisi hasil belajar dalam konteks pendidikan akademis. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 8(3), 120-130.
- Ridho'i, M. (2022). Hasil belajar sebagai refleksi keberhasilan proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 10(2), 45-52.
- Ridho'i, M. (2022). Model pembelajaran *Flipped Clasrrom* tipe peer instruction dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 15-25.
- Rohmatulloh, R., & Nindiasari, H. (2021). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui model pembelajaran *Flipped Clasrrom*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 524-533.
- Roudlo, A. (2020). *Flipped Clasrrom*: Suatu cara dalam proses pembelajaran yang mengurangi kapasitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 71-77.

- Sarumaha, R., Wahyuni, S., & Kusuma, I. (2023). Model *Flipped Clasrrom* sebagai metode pembelajaran yang meningkatkan interaksi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 45-53.
- Sandika, L. (2021). Kemampuan siswa sebagai hasil latihan dalam proses pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 30-38.
- Sugiarto, S. R. N., Hatim, M., & Suryani, I. (2025). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *EDPUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL *PERSONALIZED LEARNING*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 810-816.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (hal. 144). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatifkualitatif, dan R&D* (hal. 159). Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatifkualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M. (2024). Analisis efektivitas pembelajaran menggunakan nilai *NGain* dalam peningkatan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 8(1), 15-25.
- Sundi, A., Haryanto, Z., & Qadar, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 34-41.
- Walidah, D., Rahman, F., & Sari, L. (2020). Penerapan model *Flipped Clasrrom* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(3), 150-160.
- Yogi Fernando, M., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Yogi Fernando, M., Satriawan, A., & Kusuma, I. (2024). Pemahaman hasil belajar pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 10-18.