

Inovasi dalam Pembelajaran Informatika: Implementasi Edpuzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Analisis Data

Andhika Maulana Effendi^{1*}, Adi Atmoko², Zuhrita Ariefani³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Jalan, Cakrawala No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: dhika.effendimaulana@gmail.com

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3354>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 15 Jul 2026

Revised: 21 Jul 2026

Accepted: 27 Jul 2026

Kata Kunci:

Penelitian Tindakan Kelas, Edpuzzle.

Keywords:

Class Action Research, Edpuzzle.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan media interaktif Edpuzzle sebagai media ajar pada siswa kelas 8 dengan latar belakang kelas literasi. Materi yang digunakan adalah materi pada bab Analisis Data. Penelitian ini melibatkan 29 siswa dengan minat belajar yang sama yaitu melalui literasi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Hopkins. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang mana data tersebut diambil dengan kuesioner sebelum tindakan dan setelah tindakan. Kuesioner ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

This study aims to determine the impact of using Edpuzzle interactive media as a teaching medium for 8th grade students with a literacy class background. The material used is the material in the Data Analysis chapter. This study involved 29 students with the same learning interests, namely through literacy. This study uses the Classroom Action Research method with the Hopkins Model. This study shows an increase in students' learning interest, where the data is taken with a questionnaire before and after the action. This questionnaire has been tested for validity and reliability.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Andhika Maulana Effendi, et al. (2026), Inovasi dalam Pembelajaran Informatika: Implementasi Edpuzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Analisis Data, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3354>

PENDAHULUAN

Ponsel pintar merupakan alat komunikasi yang paling dekat dengan manusia pada zaman ini. Hal ini dikarenakan ponsel pintar memiliki segalanya yang dibutuhkan oleh manusia serta dipengaruhi oleh tuntutan perubahan zaman yang semakin berkembang pesat. Kemajuan teknologi mempengaruhi segala bidang tak terkecuali bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai variasi proses, teknik serta media dalam belajar dan mengajar berkembang seiring waktu. Pendidikan di zaman ini memperkuat pengalaman belajar terpersonal, menggalakkan pendekatan berbasis proyek, dan penggunaan media digital sebagai sarana dalam belajar (Hingide et al., n.d.) Penggunaan ponsel pintar sangat cocok digunakan sebagai perangkat untuk mengakses media pembelajaran. Beberapa alasan mengapa ponsel pintar dipilih sebagai perangkat untuk mengakses media pembelajaran adalah: (1) kerja sistem perangkat sangat cepat, (2) Jumlah pengguna ponsel pintar lebih banyak dari komputer, (3) lebih sering digunakan daripada komputer (Nurhidayat et al., 2020).

Kenyataannya masih banyak guru di sekolah yang bertahan dengan metode pembelajaran konvensional yang belum mampu menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Hal ini berbanding terbalik dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang perlunya memerdekakan manusia secara lahir dan batin dalam hal pendidikan. Selain itu kurikulum yang sedang digunakan pada zaman ini, yaitu Kurikulum Merdeka juga menggalakkan poin penting untuk memberikan kemerdekaan pada siswa dan guru dalam memilih metode yang paling tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu guru perlu mengenali karakteristik siswanya sebelum memberikan materi.

Pembelajaran dengan metode konvensional maupun metode ceramah cenderung monoton dan membuat siswa cepat bosan serta menimbulkan kurangnya minat belajar siswa (Vivianingsih et al., 2023). Metode tersebut juga menjadikan siswa menjadi pasif dan menyebabkan ilmu yang dipelajari hanya lewat begitu saja. Maka dari itu penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dengan cara memilih strategi pembelajaran yang tepat seperti metode, model, dan media pembelajaran. (Agung et al., 2021) mengungkapkan bahwa guru harus mau berinovasi dalam merancang pembelajaran salah satunya dengan memilih media pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran yang sesuai maka siswa akan termotivasi dan menunjukkan minat belajar terhadap materi yang disampaikan.

