

PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERINTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM MENGGUNAKAN EDPuzzle BERBANTUAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Risma Heistyka, Putri Nur Malasari*

Institut Agama Islam Negeri Kudus, Jalan Conge Ngembalrejo, Bae, Kudus, Indonesia

*putrinurmalasari@iainkudus.ac.id

Abstrak

Minat belajar matematika yang rendah dapat menyebabkan rata-rata hasil belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan minat siswa terhadap pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai islam pada materi relasi dan fungsi kelas VIII menggunakan Edpuzzle. Adapun metode penelitian pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui kuesioner dan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII pada salah satu Madrasah Tsanawiyah di Kudus yang berjumlah 21 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada umumnya minat belajar matematika siswa berada dalam kategori sedang. Terpenuhinya semua indikator minat belajar siswa menjadi penentu bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran matematika, baik itu indikator perasaan senang, indikator perhatian, indikator ketertarikan serta indikator keterlibatan. Dapat disimpulkan bahwa Edpuzzle dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan nilai-nilai islam untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Nilai-Nilai Islam, Edpuzzle, Minat Belajar Matematika.

Abstract

Low interest in learning mathematics can cause the average student learning outcomes when participating in mathematics lessons have not yet reached the Minimum Completeness Criteria (KKM). This research was conducted to describe students' interest in learning mathematics integrated with Islamic values in the material relations and functions of class VIII using Edpuzzle. The research method in this research is descriptive qualitative. Collecting data through questionnaires and sampling technique in this study using purposive sampling technique. The subjects of this study were students of class VIII at one of the Madrasah Tsanawiyah in Kudus, amounting to 21 people. The results of this study indicate that in general students' interest in learning mathematics is in the medium category. The fulfillment of all indicators of student interest in learning becomes a determinant of student interest in learning after using Edpuzzle as a medium for learning mathematics, both indicators of feeling happy, indicators of attention, indicators of interest and indicators of involvement. It can be concluded that Edpuzzle can be an alternative learning media in mathematics learning that is integrated with Islamic values to foster student interest in learning.

Keywords: Mathematics Learning, Islamic Values, Edpuzzle, Interest in Learning Mathematics

PENDAHULUAN

Matematika menjadi mata pelajaran wajib dipelajari oleh siswa. Mengingat pentingnya matematika, maka kemampuan bermatematika siswa perlu dikembangkan (Malasari, Herman, & Jupri, 2017). Pernyataan tersebut dibuktikan oleh ketentuan pemerintah yang menjadikan mata pelajaran matematika pada tingkat dasar sampai tingkat atas diwajibkan untuk dipelajari oleh para siswa. Selaras dengan yang tercantum dalam *National Council of Teacher of Mathematics* bahwasanya matematika dapat meningkatkan pilihan serta peluang yang baik dan terarah bagi siswa untuk membentuk masa depan siswa secara signifikan sehingga pembelajaran matematika dapat menjadi peluang masa depan yang lebih baik, terarah serta lebih produktif (Allen, dkk, 2020). Pada dasarnya, fokus utama dari pelaksanaan pembelajaran matematika adalah untuk lebih membentuk pemikiran siswa serta menempa pola pemikiran siswa supaya siswa lebih mampu untuk memecahkan masalah yang memiliki keterkaitan erat dengan matematika maupun masalah lainnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Malasari, Herman, & Jupri, 2020). Sayangnya siswa memiliki minat yang berbeda-beda dalam mempelajari matematika, padahal minat belajar matematika akan menggiatkan siswa untuk mempelajari materi matematika (Wilda, Salwah, & Ekawati, 2017). Selain itu, minat belajar matematika juga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika (Fadillah, 2016). Salah satu materi penting yang harus dipelajari dalam pembelajaran matematika adalah relasi dan fungsi. Menjadi penting mempelajari materi tersebut karena materi relasi dan fungsi menjadi materi prasyarat untuk mempelajari materi matematika lainnya, seperti persamaan garis lurus serta persamaan linear, selain itu konsep relasi dan fungsi ada dalam beberapa cabang ilmu matematika (Ramadan, & Arfinanti, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru matematika kelas VIII pada salah satu Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Kudus mengutarakan bahwasanya rata-rata hasil belajar keseluruhan siswa pada pelajaran matematika masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah yaitu 70. Bersama dengan itu, guru Madrasah Tsanawiyah tersebut juga memberikan fakta informasi bahwa memang masih banyak siswa yang memiliki minat yang cenderung rendah dengan pelajaran matematika. Fakta hasil wawancara yang dilakukan peneliti selaras dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Silviani, Jailani, Lusyana, dan Rukmana (2017) yang menemukan bahwasanya masih banyak siswa yang sama sekali tidak memiliki minat terhadap pembelajaran matematika. Menumbuhkan minat belajar yang rendah menjadi tinggi dalam diri siswa terhadap pembelajaran matematika bertujuan untuk lebih memaksimalkan hasil belajar matematika

