Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 10 No 8. 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS EDPUZZLE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SD

Nanda Ferdiana Indarno[1], Freza Yolanda Oktavia[2], Amelia Ndung Dara Puspita[3], Desi Ana Puspitasari[4], Eris Dwi Purwanti[5], Fida Rahmantika Hadi*

Universitas PGRI Madiun
E-mail: nandaferdiana22@gmail.com, frezayolandaoctavia@gmail.com, ameliandungdarapuspita@gmail.com, desipuspita412@gmail.com, edpurwanti76@gmail.com, fida@unipma.ac.id

Abstrak

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di sekolah dasar (SD). Namun, masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika kini menjadi kebutuhan yang sangat penting, salah satunya melalui platform Edpuzzle. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam, terutama dalam pelajaran matematika. Artikel ini mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis Edpuzzle untuk siswa kelas 5 SD. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan cara guru memanfaatkan aplikasi Edpuzzle sebagai media pembelajaran. Edpuzzle adalah platform berbasis video yang mudah diakses dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara efektif. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Investigate and Advancement*) untuk menciptakan produk pembelajaran yang lebih efisien dan bermanfaat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Edpuzzle efektif dan layak digunakan. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, tetapi juga membantu mereka dalam memahami konsep matematika secara lebih mendalam serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Edpuzzle dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika kelas 5 SD, sekaligus berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain.

Kata Kunci: Edpuzzle; Matematika; Media; Pembelajaran

Article History
Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024
Plagirism Checker No 234
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/CAUSA.v1i2.365
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 10 No 8. 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Abstract

Mathematics is a very important subject in the education curriculum in elementary schools (SD). However, there are still many students who face difficulties in understanding mathematical concepts. To overcome this, innovative and interactive learning media are needed, which can increase student interest and learning outcomes. The use of technology in mathematics learning has now become a very important need, one of which is through the Edpuzzle platform. This platform allows teachers to create interactive and interesting learning content, which can help students understand the material more deeply, especially in mathematics lessons. This article examines the development of Edpuzzle-based learning media for 5th grade elementary school students. The aim of the research is to describe how teachers use the Edpuzzle application as a learning medium. Edpuzzle is a video-based platform that is easy to access and can be used to deliver material effectively. This research uses the development method (Investigate and Advancement) to create learning products that are more efficient and useful. The research results show that Edpuzzle-based media is effective and suitable for use. This media can not only increase students' interest in learning, but also help them understand mathematical concepts in more depth and improve their ability to solve problems. Therefore, the development of Edpuzzle-based learning media can be an innovative solution in elementary school 5th grade mathematics learning, as well as having the potential to be applied to other subjects.

Keywords: Edpuzzle; Mathematics; Media; Learning

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia kini memasuki era 4.0, pembelajaran online menjadi tren yang berkembang (Ahmad, 2018). Dalam konteks ini, penggunaan web berfungsi sebagai jembatan antara pengajar dan siswa. Tuntutan untuk pembelajaran yang lebih canggih tidak terlepas dari dukungan teknologi yang terus berkembang, yang menyediakan media berbasis komputer sebagai sarana pembelajaran. Para pengajar kini dapat memanfaatkan berbagai perangkat modern, seperti Google Classroom, Kahoot, atau video instruksional, untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pesatnya perkembangan teknologi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Wijaya (2012), banyak siswa yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, apalagi banyak perhitungan yang melibatkan rumus-rumus yang harus dihafal dan diterapkan. Pandangan ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang tidak efektif, yang tidak mampu membuat siswa merasa tertarik atau memahami konsep dengan baik. James dan James (dalam Erman Suherman, 2001) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu yang berfokus pada logika dan dapat dianalisis dari berbagai perspektif, seperti bentuk, struktur, ukuran, serta hubungan antar konsep. Secara umum, matematika dibagi menjadi aljabar, analisis, dan geometri. Namun, matematika

Vol. 10 No 8. 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

berkembang bukan hanya untuk tujuan praktis atau aplikatif, tetapi juga untuk kepentingan ilmu itu sendiri, dengan tujuan mengembangkan pengetahuan secara lebih mendalam dan sistematis.

