

**AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA  
EDPUZZLE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH  
(Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Program Studi  
Pendidikan Sejarah*



oleh:

Zalfa Rizka Safitri

NIM 1800159

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2022**

Zalfa Rizka Safitri, 2022

**AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA EDPuzzle dalam Pembelajaran  
Sejarah (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)**

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

**AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA *EDPUZZLE*  
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH  
(Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)**

Oleh  
Zalfa Rizka Safitri

Skripsi diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah

Zalfa Rizka Safitri  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juni 2022

©Hak Cipta dilindungi undang undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Zalfa Rizka Safitri, 2022

**AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA *EDPUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN  
SEJARAH (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)**

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ZALFA RIZKA SAFITRI**

**AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA  
EDPUZZLE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH  
(Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)**

**Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

**Pembimbing I**



**Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd**

**NIP.1962207181988012001**

**Pembimbing II**



**Drs. Tarunasena, M. Pd.**

**NIP. 196808281998021001**

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah**



**Dr. Murdiah Winarti, M. Hum.**

**NIP. 196005291987032002**

## ABSTRAK

Semenjak diberlakukannya kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR) menuntut peserta didik beserta guru untuk menggunakan teknologi informasi untuk melaksanakan pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi di bidang pendidikan dapat membantu mengembangkan keterampilan abad 21 yang kini diperlukan. *Edpuzzle* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis website dan aplikasi dapat memfasilitasi pembelajaran daring, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar peserta didik melalui media *Edpuzzle* pada pembelajaran sejarah di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu wawancara, observasi, studi dokumen dan studi literatur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru sejarah di SMAN 1 Cisarua berusaha menciptakan pembelajaran sejarah yang kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diaplikasikan dan memiliki kebermanfaatan sesuai kebutuhan. Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran didasarkan teori Technology Acceptance Model (TAM). Peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang tercantum dalam RPP, mengikuti secara aktif pembelajaran dan peserta didik mendapatkan pengalaman baru dengan belajar melalui video interaktif. Terdapat beberapa hambatan namun tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Aktivitas belajar peserta didik dapat terpantau serta mengalami peningkatan seperti kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang meliputi menonton video pembelajaran, intensitas waktu peserta didik dalam mengakses video pembelajaran, menyimak pembelajaran, menjawab pertanyaan dan mengungkapkan pemikirannya.

**Kata Kunci :** Aktivitas Belajar; *Edpuzzle*; Pembelajaran Daring, Pembelajaran Sejarah

## ABSTRACT

*Since the implementation of the Learning From Home (BDR) policy, it requires students and teachers to use information technology to carry out learning. The use of information technology in education can help develop 21st century skills that are now needed. Edpuzzle as a website and application-based learning media can facilitate online learning, including history learning. This study aims to describe the learning activities of students through Edpuzzle media in history learning in Class X IPS 4 SMAN 1 Cisarua. In this study, the researcher used a qualitative approach with a descriptive method. The data collection techniques used by researchers are interviews, observations, document studies and literature studies. The results of this study indicate that history teachers at SMAN 1 Cisarua are trying to create creative history learning by utilizing technology that is easy to apply and has benefits as needed. The use of technology in learning activities is based on the theory of Technology Acceptance Model (TAM). Students succeed in achieving the learning objectives listed in the lesson plans, actively participate in learning and students gain new experiences by learning through interactive videos. There are several obstacles but they do not have a significant effect on learning. Students' learning activities can be monitored and increased, such as student discipline in participating in learning which includes watching learning videos, the intensity of students' time in accessing learning videos, listening to lessons, answering questions and expressing their thoughts.*

**Keywords:** *Learning Activities; Edpuzzle; Online Learning, History Learning*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiiii
Bab I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Pembelajaran Sejarah Abad 21.....	8
2.2 Aktivitas Belajar.....	12
2.3 Media Pembelajaran .....	16
2.4 <i>Edpuzzle</i> sebagai Media Pembelajaran Abad 21 .....	19
2.5 Penelitian Terdahulu .....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	25
3.2 Metode Penelitian .....	26
3.3 Desain Penelitian .....	27
3.4 Fokus Penelitian .....	29
3.5 Instrumen Penelitian .....	31
3.5.1 <i>Human Instrument</i> .....	31
3.5.2 Pedoman Observasi .....	32
3.5.3 Pedoman Wawancara.....	32
3.5.4 Dokumentasi .....	34

