

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Ahmad, H. (2023). Analisis Kesulitan dalam Menyelesaikan Soal-soal Teorema Pythagoras pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 15–27.
- Ain, N., Putri, H. S. N., & Elvi, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Penyajian Data Kelas VII SMP. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development of powtoon animation learning media in improving understanding of mathematical concept. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2), 105. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i2.5710>
- Amelia, Nasution, A. F., Sibarani, L. A., Sibarani, W. S., & Harahap, Y. A. A. (2024). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas. *Cemara Journal*, 2(3), 99–111.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra & Pengajaran*, 7(2), 44–52.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Annisa, N., & Darussyamsu, R. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Koordinasi untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 10(1), 49–57.
- Arfa, A. N., Supriyatin, T., & Kurniawan, M. A. R. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle di SMPN 11 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi Dan Sains*, 1(2), 15–24.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Dewi, I., Hasratuddin, Andriani, A., & Siregar, N. (2025). Perancangan Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 106–115.

- Ermawati, N., Mattoliang, L. A., Sulasteri, S., & Majid, A. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Edpuzzle pada Materi Bangun Ruang di MTS Sultan Hasanuddin. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 121–132.
- Fadhil, M., & Gusmaneli. (2025). Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Media Akademik*, 3(5), 3031–5220.
- Febrianti, W., & Wijayanti, T. F. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Konsep Keanekaragaman Hayati Menggunakan Model Inkuiri Terbimbing. *Journal of Biology Learning*, 1(2), 114–121.
- Fitri, F. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemasterpada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visualpowtoontentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompokuntuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Ginting, E., Harahap, S., & Irwansyah. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri. *Pendidikan, Saintek, Dan Hukum*, 4, 1–8.
- Hamuddin, I. A. (2025). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Menggunakan Powtoon dan Edpuzzle. (Skripsi)*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pend. Kemdikdasmen*.
- Isnaeni, N. (2023). Konsep Dasar Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Hukum, Ekonomi Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 95–103. <https://doi.org/10.62214/jat.v6i2.131>
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Kenjam, J., Nahak, S., Simarmata, J. E., Matematika, P., Keguruan, F., Timor, U., & Kunci, K. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Peluang Berbasis Realistic Mathematic Education. *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 9(1), 413–426.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 8(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)

- Kusumawati, E. (2022). Sosialisasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Di Jenjang Sekolah Dasar Di Sd Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 886–893. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3483>
- 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.
- Marlina, S., & Herlina, N. (2021). Upaya Peningkatan Pendidikan, Keahlian dan Profesionalisme Sumber Daya Manusia Pelayaran Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(2), 107–116.
- Milah, A. H., & Karlimah. (2021). Analysing Instructional Videos on Arithmetic Operations on Fractions in Elementary School Students. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 39–49.
- Mu'ti, A., & Suyanto. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Muna, N. K., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri Dan Keluarga Untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183.
- Nafisah, R., & Muzammil. (2025). Implementasi Penggunaan Aplikasi Edpuzzle Sebagai Media Interaktif Dalam Kegiatan Pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1051–1058.
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1948>
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A Closer Look into Recent Video-based Learning Research : A Comprehensive Review of Video Characteristics , Tools , Technologies , and Learning Effectiveness. *Int J Artif Intell Educ*, 1631–1694. <https://doi.org/10.1007/s40593-025-00481-x>
- Noptario, & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Prinsip Kreatif dan Menarik di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 754–763.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Putra, L. D., Dahlan, U. A., Azizah, A. N., Dahlan, U. A., Widiastuti, B. T., Dahlan, U. A., Sari, S. I., & Dahlan, U. A. (2023). Pemanfaatan Media Video

- Dalam Pembelajaran Pancasila Kelas V SD Muhammadiyah Bodon. *Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 398–406.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2022). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rachmawati, N., & Sumargiyani. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Konstektual pada Materi Persamaan Linear. *Journal of Mathematics Education*, 2(1), 1–14.
- Rahmawati, W., Utomo, A. Y., & Aprilliani, F. N. (2024). Implementasi PowToon sebagai Media Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi SMP Kelas IX. *Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 40–49.
- Relawati. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 9 Muaro Jambi. *Jurnal Math-Umb.Edu*, 9(1), 27–35.
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53.
- Ritonga, E. D. S., & Hasibuan, L. R. (2022). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Materi Teorema Pythagoras Ditinjau dari Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Rantau Utara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1341>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Syauqi, A. H. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3).
- Sahrul, Saputra, H. N., & Zila, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 1143–1154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7230>
- Setiani, A., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2022). Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Prisma*, 11(2), 538. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2523>
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 67–72.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia Volume*, 15(2), 79–91.

- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64–71. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45455>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Susanti, Nainggolan, E. E., & Siregar, N. A. R. (2023). Maritime Context in Learning Systematic Literature Review School: Systematic Literature Review. *BIO Web of Conferences*, 1–7.
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-.
- Syahrudin. (2024). Studi Literature Review Implementasi Kurikulum Belajar Merdeka di Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 10(2), 770–781.
- Tirtanawati, M. R., Purnama, Y. I., Prastiwi, C. H. W., R, O. I., Ermawati, S., & Fitrianiingsih, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Video Interaktif Pembelajaran Bahasa Dengan Aplikasi Audacity Dan Edpuzzle Bagi Guru Mts. Darut Tauhid, Desa Ngablak, Bojonegoro. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia*, 4(1), 26–33.
- Toharudin, T., Dewi, L., Anggraena, Y., Ginanto, D. E., Kesuma, A. T., & Setiyowati, D. (2025). *Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Vahini, Sudiarta, & Sariyasa. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pada Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1), 9–18.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 1–7.

- Widadi, A. P., & Irfandi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Edpuzzle Pada Proses Pembelajaran. *Jedchem (Journal Education and Chemistry)*, 6(2), 57–61. <https://doi.org/10.36378/jedchem.v6i2.3918>
- Wijaya, Tegeh, & Suartama. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Muatan Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 61–71.
- Zai, Y. P., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 407–417.
- Zakiah, H., & Purnomo, D. (2019). Pengembangan E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bilangan Bulat SMP Kelas VII. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(9), 287–293.