Matematika adalah ilmu yang memiliki struktur yang tepat, abstrak, dan ketat, serta bersifat deduktif atau aksiomatik. Namun, penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat dapat merugikan proses belajar mengajar. Dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut memengaruhi dunia pendidikan yang ditandai dengan munculnya berbagai media pembelajaran berbasis video (Agustina, A, Novita, 2012). Eka Agustriana, dalam penelitian yang ia lakukan mengenai efektivitas penggunaan video edukasi, menemukan bahwa pesan pembelajaran yang disampaikan melalui media video edukasi terbukti efektif. Ia menyatakan, " Penyampaian pesan pembelajaran melalui media video dianggap sebagai metode yang efektif karena video tersebut memudahkan siswa dalam memahami, mengingat, serta menangkap pesan dari materi yang telah dipelajari" (2014:10).

Pembelajaran melalui video edukasi kini bukan lagi konsep yang jarang ditemui. Para pendidik semakin menyadari bahwa video pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan partisipasi siswa sekaligus menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam artikel ini, peneliti memanfaatkan media pembelajaran EdPuzzle, sebuah aplikasi yang memberikan kemudahan bagi para guru. Menurut Amaliah (2020:37), EdPuzzle adalah aplikasi berbasis video yang dirancang untuk membantu pendidik menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan akses yang mudah, EdPuzzle menjadi alat yang canggih dalam dunia pendidikan. Van Horn (2020) mencatat dalam Aula bahwa platform ini memungkinkan guru untuk mengunggah video, menambahkan komentar dan pertanyaan, serta melacak aktivitas siswa—mulai dari apa yang mereka tonton, kapan mereka menontonnya, hingga berapa banyak video yang telah mereka saksikan.

Menurut Moeller (2016), Edpuzzle adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna mengunggah video pada aplikasi YouTube dan menyisipkan elemen interaktif, seperti pertanyaan pilihan ganda dan isian. Melalui Edpuzzle, pendidik dapat mengakses berbagai video dari sumber-sumber seperti YouTube, Ted Talks, dan National Geographic dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi pembelajaran interaktif. Video yang diunggah ke Edpuzzle juga dapat diedit oleh pendidik, jika diperlukan, misalnya dengan menambahkan catatan atau kuis yang muncul di tengah video. Adapun fitur unggulan yang dimiliki Edpuzzle yaitu siswa tidak dapat melewatkan video tanpa menjawab pertanyaan terlebih dahulu. Ini membantu memastikan bahwa mereka menonton video dengan lebih fokus dan tidak terburu-buru. Selain itu, Edpuzzle sangat memudahkan pendidik dalam memantau aktivitas belajar siswa, khususnya dalam konteks video pembelajaran. Aplikasi berbasis komputer ini memungkinkan guru untuk menambahkan materi pelajaran ke dalam video, mengedit video secara langsung, menambahkan soal, serta memantau perkembangan nilai siswa dengan berbagai fitur yang memiliki manfaat lainnya. Artikel ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai cara pemanfaatan aplikasi Edpuzzle oleh para pendidik, khususnya dalam pembelajaran materi Demonstrasi Matematika.

B. METODE PENELITIAN

Artikel ini ditulis dengan menggunakan metode penelitian desain. Secara etimologis, “riset” berasal dari kata bahasa Inggris “*research*” yang berarti kajian, dan “desain” berasal dari kata

Vol. 10 No 8. 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

"*design*" yang berarti rencana atau pola. Oleh karena itu, desain penelitian dapat diartikan sebagai desain penelitian. Metode penelitian desain ini dilakukan dengan menggunakan kerangka tertentu. Desain yang digunakan dalam artikel ini adalah desain penelitian dan pengembangan (*Inquire about and Improvement*).

