

RESPON SISWA MENGGUNAKAN EDPuzzle SEBAGAI MEDIA ASESMEN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN

Tri Anisa Ramadhani¹, Erwin Rahayu Saputra²

Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No.18, Kota Tasikmalaya, Kahuripan,
Tasikmalaya, Jawa Barat 46115
Email: trianisaramadhani@upi.edu

Diterima: 15 Mei 2024, Direvisi: 23 Juli 2024, Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Abstract: Education in Indonesia has entered the era of 4.0 where technology always accompanies human life. This provides opportunities for teachers to carry out learning activities using digital technology. One of the learning activities that can be done with the help of digital technology is using the edpuzzle platform as a medium and an assessment platform in learning for elementary school students. This study aims to determine student responses to using the edpuzzle platform as a digital assessment medium for learning mathematics fractional material in elementary schools. The study subjects consisted of 32 grade V students at SDN Karangsirna, Tasikmalaya Regency. The data collection technique uses a closed questionnaire with a rating scale of 1-4. Data analysis techniques use descriptive statistics that aim to describe the results of the data analysis obtained. The results showed that student's response to the use of edpuzzle media as a digital assessment platform for mathematics learning on fractional material showed a positive response with an average overall score of 77.7% in the easy-to-use category.

Keywords: assessment, edpuzzle, student response.

Abstrak: Pendidikan di Indonesia telah memasuki era 4.0 dimana teknologi selalu menyertai kehidupan manusia. Hal ini memberikan peluang kepada guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi digital. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan berbantuan teknologi digital dengan menggunakan platform edpuzzle sebagai media sekaligus platform asesmen dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan platform edpuzzle sebagai media asesmen digital pembelajaran matematika materi pecahan di sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri dari 32 orang siswa kelas V di SDN Karangsirna, Kabupaten Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup dengan *rating scale* 1-4. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis data yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media edpuzzle sebagai platform asesmen digital pembelajaran matematika pada materi pecahan menunjukkan respon yang positif dengan rata-rata nilai keseluruhan 77,7% dengan kategori mudah digunakan.

Kata Kunci: asesmen, edpuzzle, respon siswa.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran (Ruhimat, 2010). Seorang guru dituntut harus memiliki tiga kemampuan pokok dalam proses belajar mengajar, yaitu kemampuan dalam merencanakan materi dan

kegiatan pembelajaran, kemampuan melaksanakan dan mengelola pembelajaran, serta menilai hasil belajar dari peserta didik (Poerwanti, 2015). Salah satu kegiatan pendidikan berbantuan teknologi dapat dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi digital

pada kegiatan asesmen pembelajaran dengan menggunakan platform yang telah ada.

Kegiatan penilaian atau asesmen dapat dilakukan oleh guru dengan mengukur atau memonitoring peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas melalui serangkaian kegiatan yang mencakup pengumpulan dan pengolahan data atau informasi peserta didik dalam membuat penilaian yang diukur mulai dari awal hingga pembelajaran selesai (Hesty Wahyuningrum, 2023).

Pendidikan di Indonesia pada masa ini telah memasuki era revolusi 4.0. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat kegiatan pembelajaran dapat menggunakan perangkat digital (Jayantika and Andini, 2022). Memasuki *era society* 5.0 dimana teknologi digital akan terus mengiringi perkembangan zaman dan kehidupan manusia sehingga dapat menjadi aspek pendukung dalam kegiatan sehari-hari termasuk pada bidang pendidikan. Hal ini biasanya berhubungan dengan kegiatan literasi digital dimana merupakan kegiatan yang mengacu terhadap kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, serta mengevaluasi dan berpartisipasi langsung dengan lingkungan digital (Sugiarto and Farid, 2023).

Matematika seringkali dianggap oleh siswa maupun orang dewasa sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit (Kurniani Ningsih, Amaliyah and Puspita Rini, 2021). Faktor yang menyebabkan kesulitan belajar matematika disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Adapun beberapa cara penanganan faktor eksternal yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya, melakukan diagnostic kesulitan belajar matematika pada peserta didik, mengoptimalkan pembelajaran dari rumah, serta memberikan bimbingan pembelajaran berupa remedial (Arifin, 2020).

