

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Octavia, S. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish.
- Adrianto, S. (2022). *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting*. Bekasi: Aranca Pratama.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Alfarabi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran U-Eco untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMAN 4 Bangkalan Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(1), 7–15. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n1.p7-14>
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- Amali, L. N., Kadir, N. T., & Latief, M. (2019). Development of e-learning content with H5P and iSpring features. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012019>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arianti. (2018). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (7th ed.; A. Rahman, ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Ayu, H. D., & Pratiwi, H. Y. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (1st ed.). Malang: Media Nusa Creative.
- Azzahra, I. S. S., & Septiaji, A. (2023). Pengembangan Model Evaluasi Keterampilan Berbahasa Memirsa Siswa Berbantuan Video Interaktif Berbasis HTML5 Package (H5P). *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 7(2), 431–441. Retrieved from <https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/dl/article/view/5277/2838>
- Bakri, R. (2021). Pengembangan Modul Digital Interaktif dalam Pembelajaran Statistika Terapan menggunakan Learning Management System Berbasis Moodle di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Learning Education and Conseling*, 4(1), 75–85. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1299>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Brame, C. J. (2017). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE - Life Science Education*, 15(4), 1–6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Buchori, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.20094>
- Djajanegara, A. R. (2019). Teknik Analisis Data (Analisis Kualitatif Pada Hasil Kuesioner). *Medikom/ Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Dakwah*, 1(1), 1–11. Retrieved from <http://journal.staislantaboer.ac.id/index.php/medikom/article/download/4/4>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center. Retrieved from <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639/1/Belajar> Dan

Pembelajaran.pdf

- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fakhriyana, D., & Riayah, S. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19–30. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Fasha, E. F., & Wandira, B. N. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel untuk Siswa Kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar. *Jurnal Dialektika Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 613–629. Retrieved from <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpmat/article/view/1237/841>
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali, Dan Listrik*, 3(2), 81–87. <https://doi.org/https://ummaspul.e-journal.id/Jutkel/issue/view/101>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru. Retrieved from [http://repo.bunghatta.ac.id/6983/1/Buku Pengembangan Media Pembelajaran 2018.pdf](http://repo.bunghatta.ac.id/6983/1/Buku%20Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%202018.pdf)
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in Learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16–37. <https://doi.org/10.9734/AJESS/2020/v10i430273>
- Gedera, D., & Zalipour, A. (2018). Use of Interactive Video for Teaching and Learning. *ASCILITE 2018 Conference Proceedings*, 362–367. Deakin University, Geelong, Australia: Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education. Retrieved from <https://openrepository.aut.ac.nz/server/api/core/bitstreams/390bc03f-1cde->

4e50-a4e1-d61701f15988/content

- Guerra-Antequera, J., Antequera-Barroso, J. A., & Revuelta-Domínguez, F.-I. (2022). Degree of motivation and acquisition of visuospatial perception after the incorporation a video game in the learning of mathematical knowledge. *Heliyon*, 8(8), 1–10. Retrieved from [https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440\(22\)01604-8.pdf](https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440(22)01604-8.pdf)
- Gufron, A., Darwan, & Winarso, W. (2018). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Inspiramatika*, 4(2), 77–88. <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v4i2.889>
- Gule, Y. (2022). *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru)*. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Haqq, A. A., Rochmad, & Isnarto. (2022). Eksplorasi Situasi Didaktis Materi Geometri Berbantuan Video Interaktif H5P melalui Pendekatan Humanistik. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 128–139. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/54350/21151>
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal On Education*, 6(01), 4405–4410. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3581>
- Herdayani, & Syahril. (2019). Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian. *J. Online Int. Nas*, 7(1), 1–11.
- Higgins, K., Huscroft-D'Angelo, J., & Crawford, L. (2017). Effects of Technology in Mathematics on Achievement, Motivation, and Attitude: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 0(0), 1–37. <https://doi.org/10.1177/0735633117748416>
- Humaidi, Qohar, A., & Rahardjo, S. (2022). Respon Siswa terhadap Penggunaan

- Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Irhamna, Amry, Z., & Syahputra, H. (2020). Contribution of Mathematical Anxiety, Learning Motivation and Self-Confidence to Student 's Mathematical Problem Solving. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(4), 1759–1772. <https://doi.org/doi.org/10.33258/birle.v3i4.1343>
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The Impact of an Augmented Reality Application on Learning Motivation of Students. *Advances in Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1155/2019/7208494>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 516–525. Retrieved from <https://bit.ly/4cK9rNM>
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Musih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqoh*, 8(2), 275–284. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lijana, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2018). Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Komik pada Materi Ekologi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).
- Margo, J. (2021). H5P. *Journal of The Medical Library Asaociation: JMLA*, 109(2), 351–354. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8270380/>