Pembelajaran dengan media digital memberikan aksesibilitas yang lebih luas dalam hal pendidikan. Selain itu dengan adanya media digital ini proses belajar dan mengajar bisa dilakukan dalam jarak jauh, serta memiliki fleksibilitas dan efektifitas dalam mengaksesnya (Niam & Lestari, n.d.). Media merupakan alat komunikasi yang bisa dikatakan sebagai perantara antara sumber pesan menuju penerima pesan (Arief Budiman & Fita Asri Untari, 2025). Salah satu contoh penerapan media digital dalam pembelajaran adalah menggunakan Learning Management System (LMS). LMS adalah aplikasi perangkat lunak berbasis web yang dirancang untuk menangani konten pembelajaran, interaksi siswa, alat penilaian, dan laporan kemajuan belajar dan aktivitas siswa (Kasim & Khalid, 2016). Salah satu contoh dari LMS berbasis video adalah Edpuzzle.

Edpuzzle merupakan software yang mengutamakan pembelajaran dengan berbasis video. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui komputer maupun smartphone. Edpuzzle memiliki beberapa keunggulan dari software lain, seperti adanya fitur pop-up pertanyaan di pertengahan video yang akan hilang jika siswa sudah menjawab pertanyaan pada pop-up tersebut. Selain itu ada juga fitur untuk mencegah siswa untuk mempercepat video ke menit menit akhir. Dengan adanya fitur

fitur ini siswa diharapkan lebih fokus dalam mempelajari materi dan juga lebih paham dengan tiap poin penting yang ada dalam video. Selain itu fitur yang bisa diunggulkan dan dapat membantu guru adalah adanya fitur untuk melihat siapa saja siswa yang sudah maupun belum menonton video bahkan dapat melihat jawaban dari siswa atas pertanyaan-pertanyaan yang ada di pop-up tadi. Untuk penugasan Edpuzzle bisa diintegrasikan juga dengan Google Classroom sehingga memudahkan dalam memberikan asesmen kepada siswa. Video interaktif berbasis Edpuzzle menjadi relevan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas (Sholikhah et al., 2024).

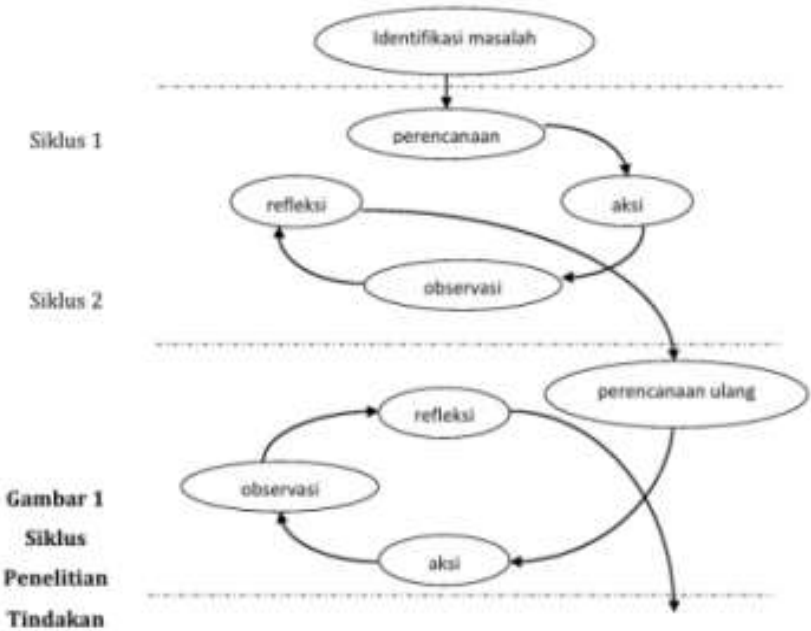
Pemilihan media pembelajaran ini sudah dipertimbangkan berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada siswa di sekolah yang menjadi subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Malang. Di sekolah ini para siswa diberikan semacam pre-test pada saat awal masuk setelah dinyatakan diterima di sekolah tersebut. Tujuan dari tes tersebut adalah untuk memetakan kelas berdasarkan minat dan bakat siswa. Secara umum peminatan yang disediakan adalah: (1) Kelas Pramuka, (2) Kelas Olimpiade, (3) Kelas Olahraga, (4) Kelas Literasi, (5) Kelas Tahfidz, dan (6) Kelas Seni. Subjek yang dipilih dalam penelitian ini yaitu pada siswa di kelas VIII Literasi. Dalam wawancara peneliti terhadap seluruh siswa di kelas tersebut, sebagian besar mereka mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan dan mengantuk jika dijelaskan dengan metode ceramah. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran berupa Edpuzzle dengan pertimbangan latar belakang siswa yang merupakan siswa Kelas Literasi yang memiliki minat dalam membaca. Dengan menerapkan pendekatan Culturally Responsive teaching (CRT) ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, menyenangkan, dan bermakna (Siti Etiana & Hadi, 2025). Selain itu (Luh Andriyani & Wayan Suniasih, 2021) mengungkapkan bahwa video merupakan kombinasi dari audio dan visual sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar. Dengan adanya pembelajaran ini diharapkan para siswa kelas literasi tidak hanya belajar lewat buku tetapi juga melalui video pembelajaran yang ditayangkan serta lebih antusias dalam mengerjakan asesmen.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam metode ini guru dilibatkan sebagai pemeran utamanya (Maulida, 2025). Dalam penelitian ini guru memfokuskan kepada tindakan refleksi diri untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan guru selama pembelajaran berlangsung didalam kelas sehingga kedepannya dapat ditemukan pembelajaran yang