siswa. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran matematika sebaiknya pengajar atau guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih nyaman agar nantinya siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran matematika sehingga dapat menumbuhkan minat untuk belajar matematika. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton (Afifaturrohmaniyyah & Malasari, 2021). Dari banyak media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk menumbuhkan minat siswa, ada salah satu media yang bisa digunakan untuk menarik minat siswa. Media pembelajaran tersebut adalah Aplikasi pembelajaran Edpuzzle.

Edpuzzle dapat dikatakan sebagai salah satu aplikasi yang memang dapat digunakan sebagai *online learning* media berbasis video yang dapat dimanfaatkan dan diaplikasikan sebagai platform untuk menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif dan bisa menjadi solusi para guru agar meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Guru bisa memilih dan mengambil video yang diperlukan sebagai materi pembelajaran dari *Youtube, Veritasium, Khan Academy, TED Talks, Numberphile, National Geographic, Crash Course, dan Vimeo*. Guru juga dapat mencari materi pembelajaran matematika melalui situs-situs tersebut kemudian dimasukkan ke dalam Edpuzzle (Sirri & Lestari, 2020). Edpuzzle memfasilitasi penggunaannya dengan berbagai macam *tools* yang dapat menjadi pilihan untuk mengupgradepengalaman belajar siswa. Berbagai macam *tools* yang tersedia di Edpuzzle meliputi, memotong video, kuis, menambahkan suara, *report, text box* dan *sharing*. Edpuzzle memiliki berbagai macam kelebihan dibanding *online learning* media lainnya.

Kelebihan Edpuzzle selain dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa, Edpuzzle juga memungkinkan bagi pihak guru untuk lebih mempermudah dalam pembuatan konten pembelajaran matematika berupa video yang akan dijadikan sebagai materi pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki Edpuzzle untuk menampilkan video dari berbagai situs termasuk Youtube memberikan konten video dalam platform yang tidak mengandung iklan sehingga tidak mengganggu ketika siswa sedang belajar dan menonton video pembelajaran (Qadriani, Hartati, & Dewi, 2021). Kelebihan lainnya adalah bisa menyematkan kuis didalam video dengan soal *multiple choice* maupun *open ended*, sehingga guru bisa langsung memberikan materi sekaligus nilai (Achmad, Ganiati, & Kur'aeni, 2021). Hasil penelitian dari Silverajan dan Govindaraj (2018) mengemukakan bahwa ketika siswa menggunakan Edpuzzle, siswa bisa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sehingga siswa dapat menumbuhkembangkan keterampilan dalam belajar siswa itu sendiriselenggara siswa

mendapatkan hasil belajar yang tinggi dan lebih maksimal. lebih dari kelebihan-kelebihan yang ada, dengan konten-konten berupa video yang ditampilkan didalam Edpuzzle siswa bisa meresh pikiran karena tidak monoton dengan materi-materi saja sehingga bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Akan tetapi, pembelajaran matematika menggunakan edpuzzle memerlukan pemantuan dari guru untuk mengidentifikasi siswa agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media Edpuzzle dalam penelitian ini dibantu dengan aplikasi Google Classroom yang nantinya dijadikan sebagai ruang kelas *online* untuk memudahkan guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan Edpuzzle. Menurut Rozak dan Albantani (2018) Google Classroom adalah aplikasi belajar yang memberikan kemudahan komunikasi antara guru dengan siswa mengenai *duty and theory* yang diberikan oleh guru. Google Classroom merupakan aplikasi belajar mengajar yang dirancang secara khusus untuk dapat digunakan dalam semua pelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika. Google Classroom juga dapat digunakan oleh empat pengguna yaitu, guru, siswa, wali dan administrator. Google Classroom memiliki *tools* yang dapat mempermudah guru agar bisa mengelola kelas, memberikan masukan, memberikan tugas serta guru juga dapat memberikan nilai secara langsung kepada siswa yang sudah mengumpulkan tugas. Bersama dengan itu juga, siswa dapat melihat materi serta tugas kelas yang diberikan oleh guru dan berinteraksi secara langsung dalam kelas atau melalui email. Sehingga, aplikasi Google Classroom ini mempermudah siswa dalam belajar termasuk dalam belajar matematika.