- Marjuki, B. A., Zuhairi, & Wildaniati, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Ma'arif 2 Nurul Huda Lampung Timur. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2(2), 71–83. <https://doi.org/10.32332/linear.v2i2.3819>
- Maula, I., Pambudi, A. S., & Rohmah, Z. (2018). Perkembangan Matematika dalam Sejarah Peradaban Islam. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 1, 115–119. Retrieved from <https://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/kiiis/article/view/19/19>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Munandar, A. H., Amrullah, Junaidi, & Arjudin. (2022). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Learning Management System ( LMS ) Moodle pada Materi Trigonometri di Kelas X SMAN 1 Lingsar. *Griya Journal Mathematics Education and Aplication*, 2(3), 841–852. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i3.227>
- Murtalib, & Gunawan. (2022). Responsif Mahasiswa Matematika Menggunakan Video Interaktif Berbantuan Edpuzzle dalam Perkuliahan Daring. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 3(2), 199–208. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.206>
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/view/19657/14049#>
- Noptario, & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Prinsip Kreatif dan Menarik di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 754–763. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6642>
- Nurfadhillah, S. (2022). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(01), 171–187. Retrieved from <https://bit.ly/43yZLBi>
- Pinoa, M. A., & Hendry. (2021). Pengembangan dan Penerapan Konten H5P Pada E-Learning Berbasis LMS Menggunakan Moodle (Studi Kasus: PT Global Infotech Solution). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(2), 647–663. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.931>
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Priyakanth, R., Abburi, R., & Praveena, M. (2021). Design and Impact of Interactive Video Content for the Improvement of Student Engagement and Learning. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34, 518–523. Retrieved from <https://sciresol.s3.us-east-2.amazonaws.com/srs-j/jeet/pdf/volume34/specialissue/JEET639.pdf>
- Puspananda, D. R., Irhadtanto, B., & Saputra, F. A. (2023). Design Mobile Learning dengan Pemanfaatan AppsGeyser dan H5P terhadap Motivasi Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA*, 1(1), 521–527. Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/FPMIPA/article/view/2230/1411>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rafiola, R. H., Setyosari, P., Radjah, C. L., & Ramli, M. (2020). The Effect of Learning Motivation, Self-Efficacy, and Blended Learning on Students' Achievement in The Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(8), 71–82. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i08.12525>
- Ramadhan, O. M., & Tarsono. (2020). Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Google Classroom Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 204–214. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12927>

- Rawambaku, H. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Libri.
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 2(2), 203–212. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860>
- Sa'id, M. S. (2021). Kurangnya Motivasi Belajar Matematika Selama Pembelajaran Daring di MAN 2 Kebumen. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 2(2), 7–11. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i2.1047>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif berbasis Power Point Materi Aljabar pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Santinah, & Saluky. (2022). The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 7(1), 22–31. <https://doi.org/10.24235/itej.v7i1.100>
- Setiawan, A. (2016). Hubungan Kausal Penalaran Matematis terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 91–100. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i1.133>
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.601>
- Singleton, R., & Charlton, A. (2020). Creating H5P Content for Active Learning. *Pacific Journal of Technology Enhanced Learning*, 2(1), 13–14. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Siswono, T. Y. E. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Penerbit Alfabeta.



- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82. Retrieved from <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/download/144/115>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, D., M Faizal, A., Sa'dyah, H., Nabhan, S., Sumarsono, I., & Surabaya, N. (2022). Pengembangan Kursus Online Interaktif dengan Sistem E-learning dan Gamifikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 126–137. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i2.37497>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Suwarsini, N. M., Sariyasa, & Suparta, I. N. (2022). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Masalah Autentik untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 743–751. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4345>
- Tugtekin, E. B., & Dursun, O. O. (2022). Effect of animated and interactive video variations on learners' motivation in distance Education. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3247–3276. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10735-5>
- Uno, H. B. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Utami, F. T., & Zanah, M. (2021). YouTube sebagai Sumber Informasi bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 78–84. <https://doi.org/10.53696/27219283.64>
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62–81.

Retrieved from  
<https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/34/42>

- Utari, D. A., Miftachudin, Puspandari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2020). Pemanfaatan H5P dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 63–69. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v7i1.14896>
- Vandini, I. (2015). Peran Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Formatif*, 5(3), 210–219. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.646>
- Wardani, R. K., & Sofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Wicaksono, J. A., Setiarini, R. B., & Ikeda, O. (2021). The Use of H5P in Teaching English. *The First International Conference on Social Science, Humanity, and Public Health, (ICOSHIP 2020)*, 227–230. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210101.049>
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using The ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Wijayanti, N., & Widodo, S. A. (2021). Studi Korelasi Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Daring. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.37640/jim.v2i1.849>
- Wulandari, Y., Rahmawati, A. E., Handriani, S. Z., Setyaningsih, A. A., Baidowi, A. L., Darmadi, & Matematika, P. P. (2021). Penerapan dan Pemahaman Siswa SMP Kelas VIII terhadap Materi Pembelajaran Matematika dalam Kehidupan. *Jurnal Review Pendidikan Matematika (JRPP)*, 4(1), 85–89. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1819>
- Yudela, S., Putra, A., & Laswadi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis YouTube pada Materi Perbandingan Trigonometri.

*Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 526–539.  
<https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.7089>

Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 128–133. Retrieved from <https://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/9088/6085>

Yumna, J. R., & Huda, A. M. (2021). The Effect of YouTube Nihongo Mantappu Exposure toward Dharma Wanita 8 Waru Middle School Students' Interest in Learning Mathematics (Study on The Content of Battle Matematika). *Metafora: Education, Social Sciences and Humanities Journal*, 5(2), 1–16. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/metafora/article/view/15920/7527>

