

**PEMANFAATAN APLIKASI *DIGITAL LEARNING* *EDPUZZLE*
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

**(Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI
di SMA Negeri 3 Cimahi)**

SKRIPSI

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



oleh

Vira Nopiani

NIM 1806381

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

2023

LEMBAR HAK CIPTA

**PEMANFAATAN APLIKASI *DIGITAL LEARNING* *EDPUZZLE* DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH
(Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI
di SMA Negeri 3 Cimahi)**

oleh

VIRA NOPIANI

NIM 1806381

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah

Vira Nopiani

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

© Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di-*fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin penulis

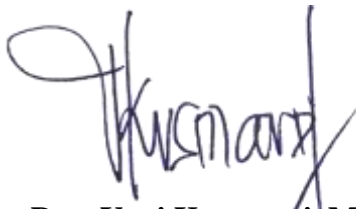
LEMBAR PENGESAHAN

VIRA NOPIANI

**PEMANFAATAN APLIKASI *DIGITAL LEARNING* *EDPUZZLE* DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH (Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi
Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Yani Kusmarni, M.Pd.

NIP. 19660113 1990012 002

Pembimbing II

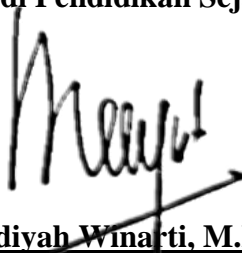


Ing Yulianti, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19860706 2015042 004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI



Dr. Murdiah Winarti, M.Hum.

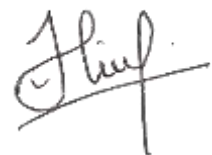
NIP. 19600529 1987032 002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Pemanfaatan Aplikasi *Digital Learning Edpuzzle* dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi)** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Vira Nopiani

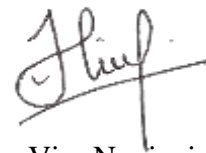
NIM 1806381

KATA PENGANTAR

Bismillaahir rahmaanir rahiim. Alhamdulillah rabbil 'alamiina. Segala puji dan syukur hanya ditujukan kepada Allah *subhaanahu wa ta'aalaa* semata. Berkat setiap kemudahan, kesempatan, kesehatan, serta izin dari-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Pemanfaatan Aplikasi *Digital Learning Edpuzzle* dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi)**. Sejatinya, skripsi ini adalah suatu buah dari proses yang penulis jalani selama kurang lebih dua semester, hingga skripsi ini benar-benar telah selesai ditulis. Skripsi ini secara inti membicarakan dan memaparkan bahasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *digital* yaitu dengan menggunakan aplikasi *Edpuzzle* pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 3 Cimahi, yang mana peneliti juga melihat dampak yang dihasilkan pada peningkatan pemahaman siswa kelas XI.

Pada proses penyelesaian skripsi ini, tentunya dilakukan dengan sepenuh hati dan sekuat pikiran dan tenaga penulis, yang disusun dengan penuh kehati-hatian dan ketelitian. Sehingga, sebagai seorang insan yang tidak luput dari suatu kesalahan, penulis tentunya sangat membuka lebar pintu komentar dan masukan membangun yang ditujukan bagi karya skripsi ini. Semoga karya skripsi ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi setiap pihak yang akan menggunakannya, *aamiin*.

