

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking* siswa kelas 7 pada mata pelajaran PAI materi Umayyah di SMP, mempunyai tahapan-tahapan dalam pengembangannya. *Pertama* tahapan *Define* langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu analisis kebutuhan, analisis media pembelajaran, analisis ATP dan analisis materi. *Kedua* tahapan *Desain*, langkah-langkahnya yaitu merancang Materi & merancang Ilustrasi, Membuat *flowchart*, Membuat video, Menambahkan media interaktif. *Ketiga* tahapan *Develop*, langkah-langkahnya yaitu, melakukan uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Dan yang *Keempat* tahapan *Desseminate* dimana produk yang dikembangkan disebar di aplikasi edpuzzle dan youtube
2. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan diperoleh hasil dari persentase kelayakan validasi ahli media sebesar 97,26%, dan validasi ahli materi sebesar 93,38% sedangkan pada ahli bahasa 94,99% yang semuanya terkategori sangat valid. Jumlah rata-rata keseluruhan sebesar 95,21% yang terkategori sangat valid. Dengan itu dapat disimpulkan bahwa video interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle sangat layak untuk di kembangkan.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan diperoleh rata-rata dari uji praktikalitas oleh kelompok kecil sebesar 90,77%, dan praktikalitas oleh kelompok besar sebesar sebesar 86,69%, sedangkan praktikalitas oleh guru PAI 86,93% yang semuanya terkategori sangat praktis. Jumlah rata-rata dari seluruh uji praktikalitas diperoleh sebesar 88,13% yang terkategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk video interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle praktis

digunakan dalam proses pembelajaran PAI baik bagi pendidik atau pun peserta didik

Berdasarkan hasil yang didapatkan dengan uji independen t test sample yaitu nilai signifikansi sebesar 0,019 pada kolom Sig. (2-tailed) artinya nilai tersebut $< 0,05$ dan nilai t hitung diperoleh sebesar 2,421 sedangkan t tabelnya sebesar 2,004 yang artinya t hitung $> t$ tabel yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas 7 yang menggunakan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa kelas 7 yang tidak menggunakan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle pada mata pelajaran PAI materi Umayyah di SMP.

Berdasarkan analisis uji N-Gain Score hasil belajar siswa diperoleh, N-Gain Score kelas eksperimen yaitu sebesar 0,6078 yang artinya $0,3 \leq 0,6078 < 0,7$ yang dikategorikan sedang, dengan N-Gain persen sebesar 60,7766%. Sedangkan kelas kontrol diperoleh N-Gain Score sebesar 0,4744 yang artinya $0,3 \leq 0,4744 < 0,7$ yang dikategorikan sedang dengan N-Gain persen sebesar 47,4362%. Jika dilihat perbandingan N-gain Score indikator keterampilan *Critical Thinking* dari siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata 0,61141 (kategori sedang), sementara itu, kelas kontrol memiliki N-Gain rata-rata 0,4827 (kategori sedang), $(0,61141 > 0,4827)$ yang artinya hasil rata-rata N-gain dari indikator keterampilan *Critical Thinking* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan *Critical Thinking* siswa.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan video interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan

critical thinking siswa pada pembelajaran PAI di SMPN 1 Rambatan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan dalam implementasi lebih lanjut diantaranya penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran interaktif perlu diperluas ke berbagai materi PAI yang lain tidak hanya materi Umayyah di Damaskus saja, tujuannya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Teknologi video interaktif ini memungkinkan siswa untuk berpikir reflektif, menganalisis informasi, serta menghubungkan konsep ke kehidupan nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Serta guru perlu terus mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengelola video interaktif di Edpuzzle, dengan menyisipkan pertanyaan yang mengasah analisis, evaluasi, dan sintesis siswa. Dengan demikian, guru dapat membimbing siswa menuju pemahaman yang lebih kritis terhadap materi PAI

Dengan penerapan teknologi video interaktif sebagai inovasi pembelajaran, pembelajaran PAI tidak hanya bersifat teoritis dan hafalan, tetapi juga lebih kontekstual, reflektif, serta menumbuhkan pola pikir kritis dan analitis pada siswa. Oleh karena itu, integrasi Edpuzzle sebagai alat bantu pembelajaran interaktif sangat direkomendasikan untuk mendukung transformasi pendidikan yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman

C. Implikasi

Penggunaan video interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menghadirkan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan video interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga didorong untuk berpikir kritis melalui

fitur seperti pertanyaan reflektif, kuis interaktif, dan analisis situasi yang tersedia dalam aplikasi Edpuzzle. Hal ini membantu siswa mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir kritis, sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan

D. Keterbatasan Studi

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada materi yang digunakan dalam video interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle untuk meningkatkan *critical thinking* siswa pada mata pelajaran PAI kelas 7 materi yang digunakan dalam video yaitu materi elemen SKI tentang Bani Umayyah didamaskus. Sesuai rekomendasi guru diminta untuk membuat video dengan materi elemen SKI yang lain juga agar peningkatan keterampilan *critical thinking* menjadi lebih optimal. Lalu kendala yang lain seperti jaringan yang kurang stabil sehingga berdampak terhadap akses perangkat elektronik, yang ini merupakan suatu tantangan bagi pihak sekolah-sekolah, agar implemtasi dari media pembelajaran berupa video interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle ini berjalan dengan lancar

UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Hanif. (2023). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII UPT SMPN 1 Rambatan. *Skripsi, repositoriainbatusangkar*
- Abas, K. D., Nurfaika, N., Mohamad, N., & Sutiah, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Vlog (Video Blogging) Pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi Di Kelas X Ips Sma Negeri 1 Tapa. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 2(2), 94–100.
- Abdullah, A. (2022). Integrasi Agama dan Sains dalam Perspektif Pendidikan islam. *PILAR*, 13(1), 121–134.
- Aisyah, S. N., Almadani, T., Mentaya, T. S., Maulida, S., & Azis, A. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Al-Quran Hadis Materi Proses Penciptaan Manusia Di Kelas XI. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 313–320.
- Amelia, R. (2021). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Mahasiswa. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 184–195.
- Andriani, R., Subanji, S., & As' ari, A. R. (2021). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada pembelajaran problem posing. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(3), 604–612.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 62–74.
- Bili, O., & Surat, I. M. (2022). PKM. di SMP Dwijendra Bualu dalam Pengembangan Edpuzzle dalam Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 87–97.
- Cesare, D. M. D., 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.
- Dewi, E. G. A., & Putri, I. G. A. P. D. (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 203–210.

- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan pembelajaran pendidikan agama islam dalam membentuk karakter pribadi yang islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96.
- HABIBURRAHMAN, D. H. S. (2022). *Materi Pendidikan Agama Islam 1*. Feniks Muda Sejahtera.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 15–33.
- Hastuti, K. P., & Aristin, N. F. (2022). *Model Flippep-Case Project Untuk Meningkatkan Six Competency Skills*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834.
- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113.
- Idris, S. F., & Suhendi, H. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif GEMBI untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 5(1), 24–36.
- Ikrom, A. D. J. W. (2024). IMPLEMENTASI METODE MIND MAPPING PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTs YKUI MASKUMAMBANG GRESIK. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 150–163.
- Ismail, F. (2018). Pelaksanaan Kurikulum JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu) Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Furqon Palembang. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 8(1), 14–33.

- Kemalasari, D. N. (2022). Implementasi Media Edpuzzle Dengan Aplikasi Plotagon Dalam Pembelajaran Cerpen. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6939–6953.
- Khayati, A. (2019). Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Dan Penilaian Kurtilas (Studi Kasus Di SDN 2 Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon). *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 3(2), 120–140.
- Kisno, K., Fatmawati, N., Rizqiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (AI) Sebagai Respon Positif Mahasiswa PIAUD Dalam Kreativitas Pembelajaran Dan Transformasi Digital. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 4(1), 44–56.
- Kurniahtunnisa, K., Dewi, N. K., & Utami, N. R. (2016). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa materi sistem ekskresi. *Journal of Biology Education*, 5(3), 310–318.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
- Mesra, R., Veronike E, T Salem, Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., & Wisudariani, N. M. R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah, Z. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan*, 10(2), 57–65.
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru Di Sd Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. *ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 77–80.
- Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan penggunaan edpuzzle dalam pembelajaran di kelas. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 381–387.

- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1*.
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149–165.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pangestuti, R. A., & Afriansyah, J. (2022). Implementasi Metode Konvensional Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di PP. Darunnajah Al-Barokah Bengkulu. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(3), 170–176.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020.
- 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.
- Portuna, A., Muslim, S. R., & Natalliasari, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Edpuzzle Pada Materi Bilangan Berpangkat. *Jurnal Kongruen*, 3(1), 52–61.
- Pramuji, L., Permanasari, A., & Ardianto, D. (2020). Multimedia interaktif berbasis stem pada konsep pencemaran lingkungan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *JSEP (Journal of Science Education and Practice)*, 2(1), 1–15.
- Purmintasari, Y. D., & Lesmana, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 7(2), 197–209.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia P-ISSN*, 2655, 6227.
- Quraissy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk: Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa Prodi

Pendidikan Matematika Unismuh Makassar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11.

Rachmawati, I., & Kusmiyati, K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 3(2), 19–44.

Rahayu, T., & Bahri, A. (2023). MODEL PEMBELAJARAN A2IPAR SEBAGAI SOLUSI UNTUK MELATIH DAN MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK. *Prosiding Seminar Nasional Biologi: Inovasi Sains & Pembelajarannya*, 11(1).

Rahman, D., Suyasa, P. W. A., & Wahyuni, D. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Dengan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Informatika. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10 (1), 13.

Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135.

Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of shapiro-wilk, kolmogorov-smirnov, lilliefors and anderson-darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21–33.

Redhana, I. W. (2012). Model pembelajaran berbasis masalah dan pertanyaan socratic untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3.

Rokhman, A. N., & Misbah, M. (2023). Strategi Pendidikan Budi Pekerti. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1), 437–440.

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17.

Sari, V. E. (2019). Pengaruh E-Wom, Lifestyle, Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Ticket Online Booking Pada Situs Traveloka. Com Di Ponorogo (Studi Kasus Pembelian Tiket Pesawat Dan Kereta Api). *Jurnal Administrasi Bisnis Fisipol Unmul*, 7(4), 474.

Simanjuntak, J., Siahaan, R., Mangunsong, A. F., & Yunita, S. (2023). PENERAPAN BUDI PEKERTI DALAM PROGRAM PEMBELAJARAN PPKN PADA MAHASISWA JURUSAN PPKN DI

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN UNTUK MENJADI MAHASISWA
YANG BERINTEGRITAS. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 59–68.

- Siregar, E. (2015). Konsep Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran. *Konsep Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran*, 1–29.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi edpuzzle berbantuan whatsapp group sebagai alternatif pembelajaran daring pada era pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67–72.
- Srirahmawati, A., Deviana, T., & Wardani, S. K. (2023). Peningkatan Keterampilan Abad 21 (6C) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Model Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5283–5294.
- Sugiono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. ALFABETA, CV.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Sutiasih, A. D., & Saputri, R. P. (2019). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran organisasi arsitektur komputer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 137–147.
- Tirtanawati, M. R., Purnama, Y. I., Prastiwi, C. H. W., Ermawati, S., & Fitrianingsih, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Video Interaktif Pembelajaran Bahasa Dengan Aplikasi Audacity Dan Edpuzzle Bagi Guru Mts. Darut Tauhid, Desa Ngablak, Bojonegoro. *JURNAL PADI (Pengabdian mAsyarakat Dosen Indonesia)*, 4(1), 26–33.
- Vivianingsih, V., Suhliyatn, N., Mahmudah, M., & Al Ayubi, S. (2023). The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10 (1), 24. <https://doi.org/10.17977/Um031v10i12023p024>.
- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada materi tata surya. *JIFI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA)*, 6(2), 99–110.

- 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, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yolanda, G. (2023). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar Fusion Pastry Bakery Pada Siswa SMK. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(1), 277–289.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

LAMPIRAN