3.6	Teknik Pengambilan Data .....	35
3.6.1	Observasi .....	35
3.6.2	Wawancara .....	35
3.6.3	Studi Dokumentasi .....	36
3.7	Teknik Pengolahan Data .....	36
3.7.1	Reduksi Data.....	37
3.7.2	Penyajian Data .....	37
3.7.3	Kesimpulan .....	38
3.8	Validasi Data .....	38
3.8.1	Triangulasi .....	38
3.8.2	<i>Expert Opinion</i> .....	39
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....		42
4.1	Temuan Penelitian .....	40
4.1.1	Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Melalui Media Pembelajaran <i>Edpuzzle</i> di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua .....	40
4.1.1.1	Pelaksanaan Pembelajaran .....	42
4.1.1.2	Hambatan dan Upaya Mengatasi Hambatan .....	51
4.1.2	Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Media <i>Edpuzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua .....	66
4.1.2.1	Kedisiplinan Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran melalui <i>Edpuzzle</i> .....	57
4.1.2.2	Menyimak pembelajaran .....	59
4.1.1.3	Menjawab Pertanyaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran .....	61
4.1.3	Dampak Penggunaan Media <i>Edpuzzle</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua .....	62
4.2	Pembahasan Penelitian .....	66
4.2.1	Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Melalui Media Pembelajaran <i>Edpuzzle</i> di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua .....	66
4.2.2	Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Media <i>Edpuzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua .....	73
4.2.3	Dampak Penggunaan Media <i>Edpuzzle</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua .....	75
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....		78
5.1	Simpulan .....	78
5.2	Rekomendasi .....	80

5.2.1 Kepada SMAN 1 Cisarua .....	80
5.2.2 Kepada Guru Mata Pelajaran Sejarah .....	81
5.2.3 Kepada Peneliti Selanjutnya .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN .....	88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Video Preview Sebelum di Unggah .....	47
Gambar 4.2 Google Classroom Untuk Membagikan link <i>Edpuzzle</i> .....	48
Gambar 4.3 Progres Peserta Didik Saat Menonton Melalui <i>Edpuzzle</i> .....	49
Gambar 4.4 Kehadiran Peserta Didik Dengan Menonton di <i>Edpuzzle</i> .....	57
Gambar 4.5 Progres Peserta Didik Melalui <i>Edpuzzle</i> .....	58
Gambar 4.6 Progres Salah Seorang Peserta Didik .....	60
Gambar 4.7 Pertanyaan & Jawaban di <i>Edpuzzle</i> .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Aktivitas Belajar Melalui <i>Edpuzzle</i> .....	16
Tabel 3.1 Fokus Penelitian .....	29
Tabel 3.2 Draft Pertanyaan Untuk Guru .....	32
Tabel 3.3 Draft Pertanyaan Untuk Peserta Didik .....	33
Tabel 4.1 Data Hambatan Penggunaan <i>Edpuzzle</i> .....	51
Tabel 4.2 Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan <i>Edpuzzle</i> .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Surat Izin Penelitian.....	<b>87</b>
<b>Lampiran 2</b> Frekuensi bimbingan.....	<b>88</b>
<b>Lampiran 3</b> Catatan Lapangan .....	<b>91</b>
<b>Lampiran 3</b> Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah.....	<b>94</b>
<b>Lampiran 4</b> Wawancara dengan Peserta Didik .....	<b>99</b>
<b>Lampiran 7</b> RPP .....	<b>129</b>
<b>Lampiran 8</b> Nilai Hasil Belajar Peserta Didik.....	<b>130</b>
<b>Lampiran 9</b> Dokumentasi .....	<b>131</b>

## Daftar Pustaka

- Aan, K & Djama'an, S. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Aman. (2012). Pengembangan Model Evaluasi Program Pembelajaran di SMA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* Vol. 16 Nomor 2. DOI:<https://doi.org/10.21831/pep.v16i2.1126>
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: LP3I
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak
- Anis, Y. (2018). Hubungan Kebiasaan Belajar Efektif Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 15(2), 101-120.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arsyad.A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *jurnal teknologi pendidikan*, 10(1), 46-62.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Bungin, H.M.B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Kencana
- Daryanto, K., & Karim, S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2005). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara

Zalfa Rizka Safitri, 2022

**AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA EDPUZZLE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)**