maksimal dan optimal. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Malang pada Bulan Maret hingga April 2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII (Delapan) tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 34 siswa. Penelitian ini menggunakan model Hopkins, yang mana model ini merupakan suatu model penelitian tindakan kelas yang diawali dengan tahapan pra siklus yang meliputi mengidentifikasi masalah dan menentukan jadwal penelitian,

Setelah diidentifikasi adanya masalah, maka tahapan selanjutnya masuk ke siklus 1. Penelitian ini berjalan dalam 2 siklus. Siklus 1 dan Siklus 2 terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Aksi, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Keempat fase tersebut saling terhubung dalam sebuah siklus yang berulang.



Gambar 1. Desain Alur Penelitian Tindakan Kelas(Ulum SMPN & Lumajang, n.d.)

Instrumen pengumpulan data variabel dari media pembelajaran dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner atau angket yang diisi oleh siswa. Setiap pertanyaan diukur dengan menggunakan Skala Likert. Skala yang digunakan pada penelitian ini menggunakan 5 skala yaitu STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, N = Netral, S = Setuju, SS = Sangat Setuju. Pedoman penskoran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor jawaban angket penelitian

Jawaban	Keterangan
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Berdasarkan hasil uji validitas dari instrumen penelitian yang menggunakan media Google Form untuk kuesioner atau angket menggunakan 12 item pertanyaan yang valid dan reliabel. Hasil uji validitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Validitas butir pertanyaan angket siswa

Butir	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0.588	0.2181	Valid
2	0.522	0.2181	Valid
3	0.460	0.2181	Valid
4	0.419	0.2181	Valid
5	0.450	0.2181	Valid
6	0.652	0.2181	Valid
7	0.738	0.2181	Valid

8	0.603	0.2181	Valid
9	0.636	0.2181	Valid
10	0.683	0.2181	Valid
11	0.622	0.2181	Valid
12	0.622	0.2181	Valid

Instrumen ini diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan jumlah 56 responden. Nilai r tabel dari 56 responden adalah 0,2181. Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat 12 item pertanyaan yang memiliki r hitung lebih dari r tabel, sehingga seluruh item pertanyaan dinyatakan valid. Setelah uji validitas dihitung reabilitasnya seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Reabilitas instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Rtabel	Keterangan
Media Pembelajaran	0.827	0.2181	Reliabel

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha (α) > 0,60. Jika Cronbach's Alpha memiliki nilai diatas 0,60, maka instrumen ini dikatakan reliabel dan konsisten (Vivin Ardisa et al., 2022). Uji reabilitas pada penelitian ini meghasilkan Cronbach's Alpha sebesar 0,827. Maka dari itu instrumen ini tergolong reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah keberhasilan menggunakan media Edpuzzle. Pada siklus pertama, tingkat indikator keberhasilan yang ditetapkan belum mencapai target sehingga perlu dilanjutkan menuju siklus ke 2.