Penulis/Peneliti



Vira Nopiani

NIM 1806381

ABSTRAK

Skripsi ini memiliki judul “Pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi (Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi)”. Pemahaman materi merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa. Namun ketika ditemukannya suatu permasalahan minimnya pemahaman materi siswa, maka dengan demikian guru harus segera menemukan solusi yang tepat. Dalam permasalahan ini guru memberikan solusi dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa aplikasi *digital learning Edpuzzle*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dari solusi yang guru pilih dengan melihat peningkatan pemahaman materi siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah alasan yang diungkapkan oleh guru terkait pemanfaatan aplikasi ini memiliki respon yang positif. Sehingga dalam pelaksanaannya pun terlihat bahwa telah adanya peningkatan pada pemahaman materi siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa yang mulai membaik. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif selama pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada skripsi ini, dapat disusun suatu simpulan bahwa siswa telah menunjukkan suatu keadaan di mana mereka menjadi lebih tertarik untuk belajar sejarah dan memahami materi yang telah dipelajari. Peneliti menyertakan skripsi ini dengan beberapa rekomendasi yang diajukan kepada beberapa pihak, di antaranya kepada kepala SMA Negeri 3 Cimahi, kepada guru sejarah, dan kepada peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Aplikasi *digital learning edpuzzle*, pemahaman materi, pembelajaran sejarah, media pembelajaran.

ABSTRACT

This thesis has the title "Utilization of Edpuzzle digital learning application in learning history in class XI at SMA Negeri 3 Cimahi (Descriptive Study of Student Material Understanding in Class XI at SMA Negeri 3 Cimahi)". Understanding of material However, when a problem is found in the lack of understanding of student material, then the teacher must immediately find the right solution. In this problem, the teacher provides a solution by utilizing learning media in the form of digital learning application Edpuzzle. The purpose of this study was to determine the success of the solution that the teacher chose by looking at the increase in students' understanding of the material. This research uses descriptive method with qualitative approach. The result of this study is the reason expressed by the teacher regarding the utilization of this application has a positive response. So that in its implementation, it can be seen that there has been an increase in students' understanding of the material which has an impact on student learning outcomes which are starting to improve. In addition, students also become more active during learning. Based on the results of the research and discussion that has been described in this thesis, it can be concluded that students have shown a situation where they become more interested in learning history and understanding the material that has been learned. The researcher included this thesis with several recommendations that were submitted to several parties, including to the head of SMA Negeri 3 Cimahi, to history teachers, and to further researchers.

Keywords: *Digital learning edpuzzle application, material understanding, history learning, learning media.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	6
1.3 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Keterampilan Abad 21	11
2.2 Pembelajaran Sejarah	14
2.3 TPACK (<i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>) .	17
2.4 Media Pembelajaran	20
2.4.1 Definisi Media Pembelajaran	20
2.4.2 Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran .	22
2.4.3 Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran	23
2.5 Media Pembelajaran Berbasis <i>Digital</i>	24
2.6 Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i>	26
2.7 Pemahaman Materi	37
2.8 Pemanfaatan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah	43

2.9	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	45
2.9.1	Skripsi	45
2.9.2	Artikel Jurnal	47
BAB III METODE PENELITIAN		49
3.1	Metode Penelitian	49
3.2	Desain Penelitian	50
3.3	Fokus Penelitian	52
3.4	Lokasi dan Subjek Penelitian	54
3.4.1	Lokasi Penelitian	54
3.4.2	Subjek Penelitian	55
3.5	Instrumen Penelitian	60
3.5.1	<i>Human Instrument</i>	60
3.5.2	Pedoman Observasi	60
3.5.3	Pedoman Wawancara	62
3.5.4	Pedoman Studi Dokumentasi	65
3.6	Teknik Pengumpulan Data	66
3.6.1	Observasi	66
3.6.2	Wawancara	66
3.6.3	Studi Dokumentasi	67
3.7	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	67
3.7.1	<i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	68
3.7.2	<i>Data Display</i> (Penyajian Data)	68
3.7.3	<i>Conclusion</i> (Kesimpulan)	69
3.8	Validasi Data	69
3.8.1	<i>Member Check</i>	70
3.8.2	<i>Triangulasi</i>	70
3.8.3	<i>Expert Opinion</i>	70
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		72
4.1	Temuan Penelitian	72
4.1.1	Alasan Guru Memanfaatkan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah	72