Penelitian yang berkaitan dengan minat belajar dan media Edpuzzle sudah banyak dilakukan. Diantaranya ditemukan kemajuan minat belajar yang signifikan ketika siswa belajar matematika dengan media Edpuzzle (Sirri & Lestari, 2020). Penelitian lainnya menemukan bahwa fitur-fitur di dalam Edpuzzle memudahkan siswa mencari informasi terkait dengan materi pembelajaran (Sundi, Astari, Rosiyanti, & Ramadhani, 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni penelitian ini memasukkan nilai-nilai Islam pada setiap latihan soal yang ada di Edpuzzle. Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan menggunakan aplikasi pembelajaran online Edpuzzle berbantuan Google Classroom sebagai sebuah inovasi terhadap minat matematika siswa yang rendah dalam pembelajaran matematika dengan bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon minat siswa terhadap pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai islam menggunakan Edpuzzle.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana respon minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai islam setelah menggunakan Edpuzzle dengan berbantuan Google Classroom, sehingga peneliti memilih metode penelitian kualitatif deskriptif. Pada tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 21 siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah di Kudus yang terpilih sebagai sampel penelitian melalui teknik *purposive sampling* karena materi relasi dan fungsi dipelajari pada jenjang tersebut. Siswa menonton video pembelajaran materi relasi dan fungsi pada Edpuzzle. Setelah menonton video pada Edpuzzle, siswa mengisi kuesioner minat belajar matematika setelah menggunakan Edpuzzle sebanyak 10 butir pernyataan positif dan 10 butir pernyataan negatif.

Prosedur pembuatan kuesioner minat belajar matematika siswa setelah menggunakan Edpuzzle meliputi menentukan indikator, menyusun kisi-kisi indikator, menyusun kuesioner minat belajar matematika, uji kuesioner minat belajar matematika serta merevisi kuesioner minat belajar matematika. Penentuan indikator kuesioner minat belajar matematika diukur melalui empat indikator menurut Slameto (2010) yaitu, indikator senang, indikator perhatian, indikator ketertarikan dan indikator keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil uji validitas kuesioner minat belajar matematika menunjukkan bahwa seluruh butir kuesioner dinyatakan valid. Ada 4 alternatif jawaban dalam kuesioner minat belajar matematika yang merupakan modifikasi model skala likert, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Pemberian skor pada kuesioner minat belajar matematika mengadopsi Darmadi (2011) yang dapat terlihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Kuesioner Minat Belajar

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Merujuk pada hasil uji validitas kuesioner minat belajar matematika menunjukkan bahwa seluruh butir kuesioner dinyatakan valid. Sedangkan berdasarkan uji reliabilitas menunjukkan bahwa secara keseluruhan kuesioner minat belajar matematika memiliki konsistensi sangat kuat untuk mengukur minat belajar matematika siswa setelah menggunakan Edpuzzle berbantuan Google Classroom. Dari hasil uji validitas dan uji reliabilitas menunjukkan bahwa kuesioner minat belajar matematika dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