Hasil Siklus I

Tahap Perencanaan

Tahap pertama dalam siklus ini adalah tahap perencanaan. Hal – hal yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi: (1) Menentukan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. (2) Menyusun rancangan pembelajaran atau modul ajar. (3) Menyusun konten di Edpuzzle sesuai dengan rancangan di modul ajar. Penyusunan media Edpuzzle diawali dengan memilih video dari materi yang akan disampaikan, atau mengunggah video materi buatan guru pribadi. Setelah video dipilih, guru perlu memasukkan pertanyaan – pertanyaan yang akan ditanyakan pada saat video ditayangkan. Pertanyaan ini nanti akan muncul tampilan berupa pop – up pertanyaan beserta opsi pilihan ganda dari pertanyaan tersebut. Setelah selesai maka simpan dan bahan video siap untuk dikirimkan dan diintegrasikan ke Google Classroom.

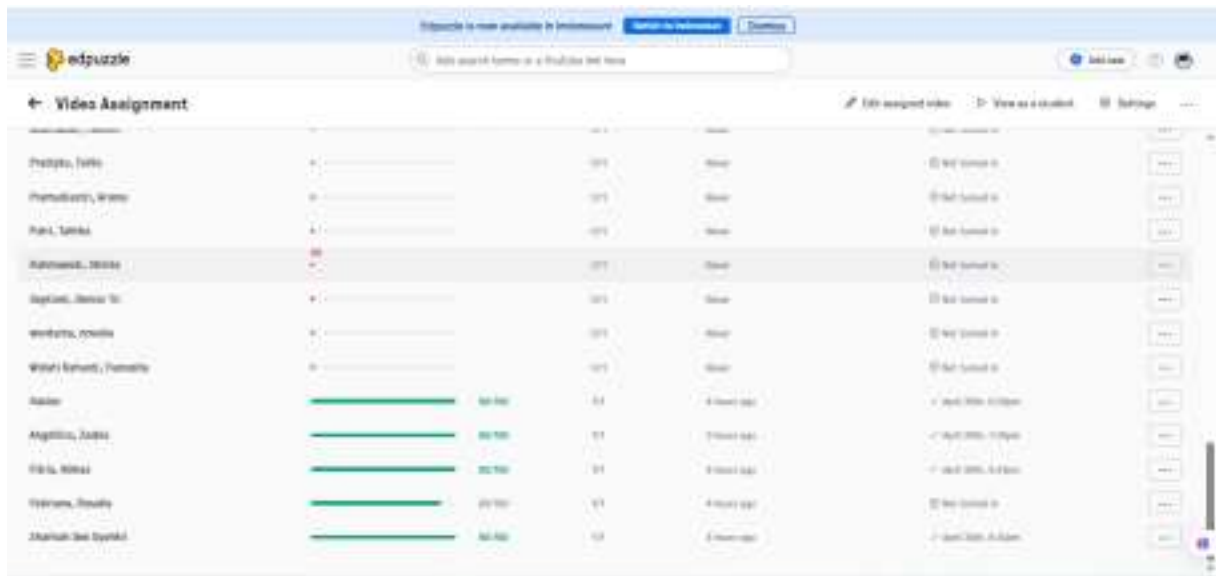
Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Kamis, 10 April 2025 dalam satu kali pertemuan. Pertemuan ini bedurasi 3 Jam Pelajaran (3 x 40 Menit). Pelaksanaan ini dilakukan oleh peneliti sebagai guru, dan guru mata pelajaran sebagai observer.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa dan salam yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah itu guru melakukan presensi dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan disampaikan.

Kegiatan selanjutnya adalah guru menginstruksikan siswa untuk bergabung ke grup di Google Classroom melalui kode grup yang sudah dibagikan oleh guru. Dalam hal ini siswa perlu melakukan login dan menginpiutkan kode kelas tersebut. Hal ini diperlukan karena media Edpuzzle bisa diintegrasikan dengan Google Classroom dan media yang lainnya. Setelah seluruh siswa tergabung dalam grup, guru melakukan klik “Assign” untuk mengirimkan materi video yang sudah dipersiapkan di Edpuzzle.