4.1.1.1	Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> Mudah Diakses dan Tidak Rumit Penggunaanya	73
4.1.1.2	Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> Dapat Memperbaiki Ketertiban Kelas selama Proses Pembelajaran Berlangsung	76
4.1.1.3	Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> Memiliki Banyak Fitur yang Menarik	81
4.1.2	Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi	86
4.1.2.1	Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> yang Menunjukkan Pemahaman Materi yang Baik di Kelas XI MIPA 5 dan XI IPS 5	87
4.1.2.2	Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> yang Menunjukkan Pemahaman Materi yang Cukup Baik di Kelas XI MIPA 4 dan XI IPS 1	97
4.1.2.3	Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> yang Menunjukkan Pemahaman Materi yang Kurang Baik di Kelas XI MIPA 3 dan XI IPS 3	109
4.1.3	Dampak Pemanfaatan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi	120
4.1.4	Tanggapan Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi Terkait Pemanfaatan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah	125

4.1.4.1	Tanggapan Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi dengan Kategori Pemahaman Materi yang Baik	125
4.1.4.2	Tanggapan Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi dengan Kategori Pemahaman Materi yang Cukup Baik	131
4.1.4.3	Tanggapan Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi dengan Kategori Pemahaman Materi yang Kurang Baik	136
4.2	Pembahasan Penelitian	141
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		153
5.1	Simpulan	153
5.2	Rekomendasi	156
5.2.1	Kepada Kepala SMA Negeri 3 Cimahi	156
5.2.2	Kepada Guru Sejarah SMA Negeri 3 Cimahi	156
5.2.3	Kepada Peneliti Selanjutnya	157
DAFTAR PUSTAKA		158

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori dan Proses Pemahaman Kognitif	40
Tabel 3.1 Fokus Penelitian	53
Tabel 3.2 Kategorisasi Siswa-Siswi Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi	56
Tabel 3.3 Tabel Format Paduan Observasi	61
Tabel 3.4 Tabel Pedoman Wawancara dengan Guru Sejarah	63
Tabel 3.5 Tabel Pedoman Wawancara dengan Siswa	64
Tabel 3.6 Tabel Pedoman Wawancara dengan Wakasek Kurikulum	64
Tabel 3.7 Pedoman Studi Dokumentasi	65
Tabel 4.1 Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> pada Kelas XI MIPA 5 dan XI IPS 5	94
Tabel 4.2 Perbandingan Pemahaman Materi Siswa Kelas XI MIPA 5 dan XI IPS 5 Sebelum Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> dan Sesudah Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i>	95
Tabel 4.3 Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> pada Kelas XI MIPA 4 dan XI IPS 1	105
Tabel 4.4 Perbandingan Pemahaman Materi Siswa Kelas XI MIPA 4 dan XI IPS 1 Sebelum Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> dan Sesudah Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i>	106
Tabel 4.5 Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> pada Kelas XI MIPA 3 dan XI IPS 3	116
Tabel 4.6 Perbandingan Pemahaman Materi Siswa Kelas XI MIPA 3 dan XI IPS 3 Sebelum Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> dan Sesudah Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i>	116
Tabel 4.7 Tanggapan Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi yang Berada dalam Kategori Pemahaman Materi yang Baik	127
Tabel 4.8 Tanggapan Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi yang Berada dalam Kategori Pemahaman Materi yang Cukup Baik	133
Tabel 4.9 Tanggapan Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi yang Berada dalam Kategori Pemahaman Materi yang Kurang Baik	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pelangi Keterampilan Pengetahuan Abad 21	12
Gambar 2.2 TPACK (<i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>)	18
Gambar 2.3 Penerapan Aplikasi <i>Digital Learning</i>	29
Gambar 2.4 Laman Awal <i>Edpuzzle</i>	31
Gambar 2.5 Laman Mendaftar Sebagai Guru	31
Gambar 2.6 Laman Mendaftar Akun Aplikasi <i>Edpuzzle</i>	32
Gambar 2.7 Laman Menulis Identitas untuk Pendaftar Akun	32
Gambar 2.8 Laman Identitas Sekolah	33
Gambar 2.9 Laman Utama Aplikasi <i>Edpuzzle</i>	33
Gambar 2.10 Laman Bergabung ke Ruang Kelas	34
Gambar 2.11 Laman Mengunggah Video	34
Gambar 2.12 Laman Pengeditan Video	35
Gambar 2.13 Laman Pengunggahan Aplikasi <i>Edpuzzle</i>	35
Gambar 2.14 Laman Penilaian Aplikasi <i>Edpuzzle</i>	36
Gambar 2.15 Bagan <i>the Three-Box Model</i>	39
Gambar 3.1 Desain Penelitian	51
Gambar 3.2 Lokasi Penelitian	55
Gambar 3.3 Teknik Analisis dan Kualitatif	68
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Ibu R	74
Gambar 4.2 Situasi Kelas XI IPS 5 pada Observasi Ke-1	78
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Siswa FF	79
Gambar 4.4 Tampilan Fitur Video Pembelajaran	82
Gambar 4.5 Tampilan Buku Nilai Siswa Kelas XI IPS 1	83
Gambar 4.6 Dokumentasi Wawancara dengan Guru T	85
Gambar 4.7 Bagan yang Berkaitan dengan Alasan Guru T Memanfaatkan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i>	86
Gambar 4.8 Video Pembelajaran Asal Usul Penjelajahan Samudera	88
Gambar 4.9 Situasi Kelas XI MIPA 5 pada Saat Siswa GU Menjelaskan Gambaran Umum Terkait Materi pada Saat Itu Observasi Ke-3	89