Menurut Albet Maydiantoro (2021), penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang dirancang untuk merancang, mengembangkan, dan menguji produk yang diterapkan dalam dunia pendidikan. Pada penelitian ini kami menggunakan media pembelajaran berbasis Edpuzzle sebagai bahan analisis. Pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara.

1. Kuesioner

Kuesioner ini disusun untuk mengumpulkan penilaian dari ahli materi ajar dan ahli media mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Edpuzzle dalam pembelajaran matematika. Fokus dari kuesioner ini adalah pada materi Demonstrasi Matematika, yang merupakan bagian penting dalam kurikulum matematika. Dengan mengumpulkan pendapat dari para ahli, diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai efektivitas dan relevansi penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran. Evaluasi ini mencakup aspek-aspek seperti keberhasilan media dalam menyampaikan konsep, peningkatan pemahaman siswa, serta potensi media pembelajaran yang lebih interaktif.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati reaksi dan interaksi guru serta siswa selama penggunaan media pembelajaran berbasis Edpuzzle dalam proses belajar mengajar. Tahap observasi, peneliti berperan sebagai pengamat yang mencatat berbagai aspek, seperti tingkat keterlibatan siswa, respons terhadap video pembelajaran, serta bagaimana guru mengelola kelas dan menggunakan media tersebut untuk menyampaikan materi. Peneliti juga memantau bagaimana siswa merespons pertanyaan atau kuis yang ada dalam video, serta apakah penggunaan Edpuzzle dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Hasil observasi dapat memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana media tersebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh tanggapan, komentar, dan masukan dari guru dan siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran berbasis Edpuzzle. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi lebih detail tentang pengalamannya selama menggunakan media ini dalam proses pembelajaran. Melalui wawancara, peneliti dapat memahami persepsi dan evaluasi subjektif dari para narasumber mengenai sejauh mana Edpuzzle efektif dalam mendukung pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta aspek-aspek lain yang mungkin perlu diperbaiki. Hasil wawancara ini memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan membantu peneliti untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari penerapan media pembelajaran berbasis Edpuzzle.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Vol. 10 No 8. 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk menggambarkan penerapan media pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi Edpuzzle. Proses dimulai dengan pembuatan ruang kelas dalam aplikasi Edpuzzle. Langkah pertama dengan mengunjungi websitenya https://edpuzzle.com/

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat akun di platform Edpuzzle. Proses pendaftaran dapat dilakukan dengan memilih opsi "Sign-up" atau dengan menekan tombol "Get Started" yang terdapat di halaman utama platform. Bagi guru yang sudah memiliki akun, mereka dapat langsung mengakses platform dengan menekan tombol "Login" dan memasukkan kredensial yang sudah terdaftar. Setelah berhasil mendaftar atau masuk ke akun, langkah berikutnya adalah membuat kelas di Edpuzzle. Untuk itu, guru harus memilih opsi "I'm a Teacher," yang memungkinkan mereka untuk membuat ruang kelas digital yang akan digunakan untuk menyusun materi pembelajaran dan berinteraksi dengan siswa.

Setelah membuat akun, guru akan diarahkan ke beranda Edpuzzle, yang merupakan tampilan utama dari platform tersebut. Di sini, guru dapat mengelola berbagai fitur yang tersedia. Sebelum menggunakan fitur berbagi, seperti membagikan video pembelajaran, guru perlu memverifikasi alamat email mereka terlebih dahulu agar akun Edpuzzle aktif dan terhubung dengan baik. Salah satu fitur yang akan dijelaskan dalam artikel ini adalah cara menambahkan video pembelajaran ke dalam kelas virtual yang telah dibuat. Melalui platform Edpuzzle, guru dapat menambahkan kelas ke dalam kategori "My Classes," yang memungkinkan mereka untuk membuat dan mengorganisasi kelas sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu, Edpuzzle juga memungkinkan integrasi dengan berbagai *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom, Schoology, dan Moodle, sehingga memudahkan guru dalam mengelola dan menyampaikan materi kepada siswa. Dalam penelitian ini, Edpuzzle digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi Model Matematika pada pelajaran matematika, yang memberikan kemudahan bagi guru untuk menyajikan materi secara interaktif.