Salah satu teknologi digital yang memungkinkan dipakai untuk kegiatan asesmen adalah edpuzzle. Menurut Dewi (dalam Khofifa, Astra dan Permana, 2023) menjelaskan bahwa edpuzzle merupakan aplikasi atau platform dengan fungsi dapat mengembangkan video interaktif yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif alat penilaian formatif dimana didalamnya terdapat beberapa fitur yang dapat mengakses maupun mengedit video secara *online*. Selain itu, evaluasi atau penilaian yang dilakukan pada platform edpuzzle dapat berupa pertanyaan berbentuk kuis yang dapat dijawab oleh siswa

(Mischel, 2019). Penggunaan media edpuzzle juga dapat memungkinkan guru dalam memantau serta menilai sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang dijelaskan. Siswa yang menggunakan video edpuzzle pada pembelajaran dirasa memiliki konsentrasi lebih karena menyimak materi secara langsung yang berbentuk video (Astutik *et al.*, 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahim, dkk (2022) dengan tujuan untuk mencari pengaruh dari penggunaan media edpuzzle dengan berbantuan *google classroom* terhadap prestasi belajar matematika siswa SMK yang memiliki pengaruh signifikan terhadap pembelajaran matematika materi luas segitiga dalam trigonometri. Selain itu, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Qadriani, dkk (2021) menunjukkan bahwa penggunaan edpuzzle dalam pembelajaran terbukti efektif, menarik, serta menyenangkan yang dibuktikan dalam salah satu pembelajaran di Prodi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Al-Azhar Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan tujuan untuk mengetahui dan menjelaskan respon terkait kemudahan penggunaan platform edpuzzle sebagai media asesmen digital pembelajaran pecahan mata pelajaran matematika pada siswa kelas V SDN Karangsirna, Kabupaten Tasikmalaya. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket berbentuk skala atau *rating scale* menggunakan skala Likert dengan 7 butir pertanyaan dan alternatif jawaban berjumlah 4 pilihan. Skala Likert merupakan skala yang menggunakan beberapa butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur perilaku individu dengan diberi pilihan idealnya 5 pilihan yang mencakup sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Likert, 1932). Pengisian angket dilakukan secara *online* dengan menggunakan *smartphone* melalui *google form*. Teknik analisis data menggunakan persentase yang digunakan untuk menjelaskan respon atau tanggapan peserta didik terkait penggunaan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran matematika. Setelah dihasilkan nilai persentase maka selanjutnya dilakukan penentuan kriteria tingkat

kemudahan pengguna dengan pengkategorian hasil responden (Arikunto, 2021) sebagai berikut.

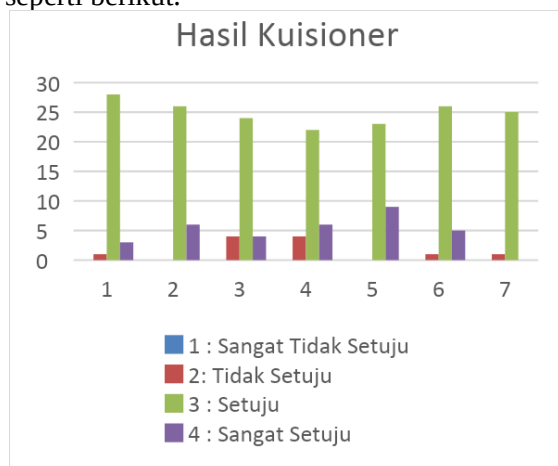
Persentase (%)	Kriteria Kemudahan
76-100%	Sangat Tinggi
56-75%	Tinggi
34-55%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

Kriteria Kemudahan Penggunaan Media Edpuzzle sebagai Platform Asesmen Digital Pembelajaran Matematika Materi Pecahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan data hasil respon siswa yang diperoleh dari jawaban pada angket yang disajikan dalam bentuk persentase. Data hasil penelitian berupa respon siswa kelas V mengenai penggunaan Edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran matematika materi pecahan yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Tasikmalaya. Peserta didik sebagai responden mengisi angket yang didalamnya diberikan beberapa butir pernyataan dengan jumlah empat alternatif jawaban sebagai berikut; (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju.

Berdasarkan beberapa pernyataan yang disajikan dalam bentuk angket, maka dapat diketahui jawaban dari beberapa responden seperti berikut.



Gambar 1. Hasil Kuesioner

Berdasarkan data yang diperoleh seperti tertera pada Gambar 1, jawaban responden sebagian besar menjawab angka 3

dengan kategori setuju. Jawaban yang disajikan pada angket berupa pernyataan *favorable* atau bersifat positif. Dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap penggunaan media edpuzzle sebagai platform asesmen digital pembelajaran pecahan dengan rata-rata banyak jawaban 3 sebagai pernyataan setuju yang dapat diasumsikan sebagai “mudah” dalam penggunaannya.

Terdapat tujuh pernyataan yang menjadikan indikator dalam proses pengukuran respon siswa terhadap penggunaan media edpuzzle sebagai platform asesmen digital pembelajaran matematika materi pecahan, yaitu terkait dengan kemudahan penggunaan dalam menggunakan media edpuzzle. Hasil penelitian terkait respon siswa dalam penggunaan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan mempelajari materi pelajaran

Informasi respon siswa terhadap kemudahan mempelajari materi menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut. Pernyataan yang diajukan “Saya lebih mudah mempelajari pecahan melalui media edpuzzle.”

x1.1				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	3.1	3.1	3.1
setuju	28	87.5	87.5	90.6
sangat setuju	3	9.4	9.4	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Berdasarkan informasi pada tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mudah mempelajari materi pecahan menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen digital. Sebanyak 1 orang siswa (3,1%) menjawab kurang mudah dalam mempelajari materi pecahan berbantuan media edpuzzle, sebanyak 28 orang siswa (87,5%) dari 32 siswa setuju bahwa mempelajari materi berbantuan edpuzzle dirasa mudah, serta sebanyak 3 orang (9,4 %) sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan edpuzzle sangat mudah. Sebagian besar responden memilih setuju bahwa pembelajaran berbantuan media edpuzzle dirasa mudah dalam mempelajari materi pecahan matematika. Hal ini mewakili seluruh sampel bahwa pembelajaran

menggunakan media edpuzzle dirasa mudah dalam mempelajari materi pecahan yang disajikan.

2. Kemudahan memahami materi pelajaran

Informasi respon siswa terhadap kemudahan memahami materi menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut. Pernyataan yang diajukan “Saya lebih memahami materi pembelajaran melalui platform media edpuzzle.”

X1.2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	26	81.2	81.2	81.2
sangat setuju	6	18.8	18.8	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Data pada tabel diatas menunjukkan bahwa siswa cenderung dapat memahami materi pembelajaran pecahan dengan menggunakan aplikasi media edpuzzle. Sebanyak 26 orang siswa (81,3%) merasa cukup memahami materi pecahan, sedangkan sebanyak 6 orang siswa (18,6%) merasa sangat paham ketika memahami materi pelajaran pecahan menggunakan media edpuzzle.

3. Peningkatan kemampuan matematika setelah menggunakan platform edpuzzle

Informasi respon peserta didik terhadap peningkatan kemampuan matematika menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut. Pernyataan yang diajukan “Menggunakan media edpuzzle dapat meningkatkan kemampuan matematika materi pecahan.”

X1.3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	4	12.5	12.5	12.5
setuju	24	75.0	75.0	87.5
sangat setuju	4	12.5	12.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Berdasarkan informasi pada tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan matematika

materi pecahan menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen digital. Sebanyak 4 orang siswa (12,5 %) menjawab kurang dalam mengalami peningkatan kemampuan matematika materi pecahan berbantuan media edpuzzle, sebanyak 24 orang siswa (75 %) dari 32 siswa setuju bahwa mempelajari materi berbantuan edpuzzle dirasa dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa, serta sebanyak 4 orang (12,5 %) sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan edpuzzle dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas V sekolah dasar. Sebagian besar responden memilih setuju bahwa pembelajaran berbantuan media edpuzzle dirasa dapat meningkatkan kemampuan matematika dalam materi pembelajaran pecahan.

4. Kemudahan mengoperasikan platform edpuzzle

Informasi respon siswa terhadap kemudahan mengoperasikan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut. Pernyataan yang diajukan “Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media edpuzzle.”