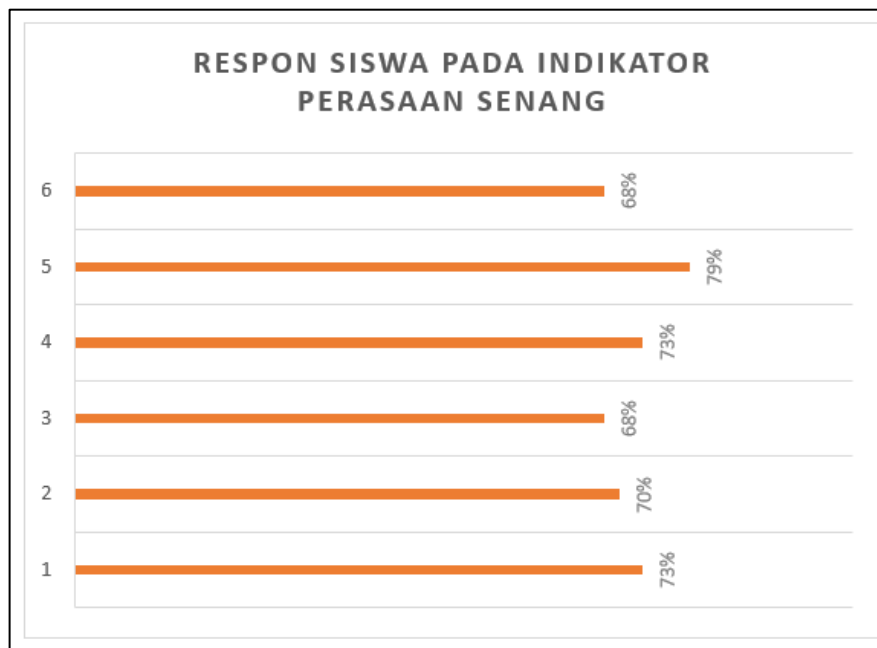
Data yang telah diperoleh kemudian peneliti analisis untuk selanjutnya dideskripsikan. Adapun hasil dari penelitian yang dianalisis adalah sebagai berikut:

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat kelas di Google Classroom berisikan siswa yang akan mengikuti pembelajaran matematika menggunakan Edpuzzle. Pembelajaran matematika ini dilakukan dalam satu kali pembelajaran mulai dari memberikan materi di Edpuzzle sampai pengisian kuesioner untuk mengetahui respon minat belajar matematika siswa terhadap pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai menggunakan Edpuzzle. Pembelajaran ini dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2022, Selanjutnya peneliti memberikan tugas di Google Classroom yang berisikan link Edpuzzle. Kemudian siswa masuk ke link Edpuzzle tersebut, selanjutnya subjek penelitian menyimak video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai islam pada materi relasi dan fungsiserta mengerjakan kuis yang ada di Edpuzzle.

Untuk mengetahui respon minat belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran matematika menggunakan Edpuzzle, peneliti membagikan kuesioner dengan 4 indikator yang berisi 20 pernyataan. Pengukuran minat belajar yang dilakukan kepada subyek penelitian diukur dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Terdapat dua pernyataan, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pada indikator perasaan senang terdapat 6 pernyataan, pernyataan positif terdapat pada nomor 1, 3, 5 dan pernyataan negatif terdapat pada nomor 2, 4, 6. Pada indikator perhatian terdapat 6 pernyataan, pernyataan positif terdapat pada nomor 7, 9, 11 dan pernyataan negatif terdapat pada nomor 8, 10, 12. Pada indikator keterlibatan terdapat 4 pernyataan, pernyataan positif terdapat pada nomor 13, 15 dan pernyataan negatif terdapat pada nomor 14, 16. Pada indikator keterlibatan siswa terdapat 4 pernyataan, pernyataan positif terdapat pada nomor 17, 19 dan pernyataan negatif pada nomor 18, 20. Berikut merupakan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai islam menggunakan Edpuzzle pada materi relasi dan fungsi :

1) Respon Siswa pada Indikator perasaan Senang

Berikut merupakan respon siswa pada indikator perasaan senang yang dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:

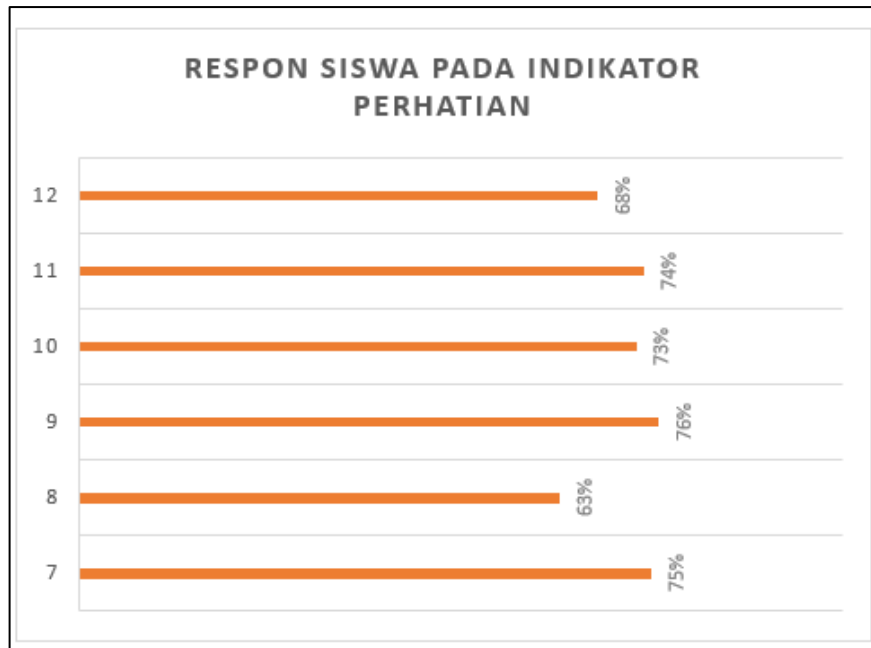


Gambar 1. Respon Siswa pada Indikator Perasaan Senang

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa pada indikator perasaan senang nomor 1 memiliki persentase sebanyak 73%, indikator perasaan senang nomor 2 memiliki persentase sebanyak 70%, indikator perasaan senang nomor 3 memiliki persentase sebanyak 68%, indikator perasaan senang nomor 4 memiliki persentase sebanyak 73%, indikator perasaan senang nomor 5 memiliki persentase sebanyak 79% dan indikator perasaan senang nomor 6 memiliki persentase sebanyak 68%. Apabila dirata-rata minat siswa yang diukur pada indikator perasaan senang sebanyak 72% dan termasuk dalam kategori sedang, yang berarti siswa memiliki perasaan senang terhadap pembelajaran matematika menggunakan Edpuzzle. Dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator perasaan senang pada minat belajar matematika menggunakan Edpuzzle sudah terpenuhi.

2) Respon Siswa pada Indikator Perhatian

Berikut merupakan respon siswa pada perhatian yang dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut:

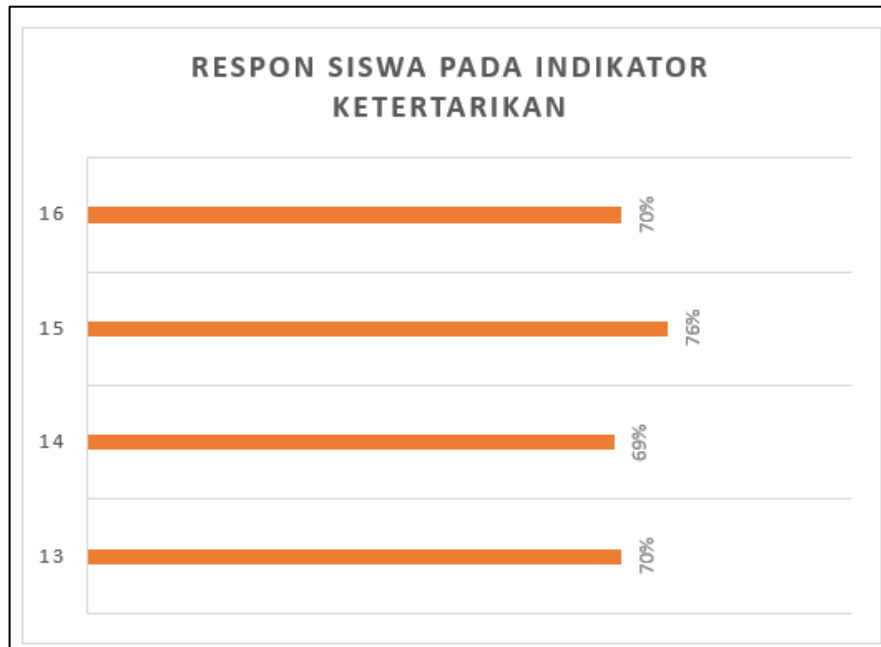


Gambar 2. Respon Siswa pada Indikator Perhatian

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa pada indikator perhatian nomor 7 memiliki persentase sebanyak 75%, indikator perhatian nomor 8 memiliki persentase sebanyak 63%, indikator perhatian nomor 9 memiliki persentase sebanyak 76%, indikator perhatian nomor 10 memiliki persentase sebanyak 73%, indikator perhatian nomor 11 memiliki persentase sebanyak 74% dan indikator perhatian nomor 12 memiliki persentase sebanyak 68%. Apabila dirata-rata minat siswa yang diukur pada indikator perhatian sebanyak 71% dan termasuk dalam kategori sedang, yang berarti siswa memperhatikan guru ketika mengajar matematika menggunakan Edpuzzle dan menonton video pada Edpuzzle dari awal sampai akhir. Dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator perhatian pada minat belajar matematika menggunakan Edpuzzle sudah terpenuhi.