Kegiatan selanjutnya siswa diminta untuk menyimak serta menjawab semua pertanyaan yang ada di video. Sedangkan guru memantau pengerjaan siswa. Pada Edpuzzle versi guru terdapat tampilan untuk melihat progress serta capaian siswa atas pertanyaan – pertanyaan yang disajikan dalam video. Tampilan progres siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Progres pengerjaan siswa

Selain itu guru juga bisa melihat detail statistik pengerjaan per individual siswa. Di dalamnya terdapat keterangan seberapa lama siswa menonton dan mengerjakan tugas, berapa persentase video yang sudah dilihat siswa, berapa kali penempatan siswa mengerjakan tugas, keterangan benar dan salah siswa dalam menjawab pertanyaan, dan berapa jumlah benar dari total pertanyaan yang ditugaskan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Analisa Progress Individual Siswa

Setelah semua siswa selesai menonton dan menjawab semua pertanyaan di video, guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok untuk mengerjakan tugas praktik berkelompok. Para siswa melakukan diskusi kelompok dan menyelesaikan tugas kelompok selama 1 jam. Guru memantau progres pengerjaan tiap kelompok dan memberikan instruksi tambahan jika diperlukan. Setelah 1 jam berlalu, siswa maju ke depan kelas secara berkelompok untuk mempresentasikan hasil pengerjaan mereka.

Pada akhir pertemuan, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terkait penggunaan media ajar dan juga materi ajar. Setelah itu guru menyampaikan materi pada pertemuan mendatang. Pertemuan diakhiri dengan berdoa dan salam.

Tahap Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan ini dilakukan oleh observer dengan tujuan untuk melihat interaksi guru dan siswa, proses pengerjaan siswa secara individual, serta interaksi antar siswa pada saat berkelompok. Hal ini dilakukan untuk mengamati kemampuan esensial guru serta hasil observasi dapat dijadikan bahan perbaikan dan kreativitas mengajar guru. Selain itu di akhir pembelajaran didapatkan hasil bahwa

ketuntasan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Edpuzzle pada siklus I terlaksana sebesar 51,72%.

Tahap Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan kolaborasi antara peneliti dan observer dengan melibatkan data hasil pada tahap pengamatan. Melalui data tersebut maka akan bisa dijadikan bahan pertimbangan di pertemuan selanjutnya. Beberapa temuan yang ditemukan yaitu: (1) Beberapa siswa lupa password email. (2) Beberapa siswa belum memahami cara kerja Edpuzzle beserta fitur – fiturnya. (3) Hanya beberapa siswa saja yang memiliki rasa ingin menuntaskan video hingga akhir. (4) Munculnya interaksi yang baik dari antar siswa pada saat diskusi karena siswa memahami materi. (5) Pembentukan kelompok masih berdasarkan siswa sehingga siswa masih sering berbicara di luar topik materi.

Hasil Siklus II

Tahap Perencanaan

Berdasarkan data hasil kegiatan refleksi siklus I maka perlu dilakukan siklus II. Materi yang disampaikan masih dalam bab yang sama yaitu analisis data namun terfokus pada visualisasi data. Pada pertemuan ini siswa sudah tergabung dalam Google Classroom sehingga siswa hanya perlu memilih tugas terbaru yaitu visualisasi data.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Kamis, 17 April 2025 dalam satu kali pertemuan. Pertemuan ini bedurasi 3 Jam Pelajaran (3 x 40 Menit). Pelaksanaan ini dilakukan oleh peneliti sebagai guru, dan guru mata pelajaran sebagai observer.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa dan salam yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah itu guru melakukan presensi dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan disampaikan.

Kegiatan selanjutnya adalah guru menginstruksikan siswa untuk membuka materi baru mengenai visualisasi data menggunakan media Edpuzzle yang sudah dikaitkan dengan Google Classroom. Setelah itu guru memberikan kalimat pemantik untuk memancing rasa ingin tahu siswa mengenai apa yang kira – kira muncul di akhir video.