Gambar 4.10 Situasi Kelas XI IPS 5 pada Saat Guru T Menjelaskan Gambaran Umum Terkait Materi yang akan Dibahas pada Pertemuan Kali Ini Observasi Ke-1	91
Gambar 4.11 Situasi Kelas XI IPS 5 pada Saat Guru T Menjelaskan Materi Menggunakan Media <i>Power Point</i> dan Media Ceramah Observasi Ke-7	92
Gambar 4.12 Contoh Fitur Nilai yang dapat Dilihat Langsung oleh Siswi G Dari Kelas XI IPS 5	93
Gambar 4.13 Kuis yang Dikerjakan oleh Seluruh Siswa dalam Aplikasi <i>Edpuzzle</i> di Kelas XI MIPA 4 pada Observasi Ke-2	98
Gambar 4.14 Nilai Siswa N di Kelas XI MIPA 4 pada Saat Mengerjakan Tugas Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> Observasi Ke-8	101
Gambar 4.15 Situasi Kelas XI IPS 1 pada Saat Mengerjakan Tugas Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> Observasi Ke-6	103
Gambar 4.16 Siswi AZ pada Saat Merecall Materi pada Pertemuan Minggu Sebelumnya Observasi Ke-12	104
Gambar 4.17 Situasi Kelas XI MIPA 3 pada Saat Mengerjakan Tugas Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> Observasi Ke-5	110
Gambar 4.18 Video Pembelajaran Mengenai Penjelajahan Samudera	111
Gambar 4.19 Situasi Kelas XI IPS 3 pada Saat Mengerjakan Tugas Menggunakan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> Observasi Ke-4	112
Gambar 4.20 Kuis yang Dikerjakan oleh Seluruh Siswa dalam Aplikasi <i>Edpuzzle</i> di Kelas XI IPS 3 Observasi Ke-10	115
Gambar 4.21 Dokumentasi Wawancara dengan Siswi GU	126
Gambar 4.22 Dokumentasi Wawancara dengan Siswa MP	132
Gambar 4.23 Dokumentasi Wawancara dengan Siswa MA	137
Gambar 4.24 Skema Keteririsan antara Alasan Guru T dengan Tanggapan Siswa tentang Dampak setelah Pemanfaatan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i> Dalam Pembelajaran Sejarah	141
Gambar 4.25 Pelangi Keterampilan Pengetahuan Abad 21	143
Gambar 4.26 TPACK (<i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>) ...	145
Gambar 4.27 Penerapan Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i>	146
Gambar 4.28 Bagan <i>the Three-Box Model</i>	147