3) Respon Siswa pada Indikator Ketertarikan

Berikut merupakan respon siswa pada indikator perasaan senang yang dapat dilihat pada Gambar 3 sebagai berikut:

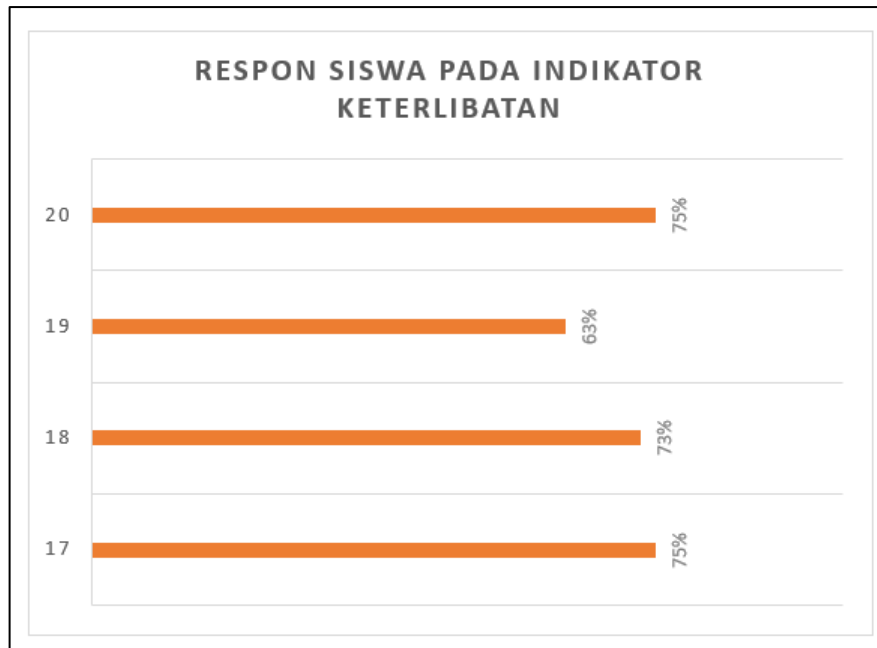


Gambar 3. Respon Siswa Pada Indikator Ketertarikan

Berdasarkan Gambar 3 dapat dilihat bahwa pada indikator ketertarikan nomor 13 memiliki persentase sebanyak 70%, indikator ketertarikan nomor 14 memiliki persentase sebanyak 69%, indikator ketertarikan nomor 15 memiliki persentase sebanyak 76%, dan indikator ketertarikan nomor 16 memiliki persentase sebanyak 70%. Apabila dirata-rata minat siswa yang diukur pada indikator ketertarikan sebanyak 71% dan termasuk dalam kategori sedang, yang berarti siswa memiliki ketertarikan ketika pembelajaran matematika menggunakan Edpuzzle dilaksanakan dan juga penggunaan Edpuzzle mempermudah siswa dalam memahami materi relasi dan fungsi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator ketertarikan pada minat belajar matematika menggunakan Edpuzzle sudah terpenuhi.

4) Respon Siswa pada Indikator Keterlibatan

Berikut merupakan respon siswa pada indikator perasaan senang yang dapat dilihat pada Gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Respon Siswa pada Indikator Keterlibatan

Berdasarkan Gambar 4 dapat dilihat bahwa pada indikator keterlibatan nomor 17 memiliki persentase sebanyak 75%, indikator keterlibatan nomor 18 memiliki persentase sebanyak 73%, indikator keterlibatan nomor 19 memiliki persentase sebanyak 63%, dan indikator keterlibatan nomor 20 memiliki persentase sebanyak 75%. Apabila dirata-rata minat siswa yang diukur pada indikator ketertarikan sebanyak 71% dan termasuk dalam kategori sedang, yang berarti siswa tidak meskipun video pembelajaran pada Edpuzzle, aktif ketika pembelajaran berlangsung dan selalu bertanya apabila mengalami kesusahan ketika pembelajaran matematika menggunakan Edpuzzle. Dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator ketertarikan pada minat belajar matematika menggunakan Edpuzzle sudah terpenuhi.

Berikut merupakan persentase siswa yang dikategorikan dalam minat tinggi, minat sedang dan minat rendah:

1) Persentase Siswa Berminat Tinggi

Dari 21 siswa 7 siswa diantaranya memiliki minat yang tinggi dan diperoleh persentase minat belajar siswa terhadap matematika kategori tinggi sebanyak 33%.