Setelah semua siswa selesai menonton dan menjawab semua pertanyaan di video, guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok untuk mengerjakan tugas praktik berkelompok. Para siswa melakukan diskusi kelompok dan menyelesaikan tugas kelompok selama 1 jam. Guru memantau progres pengerjaan tiap kelompok dan memberikan instruksi tambahan jika diperlukan. Setelah 1 jam berlalu, siswa maju ke depan kelas secara berkelompok untuk mempresentasikan hasil pengerjaan mereka.

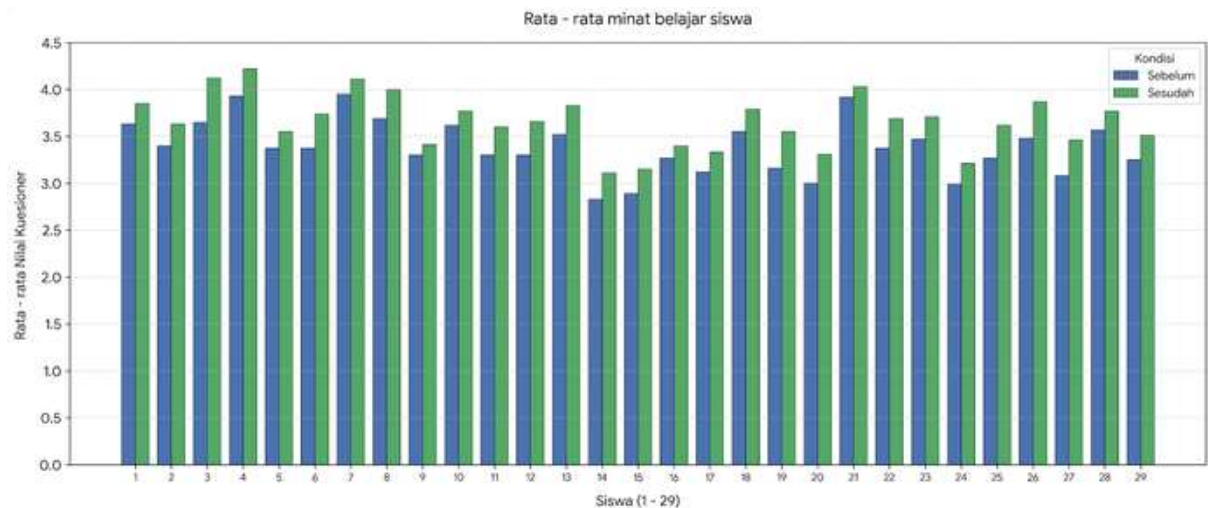
Pada akhir pertemuan, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terkait penggunaan media ajar dan juga materi ajar. Setelah itu guru menyampaikan materi pada pertemuan mendatang. Pertemuan diakhiri dengan berdoa dan salam.

Tahap Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan ini dilakukan oleh observer dengan tujuan untuk melihat interaksi guru dan siswa, proses pengerjaan siswa secara individual, serta interaksi antar siswa pada saat berkelompok. Hal ini dilakukan untuk mengamati kemampuan esensial guru serta hasil observasi dapat dijadikan bahan perbaikan dan kreativitas mengajar guru. Di akhir pembelajaran didapatkan bahwa tingkat ketuntasan siswa meningkat menjadi 89,65%.

Tahap Refleksi

Hasil dari refleksi siklus II didapatkan bahwa guru mampu menstimulasi minat belajar siswa melalui penggunaan media interaktif dan juga sedikit kalimat pemantik. Berbeda dari siklus I, semua siswa sudah bisa bergabung dengan Google Classroom namun terdapat 1 siswa yang tidak bisa membuka Edpuzzle dan juga 2 siswa yang belum menuntaskan video hingga akhir. Selain melihat ketuntasan pembelajaran, peneliti juga mengamati peningkatan minat belajar siswa yang diambil melalui kuesioner. Hasil kuesioner siswa dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil kuesioner minat belajar siswa

Hasil rata – rata kuesioner minat belajar siswa pada kelas yang mendapatkan perlakuan ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Reabilitas Instrumen