Setelah guru membuat kelas di aplikasi Edpuzzle, mereka dapat dengan mudah menambahkan video pembelajaran ke dalam kelas tersebut menggunakan fitur pencarian yang tersedia di halaman beranda. Video tersebut dapat diambil dari berbagai platform populer, seperti YouTube, Khan Academy, National Geographic, TED Talks, dan Crash Course, yang memberikan banyak pilihan konten berkualitas. Selain itu, jika guru sudah memiliki video yang dibuat sendiri, mereka dapat mengunggahnya melalui menu "Add Content." Setelah video ditambahkan, guru akan diarahkan ke halaman pengeditan video, yang memungkinkan mereka untuk memodifikasi konten sesuai kebutuhan. Beberapa fitur yang tersedia di halaman ini termasuk kemampuan untuk mengedit dan memangkas video (*Cut*), menambahkan suara (*Voice-over*), serta menyisipkan pertanyaan (*Questions*) yang dapat dimasukkan di berbagai titik dalam video. Hal ini memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan atau mengikuti kuis secara real-time selama video diputar. Di aplikasi ini, guru dapat memilih dari tiga jenis pertanyaan: pilihan ganda (*Multiple-choice question*), pertanyaan terbuka (*Open-ended question*), dan catatan (*Note*), dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dan memberikan penjelasan tambahan. Guru dapat menggunakan pertanyaan pilihan ganda untuk menambah variasi dalam pengajaran. Mereka hanya perlu mengetikkan pertanyaan beserta pilihan jawaban yang benar

Vol. 10 No 8. 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

dan salah di kolom yang disediakan. Jika siswa memilih jawaban yang benar, guru dapat mengganti tanda silang di sebelah kiri jawaban dengan tanda centang atau sebaliknya.

Selain itu, guru juga memiliki opsi untuk memberikan komentar atau umpan balik pada setiap kotak jawaban yang tersedia. Pertanyaan terbuka dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menambahkan pertanyaan esei. Guru dapat dengan mudah membuat pertanyaan untuk siswa dengan mengetikkan teks di kolom yang disediakan dalam aplikasi Edpuzzle. Selain itu, mereka dapat mengaktifkan fitur "izinkan merespon dengan suara" (*Allow audio response*), yang memberikan siswa opsi untuk menjawab pertanyaan baik dengan mengetikkan jawaban atau dengan merekam suara mereka. Fitur tambahan lainnya adalah catatan (*Note*), yang memungkinkan guru memberikan instruksi atau informasi tambahan kepada siswa. Sebagai contoh, guru bisa menulis instruksi seperti "Buatlah tabel tersebut di buku tulis kalian!" Kolom pertanyaan bersifat opsional, sehingga guru dapat memilih jenis pertanyaan yang sesuai dari tiga pilihan yang ada: pertanyaan pilihan ganda (*Multiple-choice question*), pertanyaan terbuka (*Open-ended question*), atau catatan (*Note*). Setelah selesai mengedit video dan menambahkan pertanyaan, guru dapat menyimpan hasilnya dengan menekan tombol "Finish" di pojok kanan atas aplikasi, yang menandakan bahwa video pembelajaran siap untuk dibagikan kepada siswa.

Langkah berikutnya, guru perlu membagikan video pembelajaran matematika yang sudah dilengkapi dengan kuis dan pertanyaan kepada siswa. Setelah video disimpan, guru akan diarahkan ke halaman pratinjau video. Sebelum membagikan video kepada siswa, guru dapat mengatur tenggat waktu tugas dengan memilih opsi "Assign".