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

- Handarini O.I dan Wulandari, S.S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 8(3). 496-503.
- Harrison, T. (2019). How distance education students perceive the impact of teaching videos on their learning. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 35(3) 260-276. doi: 10.1080/02680513.2019.1702518
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1). DOI: <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i1.1875>
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad 21. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2 (2), hlm. 61-72. DOI: <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Herdiansyah, H. (2009). Metode penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial. *Jakarta: Salemba Humanika*.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran
- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan: Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha
- Hindiarti, Y.I. (2017). Hubungan Disiplin Belajar Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi D-III Kebidanan Semester II Universitas Respati Yogyakarta Tahun Akademik 2012/2013. *Jurnal Kesehatan Bakti Tunas Hasada*, 17(2), 375-384.
- Hurit, R.U. dkk. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia
- Jediut, M., Sennen, E dan Ameli, C.V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2) 1-5

- Kay, R. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 28, 820-831. doi:10.1016/j.chb.2012.01.011
- Koehler, M., & Mishra, P., (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?. *CITE Journal*. 9(1), 60-70
- Koesoema, D., & Anggaraeny, E. (2021). *Inspirasi Praktik Baik Pendidikan Karakter Berbasis Kultur Sekolah*. Sleman: PT Kanisius
- Kunandar. (2008). *Menjadi Guru Profesional: Memahami KTSP*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Latip, A (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, Vol.1, (2): 107-115*
- Luhulima, Dkk. 2016. Pembelajaran Berbasis Video untuk Anak Generasi Z. *Prosiding. Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang*.
- Luis F, Oce DA & Yonathan W. (2019). Hambatan Belajar Matematika: Studi Kasus di Kelas VIII Suatu Sekolah di Semarang [Barriers to Learning Mathematics: A Case Study of Grade 8 Students at a School in Semarang]. *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education* Vol. 3 No. 1 Page 16-13. DOI:<http://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i1.2071>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2)*, 95-105.
- Mirdanda, A. (2019). *Mengelola aktivitas pembelajaran di sekolah dasar*. Pontianak: PGRI Kalbar
- Mischel, L. J. (2019). Watch and learn? Using *Edpuzzle* to enhance the use of online videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283-289. DOI: 10.1177/2379298118773418

- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyani, A. (2017). Peningkatan Kehadiran Siswa kelas XI Pemasaran 2 Menggunakan Konseling Perorangan Teknik Eklektik. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 5(3), 167-171. Doi: <https://doi.org/10.29210/120000>
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: GP Press Group
- Nasution, S. (2003). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1). Doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v4i1.3046>
- Oktaviani, R. T. (2020). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91-94.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanto, N. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Deli Serdang: UIN Sumatera Utara
- Rosiana, K. Y., & Margiati, S. H. (2012). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa menggunakan Metode Inkuiri pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 1(1), Hlm. 1-10.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish

- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi *Edpuzzle* Berbantu Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67-72. doi: <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v5i2.1830>
- Sjamsuddin, H. (2012). *Metodologi sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Sleman: Deepublish.
- Sudirman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sudjana, N. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (1995). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumiharsono, M.R, dan Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2021). Efektivitas Penggunaan *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* . 1(1).
- Supraptayana, dkk (2014). PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR



SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAANKELAS IV DI SD NO. 1 JINANGDALEM KECAMATAN BULELENG TAHUN PELAJARAN 2012/2013. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).

- Supriatna, N. & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif: Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyono., & Hariyanto. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Ware, E. (2021). *Edpuzzle. Journal of the Medical Library Association*. 109(2). 349-350. Doi: [10.5195/jmla.2021.1202](https://doi.org/10.5195/jmla.2021.1202)
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran: visual-audio-komputer-power point-internet-interactive video*. Jakarta: Kata Pena
- Wida, P. Yasa, N. & Sukaatmadja, I. (2020). Aplikasi Model TAM (Technology Acceptance Model) Pada Perilaku Pengguna Instagram. Universitas Udayana Bali. Tersedia di: <http://erepo.unud.ac.id/id/eprint/7090/1/b95a242650d1ee1c56b3b86dd49d9732.pdf>
- Widja, I Gede. (1989). *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta : P2LPTK.

- Yudiawan, A. (2019). Analisis Korelasi Tingkat Absensi dengan Hasil Belajar Siswa MTs. Sains al-Gebra Kota Sorong Papua Barat. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 353-373.
- Yunarti, T. (2009). Fungsi dan pentingnya pertanyaan dalam pembelajaran. In *Makalah Prosiding disampaikan pada seminar Nasional Matematika Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY* (5).