X1.4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	4	12.5	12.5	12.5
setuju	22	68.8	68.8	81.2
sangat setuju	6	18.8	18.8	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Data pada tabel diatas menunjukkan bahwa siswa cenderung dapat mengoperasikan aplikasi atau platform media edpuzzle. Sebanyak 4 orang siswa (12,5%) merasa kurang mahir dalam mengoperasikan platform edpuzzle, sebanyak 22 orang siswa (68,8%) merasa cukup mahir dalam menggunakan platform media edpuzzle, serta sebanyak 6 orang siswa (18,8%) dirasa sangat mahir dalam mengoperasikan platform edpuzzle.

5. Kemudahan mengakses platform edpuzzle

Data respon siswa terhadap kemudahan mengakses media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran dapat dilihat pada tabel

berikut. Pernyataan yang diajukan “Saya merasa mudah dalam mengakses edpuzzle”

X1.5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	23	71.9	71.9	71.9
sangat setuju	9	28.1	28.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Data pada tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung dapat mengakses dengan mudah aplikasi atau platform media edpuzzle. Sebanyak 23 orang siswa (71,9%) merasa mudah dalam mengakses aplikasi atau platform media edpuzzle, sedangkan sebanyak 9 orang siswa (28,1%) merasa sangat mudah ketika mengakses atau menggunakan aplikasi/platform media edpuzzle.

6. Kemudahan menjadi terampil menggunakan platform edpuzzle.

Data respon siswa terhadap kemudahan menjadi terampil menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut. Pernyataan yang diajukan “Saya merasa mudah dan terampil belajar menggunakan media edpuzzle”

X1.6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	3.1	3.1	3.1
setuju	26	81.2	81.2	84.4
sangat setuju	5	15.6	15.6	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Data diatas menunjukkan bahwa siswa cenderung terampil dalam mengoperasikan aplikasi atau platform media edpuzzle. Sebanyak 1 orang siswa (3,1%) merasa kurang terampil dalam mengoperasikan platform edpuzzle, sebanyak 26 orang siswa (81,3%) merasa cukup terampil dalam menggunakan platform media edpuzzle, serta sebanyak 5 orang siswa (15,6%) dirasa sangat terampil dalam mengoperasikan platform edpuzzle.

7. Kemudahan cara belajar peserta didik menggunakan platform edpuzzle.

Data respon peserta didik terhadap kemudahan cara belajar peserta didik menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen

pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut. Pernyataan yang diajukan “Kemudahan cara belajar peserta didik menggunakan platform edpuzzle.”

X1.7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	3.1	3.1	3.1
setuju	25	78.1	78.1	81.2
sangat setuju	6	18.8	18.8	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Berdasarkan informasi pada diagram diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mudah menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen digital yang disertakan dalam pembelajaran. Sebanyak 1 orang siswa (3,1%) menjawab kurang mudah dalam mengoperasikan media edpuzzle secara keseluruhan dari awal hingga akhir pembelajaran, sebanyak 25 orang siswa (78,1%) dari 32 siswa setuju bahwa mengoperasikan media edpuzzle secara keseluruhan dari awal hingga akhir pembelajaran dirasa mudah, serta sebanyak 6 orang (18,8 %) sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan edpuzzle sangat mudah. Sebagian besar responden memilih setuju bahwa pembelajaran berbantuan media edpuzzle dirasa mudah dalam mempelajari materi pecahan matematika.

Berikut tabel rangkuman respon jawaban dari peserta didik.

Respon siswa	Jumlah responden	Persentase	Kriteria
Kemudahan mempelajari materi pelajaran.	28 orang	87,5%	sangat tinggi
Kemudahan memahami materi pelajaran.	26 orang	81,3%	sangat tinggi
Peningkatan kemampuan setelah menggunakan platform asesmen edpuzzle	24 orang	75%	tinggi

Kemudahan mengoperasikan platform edpuzzle.	22 orang	68,8%	tinggi
Kemudahan mengakses platform edpuzzle.	23 orang	71,9%	tinggi
Kemudahan menjadi terampil menggunakan platform edpuzzle.	26 orang	81,3%	sangat tinggi
Kemudahan cara belajar peserta didik menggunakan platform edpuzzle.	25 orang	78,1%	sangat tinggi

Berdasarkan tanggapan atau respon peserta didik terhadap penggunaan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran matematika materi pecahan dapat dikatakan mudah digunakan. Platform edpuzzle juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang disajikan karena edpuzzle menarik sehingga membuat siswa merasa senang serta dapat memberikan kemudahan dalam menjawab soal pada saat menyimak video pembelajaran (Murtalib and Gunawan, 2022). Minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika yang rendah maka edpuzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran matematika karena terlihat dari indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan serta keterlibatan siswa secara langsung pada pembelajarannya (Heistyka and Malasari, 2022).