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

A.1 Surat Izin Mengadakan Penelitian	164
A.2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	165
A.3 Frekuensi Bimbingan	166

LAMPIRAN B

B.1 Pedoman Observasi	173
-----------------------------	-----

LAMPIRAN C

C.1 Tabel Pedoman Wawancara dengan Wakil Kepala SMA Negeri 3 Cimahi Bidang Kurikulum	236
C.2 Tabel Pedoman Wawancara dengan Guru Sejarah SMA Negeri 3 Cimahi 236	
C.3 Tabel Pedoman Wawancara dengan Peserta Didik SMA Negeri 3 Cimahi 237	
C.4 Tabel Hasil Wawancara dengan Wakil Kepala SMA Negeri 3 Cimahi Bidang Kurikulum	237
C.5 Tabel Hasil Wawancara dengan Guru Sejarah SMA Negeri 3 Cimahi	240
C.6 Tabel Hasil Wawancara dengan Peserta Didik SMA Negeri 3 Cimahi	247

LAMPIRAN D

D.1 Dokumen Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	284
--	-----

LAMPIRAN E

E.1 Dokumen Tugas-Tugas Siswa pada Aplikasi <i>Digital Learning Edpuzzle</i>	290
--	-----

LAMPIRAN F

F.1 Dokumen Silabus	291
F.2 Dokumen RPP	291
F.3 Dokumen Materi Pembelajaran	293
F.4 Dokumen Media	294
F.5 Dokumen Evaluasi	295

LAMPIRAN G

G.1 Pedoman Dokumentasi	297
-------------------------------	-----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	298
-----------------------------------	------------

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aman, A. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bahari, S., Djamarah, & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Bloom, B. S. et. Al (ACommittee of College and University Examiners). (1975). *Taxonomy of Educational Objectives*. New York: David McKay Company, Inc.
- Bungin, B. (2010). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Creswell, J.W. (2018). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Kelas Teori dan Aplikasi*. Bandung: Upi Press.
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: PT Rajadrafindo Persada.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Penerbit Antasari Press.
- Karim & Daryanto, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah Traching of History*. Jakarta: Grasindo.
- Kuntowijoyo, K. (2018). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana.
- Manzilati, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode, dan Aplikasi*. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press).
- Mulyana, D. (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. (1989). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Munir, M. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Noor, J. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Patilima, H. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, A. (1996). *Pendidikan Psikologi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. A.M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Sugiyono, S. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, S. & Hariyanto, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Artikel Jurnal dan Prosiding

- Abdurahman, H., & Riswaya, R. A. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *UNINUS Journal Published*, 6(2), 46-51.
- Agustina, A. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar di SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 3(1), 16-29.
- Amaliah, A. (2020). Implimentation of Edpuzzle to Improve Students' analytical Thingking Skill in Narrative Text. *Prosidi: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Program Studi Bahasa Inggris Universitas Trunojaya*, 14(1), 35-44.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. Spence (Ed.), *The psychology of learning and motivation*. 2, 89-195.
- Azhari, A. (2015). Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 16(1), 43-60.
- Baso, J. K, dkk. (2020). Perancangan Aplikasi Catering Berbasis Mobile. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 9(2), 81-90.
- Darmaningrat, E. W. T., dkk. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning untuk Pembelajaran Pengayaan di Sekolah Menengah Kota Surabaya. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 85-95.
- Fauziah, D. N. (2017). Penerapan Model Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 128-138.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, Malang: 15 Mei 2017, 96-102.
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad Ke-21. *Historia: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 2(2), 61-72.
- Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa di Pkbn Indonesia Pusaka Ngaliyan Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 80-86.
- Mardhiyah, R., H., dkk. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagaimana Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Muddari: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(1), 93-114.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksa Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.

- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan*, 1(2), 95-105.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2009). What is Tehnological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Mulyadi, M. (2012). Riset Desain dalam Metodologi Penelitian. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 16(1), 71-80.
- Munirah, M. (2018). Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 111-127.
- O'Malley, C., dkk. (2003). *Guidelines For Learning/Teaching/Tutoring in a Moblie Environtment*.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anita, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144.
- Qadriani, N. L., Hartanti, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1-8.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253.
- Ridwan, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Jurnal UPI Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38-53.
- Sappaile, B. I. (2007). Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 66(13), 379-391.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Sarwanto, Joko, S., & Masykuri, M. (2020). Analisis Kemampuan TPACK (Technological, Pedagogical, and Content, Knowledge) Guru Biologi SMA dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 44-53.
- Sirri, L. E. & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whassaap Group Sebagai Alternatie Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(20), 67-72.
- Sugestiana & Soebagyo. (2022). Respon Siswa terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637-2646.
- Sundi, V. H., dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM UMJ*.

- Sungkono, S. (2008). Pemilahan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(4), 71-80.
- Tamarli & Akhyar. (2019). Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Alat Peraga dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Serambi Ilmu*, 20(1), 137-159.
- Triadmanora, V., & Basri, W. (2020). Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Padang. *Jurnal Kronologi*, 2(4), 1-8.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal ELINVO*, 1(2), 128-139.
- Widyalaksono, P., Mashuri, H., & Lusianti, S. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Pola Langkah Pencak Silat Sekolah Dasar. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 8-17.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, Sukabumi.
- Zaifullah, Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Interaksi dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 9-18.

Skripsi dan Thesis

- Aulia, M. T. (2020). Improving Students's Listening Skills Using Edpuzzle E-learning As a Tool (A Classroom Action Research for the Seventh-Grade Students of SMP PGRI Ampelin the Academic Year of 2019/2020). (*Skripsi*). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Agama Islam Negeri (IAIN), Salatiga.
- Dhitya, A. (2021). Pengembangan Video Animasi Kesetimbangan Kimia dengan Adobe Flash CS6 Berbantuan Edpuzzle untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMA. (*Skripsi*). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pnedidikan, Universitas Jambi.
- Farih, M. N. (2020). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Sejarah di SMA Negeri 1 Kajen Kabupaten Pekalong. (*Skripsi*). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Laela, S. N. (2014). Penggunaan Multimedia dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. (Penelitian Tindakan Kelas di SMA Negeri 14 Bandung Kelas XI IPS 2). (*Skripsi*). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rahmahtyasari, R. (2013). Peningkatan Pemahaman Materi dan Aktivitas Siswa Mata Pelajaran Rangkaian Dasar Listrik Kelas X Program Keahlian TITL SMK N 1 Sedayu Melalui Model Pembelajaran Cooperative Teknik Think-Pair-Share. (*Skripsi*). Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Srihartati, E. (2016). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Memperoleh Konsep Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pangkalan Kuras Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. (*Thesis*). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Sriwulan, A. (2022). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Jarak Jauh (Penelitian Kualitatif pada

Siswa Kelas V di SDN Sarimahi. (*Skripsi*). Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Cibiru, Bandung.

Internet dan Artikel Online

Anonim. (2020). Pengertian E-Learning Secara Umum dan Menurut Para Ahli. [*Online*]. Diakses pada 2 Agustus 2022 dari <https://www.sumberpengertian.id/pengertian-e-learning>.

Prastiti, M. R. (2020). Media Pembelajaran Berteknologi Digital. [*Online*]. Diakses pada 2 Agustus 2022 dari <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/09/media-pembelajaran-berteknologi-digital/>.

Publikasi Departemen dan Lembaga Pemerintah

Kemendikbud. (2013). Sistem Pendidikan Nasional. [*online*]. Diakses pada 23 Mei 2022 dari: <https://sma.kemdikbud.go.id/direktorat/data/files/Permendikbud%20Nomor%2059%20Tahun%202014%20Kurikulum%202013%2011b.%20PMP%20SEJ-minat%20SMA.pdf>.

Rohani, R. (2019). *Media Pembelajaran*. (Diklat). Sumatera Utara: UIN