2) Persentase Siswa Berminat Sedang

Dari 21 siswa 12 siswa diantaranya memiliki minat yang sedang dan diperoleh persentase minat belajar siswa terhadap matematika kategori sedang sebanyak 57%.

3) Persentase Siswa Berminat Rendah

Dari 21 siswa 2 siswa diantaranya memiliki minat yang rendah dan diperoleh persentase minat belajar siswa terhadap matematika kategori rendah sebanyak 10%.

Dari hasil penelitian didapatkan informasi bahwa semua indikator minat belajar matematika siswa terpenuhi dan secara umum ada pada kategori minat sedang dengan persentase sebanyak 57% namun ada beberapa siswa yang memiliki minat rendah ketika matematika dengan media Edpuzzle terintegrasi nilai-nilai keislaman. Temuan penelitian mengungkap bahwa terdapat 72% siswa merasa senang belajar matematika menggunakan media Edpuzzle terintegrasi nilai-nilai keislaman. Hasil ini seirama dengan temuan Sugestiana dan Soebagyo (2022) yang mengungkapkan bahwa munculnya rasa senang siswa ketika belajar matematika dengan Edpuzzle. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Edpuzzle terintegrasi nilai-nilai keislaman memiliki peran dalam menumbuhkan minat belajar matematika siswa. Temuan ini senada dengan pernyataan Silviani, Jailani, Lusyana, dan Rukmana (2017) bahwa minat belajar matematika siswa dapat dipengaruhi oleh faktor dari luar seperti penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Upaya yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menumbuhkan minat belajar matematika menjadi hal yang penting. Hal ini karena minat belajar matematika memiliki hubungan yang sangat kuat terhadap hasil belajar matematika siswa (Prastika, 2021).

KESIMPULAN

Minat belajar matematika siswa setelah menggunakan Edpuzzle yang telah diidentifikasi berdasarkan respon siswa kelas VIII pada salah satu Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Kudus dapat dikategorikan menjadi minat tinggi, minat sedang dan minat rendah. Yang mana pada umumnya minat belajar matematika siswa berada pada kategori sedang. terpenuhinya semua indikator minat belajar siswa menjadi penentu bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran matematika, baik itu indikator perasaan senang, indikator perhatian, indikator ketertarikan serta indikator keterlibatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifaturrohmaniyyah, N., & Malasari, P. N. (2021). Problematika Guru dalam Mengajar Materi Aljabar di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 43-52.
- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Era New Normal. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6(2), 46-51. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/UJMES/article/view/1283/833>.

- Allen, C. E., Froustet, M. E., LeBlanc, J. F., Payne, J. N., Priest, A., Reed, J. F., ... & Robinson, B. (1982). National Council of Teachers of Mathematics. *The Arithmetic Teacher*, 29(5), 59-59. <https://doi.org/10.5951/at.29.5.0059>.
- Darmadi. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-122.
- Malasari, P. N., Herman, T., & Jupri, A. (2017). The Construction of Mathematical Literacy Problems for Geometry. *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 895, No. 1, p. 012071). IOP Publishing.
- Malasari, P. N., Herman, T., & Jupri, A. (2020). Inquiry Co-Operation Model: An Effort to Enhance Students' Mathematical Literacy Proficiency. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 4(1), 87-96.
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan Minat Belajar dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26-32.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*.
- Ramadan, F. A., & Arfinanti, N. (2019). Pengembangan Mobile Learning Rensi (Relasi dan Fungsi) Berbasis Android pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 1(1), 42-50.
- Rozak, A., & Albantani, A. M. (2018). Desain perkuliahan bahasa arab melalui google classroom. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(1), 83-102.
- Silverajah, V. G., & Govindaraj, A. (2018). The use of Edpuzzle to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers* (pp. 259-263). <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>.
- Silviani, T. R., Jailani, J., Lusyana, E., & Rukmana, A. (2017). Upaya meningkatkan minat belajar matematika menggunakan inquiry based learning setting group investigation. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 150-161. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.8404>.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi edpuzzle berbantuan whatsapp group sebagai alternatif pembelajaran daring pada era pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67-72.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- 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.
- 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* (Vol. 1, No. 1).
- Wilda, W., Salwah, S., & Ekawati, S. (2017). Pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).