Pembelajaran menggunakan edpuzzle dapat membuat proses kegiatan pembelajaran lebih variatif dan interaktif. Di dalam edpuzzle terdapat beberapa fitur dimana guru dapat menyajikan materi sekaligus menyisipkan soal latihan ataupun kuis yang tersaji dalam bentuk video pembelajaran (Nengsih et al., 2023).

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sundi et al., 2020) menyatakan bahwa *tools edpuzzle* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang familiar digunakan oleh guru yang penggunaannya

mudah diakses serta dapat membuat peserta didik belajar secara mudah dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran edpuzzle dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik (Kurniawan et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran matematika materi pecahan sebesar 77,7% dengan kategori sangat tinggi atau mudah digunakan. Aplikasi atau platform edpuzzle dapat dijadikan salah satu alternatif platform yang digunakan dalam kegiatan asesmen digital, karena dirasa cukup mudah dalam penggunaannya dimana didalamnya mencakup kegiatan menyimak materi pembelajaran melalui video serta menjawab pertanyaan di dalam kuis yang tersemat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, M.F., 2020. KESULITAN BELAJAR SISWA DAN PENANGANANNYA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD/MI, *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), pp. 989–1000. Available at: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.181>.
- Astutik, Y. et al., 2023. 'Increasing English teachers' innovation through training on teaching modules development with digital technology integration', *Journal of Community Service and Empowerment*, 4(3), pp. 459–466. Available at: <https://doi.org/10.22219/jcse.v4i3.27579>.
- Heistyka, R. and Malasari, P.N., 2022. PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERINTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM MENGGUNAKAN EDPUZZLE BERBANTUAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 3(1), p. 85. Available at: <https://doi.org/10.32332/linear.v3i1.4827>.
- Wahyuningrum, H., 2023. Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Asesmen Pembelajaran Terhadap Kurikulum Merdeka, *Jurnal Ilmu*

- Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 1(1), pp. 38–44. Available at: <https://doi.org/10.59435/jipnas.v1i1.50>.
- Jayantika, i G.A.N.T. and Andini, N.M.P., 2022. Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), pp. 85–96. Available at: <https://edpuzzle.com/>.
- Khofifa, L., Astra, I.M. and Permana, A.H., 2023. VIDEO FLUIDA STATIS BERBASIS SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUAL (SAVI) BERBANTUAN PLATFORM EDPUZZLE UNTUK MELATIHKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS, in. Available at: <https://doi.org/10.21009/03.1102.PF21>.
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A. and Puspita Rini, C., 2021. ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Berajah Journal*, 2(1), pp. 44–48. Available at: <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>.
- Kurniawan, R., Suhada, H. I., & Maryanti, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 95–104. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.32>
- Mischel, L.J., 2019. Watch and Learn? Using Edpuzzle to Enhance the Use of Online Videos. *Management Teaching Review*, 4(3), pp. 283–289. Available at: <https://doi.org/10.1177/2379298118773418>.
- Murtalib, M. and Gunawan, G., 2022. Responsif Mahasiswa Matematika Menggunakan Video Interaktif Berbantuan Edpuzzle dalam Perkuliahan Daring. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 3(2), pp. 75–84. Available at: <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.206>.
- Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 381–387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i2.12528>
- Poerwanti, E., 2015. *Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya.
- Qadriani, N.L., Hartati, S. and Dewi, A., 2021. Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>.
- Rahim, N., Bito, N. and Resmawan, R., 2022. ‘Penggunaan Edpuzzle Berbantuan Google Classroom Terhadap Prestasi belajar Matematika Siswa SMK’, *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(3), p. 443. Available at: <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.6237>.
- Ruhimat, T., 2010. Prosedur Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Indonesia*, p. h. 6-7.
- Sugiarto and Farid, A., 2023. Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), pp. 580–597. Available at: <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10.