

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Achmad, N. , G. M. , & K. D. N. (2021). Implementasi *Edpuzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era new normal. *Uninus Journal of Mathematics Education and Science*, 6, 46–51.
- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi *Edpuzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *UJMES*, 06, 2.
- Andrian, H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesiadi SMP Negeri 1 Sungguminasa* . Universitas Muhammadiyah Makasar, Makasar .
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). *50-95-1-SM*. 2.
- Hesti Andrian. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesiadi SMP Negeri 1 Sungguminasa*.
- Ibda, F. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget* (Vol. 3). Januari-Juni.
- Jufri, Dolong. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, H. M. (2016). *Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran*. Retrieved from <http://alvanghf-alvan.blogspot.co.id/2012/03/relevansi-dan-regulasi.html?m=1>
- Nasution, W. N. (2017). *STRATEGI PEMBELAJARAN*.
- Nurani Sujiono, Y. (2013). *Hakikat Pengembangan Kognitif*.
- Rahim, N., Bitto, N., Resmawan, R., & Artikel, I. (2022). Penggunaan *Edpuzzle* Berbantuan Google Classroom Terhadap Prestasi belajar Matematika Siswa SMK. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 6(3). <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.6237>
- Rahma Daniati. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim. *Jurnal Spektrum PLS*, 1, 239.
- Ramadhan, M. B. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Tour Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas X IPS pada Materi Hidrosfer di SMAN 54 Jakarta*. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta .

Salmiati Nurbaity, dan D. M. S. (2016). *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu penelitian di Taman Kanak-Kanak islam terpadu Ar-Rahmah kota Banda Aceh)*. 3, 45.

Shalikhah, N. D., & Primadewi, A. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *WARTA LPM*, 20(1).

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumantri, B. A., Ahmad, N., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3). Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>