Kondisi	Rata – rata	Standar Deviasi
Sebelum perlakuan	3.3879	0.3489
Setelah perlakuan	3.6551	0.3731

Berdasarkan hasil pengukuran rata- rata skor kuesioner minat belajar siswa di salah satu kelas 8 di SMPN 4 Malang didapatkan data bahwa sebelum penggunaan media Edpuzzle rata – ratanya sebesar 3.3879 atau sebesar 67.75%. Setelah dilakukan tindakan kelas berupa pembelajaran interaktif menggunakan media Edpuzzle didapatkan rata – rata sebesar 3.6551 atau sebesar 73.1%. Dari hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif Edpuzzle mampu meningkatkan minat belajar siswa pada kelas literasi.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa dalam penggunaan media interaktif Edpuzzle mempengaruhi minat belajar siswa di kelas literasi dengan penelitian selama 2 siklus. Penggunaan media interaktif Edpuzzle ini juga mampu membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, hal ini dikarenakan fungsi dari Edpuzzle yang bisa diterapkan dengan pembelajaran hybrid. Selain itu Edpuzzle menyediakan fitur yang menarik yaitu dapat dikaitkan dengan berbagai macam LMS seperti Google Classroom. Adanya fitur pop up question juga menjadi andalah bagi Edpuzzle yang mampu menimbulkan rasa belajar yang seru bagi para siswa. Tantangan yang perlu dihadapi adalah perlunya guru untuk memahami fitur – fitur yang ada pada Edpuzzle dan harus cepat tanggap dalam menyelesaikan permasalahan yang ada seperti gagal login atau yang lain. Tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan media interaktif Edpuzzle ini perlu diimbangi dengan konsistensi guru dalam menggunakan media ajar sehingga siswa akan terbiasa dalam menggunakan media ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai artikel ini dan memberikan bimbingan hingga artikel ini terbit.

REFERENSI

- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3>
- Arief Budiman, M., & Fita Asri Untari, M. (2025). *ANALISIS APLIKASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI DAUR HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 3*

- SIRAU. 5(1).
<https://doi.org/10.26877/jwp.v5i1.19548>
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., Pamela, C., Munaiseche, C., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PLATFORM ANDROID PADA MATA PELAJARAN PPKN SMK. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 1, Issue 5).
- Kasim, N. N. M., & Khalid, F. (2016). Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(6), 55–61. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i06.5644>
- Luh Andriyani, N., & Wayan Suniasih, N. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. In *Journal of Education Technology* (Vol. 1, Issue 1).
- Maulida, V. N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar melalui Media Benda Konkret pada Siswa Sekolah Dasar. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org/263>
- Niam, A. U., & Lestari, P. (n.d.). Edpuzzle: Transformasi Pembelajaran SKI Berbasis Video di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 2024.
- Nurhidayat, B., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Madura untuk SD Negeri 1 Perante Kabupaten Situbondo. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 103–110. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p103>
- Sholikhah, Z., Solikhudin, M. A., Hadi, M. N., Yusuf, A., & Ma'ruf, A. (2024). Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6, 3200. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i6.2662>
- Siti Etiana, I., & Hadi, H. (2025). *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif PENERAPAN PENDEKATAN CRT MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOLA BERACUN DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI SMK NEGERI 7 SEMARANG* (Vol. 6, Issue 1). <https://ejournals.com/ojs/index.php/>
- Ulum SMPN, H., & Lumajang, K. (n.d.). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GUIDED DISCOVERY DISERTAI TEKNIK PETA KONSEP KELAS VIII DI SMPN 1 KLAKAH. In *Agustus* (Vol. 3, Issue 2).
- Vivianingsih, V., Suhliyat, 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>
- Vivin Ardisa, F., Sutanto, J. E., & Sondak, M. R. (2022). THE INFLUENCE OF DIGITAL MARKETING, PROMOTION, AND SERVICE QUALITY ON CUSTOMER REPURCHASE INTENTION AT HUB22 LOUNGE & BISTRO SURABAYA. *Business and Accounting Research (IJEBA) Peer Reviewed-International Journal*, 6. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/IJEBA>