Selanjutnya, layar "Assign to class" akan muncul seperti yang terlihat pada gambar. Guru dapat memilih menu-menu yang tersedia. Sebelumnya, peneliti telah membuat kelas dengan nama "Matematika" (Gambar 4), sehingga kelas tersebut dipilih sebagai tempat untuk menempatkan video dan menandai kolom yang sesuai. Setelah itu, guru dapat menentukan tanggal mulai (*Start Date*) dan tenggat waktu (*Deadline*). Menu yang tak kalah penting adalah fitur "Prevent Skipping," yang dapat diaktifkan oleh guru untuk memastikan siswa tidak melewatkan video, terutama yang mengandung pertanyaan. Dengan pengaturan ini, siswa diharapkan dapat menyaksikan video secara seksama hingga akhir. Setelah semua pengaturan selesai, klik tombol "Assign" untuk menyimpan.

Setelah menentukan batas waktu pengerjaan dan tenggat waktu untuk siswa, langkah terakhir yang dapat dilakukan oleh guru adalah membagikan video pembelajaran yang telah disiapkan. Guru dapat mengirimkan video tersebut kepada siswa melalui link. Setelah menekan tombol Assign, guru akan diarahkan ke halaman selanjutnya.

Selanjutnya, pilih menu Bagikan - Tetapkan. Tampilan seperti yang terlihat pada Gambar 11 akan muncul. Guru dapat mengklik Salin tautan untuk menyalin URL video dan membagikannya kepada siswa melalui platform LMS seperti grup WhatsApp atau Google Classroom. Sebelum itu, siswa harus terlebih dahulu mendaftar akun Edpuzzle untuk dapat mengakses tautan tersebut. Siswa dapat mengakses akunnya dengan mengikuti langkah-langkah pada Gambar 2 dan memilih opsi "I'm a student".

Di beranda Edpuzzle, siswa dapat bergabung ke dalam kelas dengan menggunakan tautan atau kode kelas yang telah diberikan oleh guru. Ketika siswa mengakses tautan tersebut, mereka akan melihat tampilan yang ditunjukkan pada Gambar 12 di bawah ini.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 10 No 8. 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

D. SIMPULAN

Uraian di atas, penggunaan aplikasi Edpuzzle sebagai media pembelajaran berbasis digital menawarkan berbagai keuntungan bagi guru. Secara singkat, Edpuzzle memudahkan guru dalam mengajarkan materi, terutama dalam bidang matematika, melalui video pembelajaran interaktif. Dalam artikel ini, kami akan mengulas langkah-langkah untuk membuat akun Edpuzzle, serta fitur-fitur yang tersedia di platform ini. Anda akan mempelajari cara menambahkan video, mengedit video secara langsung, dan membuat pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda maupun pertanyaan terbuka. Selain itu, kami juga akan membahas cara menyelesaikan video, mengatur batas waktu mulai dan akhir, serta berbagi video pembelajaran interaktif kepada siswa Anda dalam bentuk tautan yang dapat diakses melalui platform digital dan Edpuzzle Access.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, S. E., Yandari, I. A. V., & Yuhana, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edpuzzle Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(1), 119-128*.

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.*

Damayanti, Y., & Aprinastuti, C. (2023, June). PENGEMBANGAN PROTOTYPE MEDIA PEMBELAJARAN EDPUZZLE MATERI EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR. In *Seminar Nasional Sosial Dan Humaniora.*

Fitri, R. A., & Mappalotteng, A. M. (2023, July). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO BERBASIS EDPUZZLE. In *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62 (Vol. 1, Pp. 472-476).*

Hayati, F., Pratiwi, H., & Hanifah, H. (2022, December). Literasi Digital Pada Praktik Pendidikan Anak Usia Dini: Edpuzzle Sebagai Media Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. In *Annual Conference On Islamic Early Childhood Education (ACIECE) (Vol. 6, Pp. 219-226*

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.*

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.*

Sitiari, N. M. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE DIINTEGRASIKAN DENGAN EDPUZZLE PADA MATERI SISTEM KOORDINASI UNTUK SISWA KELAS XI MIPA DI SMA NEGERI BALI MANDARA* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

ISSN: 3025-6488
Vol. 10 No 8. 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

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.*

VIII, P. D. K. PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF EDPUZZLE BERBASIS INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA.