

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. M. (2019). Analisis kesulitan belajar matematika pada materi integral luas daerah di bawah kurva dan volume benda putar. *An-Nahdhah*, 12(23), 159–176.
- Aji, W. N. (2016). Model pembelajaran dick and carrey dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020). Dampak wabah covid-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13(2), 214–225. <https://doi.org/10.35760/psi.2020.v13i2.3572>
- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). *Model pembelajaran inovatif abad 21*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Amelia, S., & Yadrika, G. (2019). Analisis kesalahan siswa SMA dalam menyelesaikan soal integral. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 124. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.132>
- AR Sujono, H. (2022). Mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran multi media di sekolah (pedoman pembelajaran inspiratif, konstruktif, dan prospektif)*. Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsini, A. (2016). Pengembangan portal “channel pembelajaran sains” sebagai video pembelajaran online melalui model addie (analysis, design, development, implementation and evaluation). *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.21580/phen.2016.6.1.940>
- Baskoro, A. (2009). *Panduan praktis searching di internet*. Media Kita.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku berbasis android pada materi fluida statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 63–70. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i1.2476>
- Desoete, A., & De Craene, B. (2019). Metacognition and mathematics education: an overview. *ZDM Mathematics Education*, 51, 565–575. <https://doi.org/10.1007/s11858-019-01060-w>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan model blended learning interaktif dengan prosedur borg and gall. *International Seminar on*

- Education (ISE) 2nd*, 62–70. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>
- Emzir. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan*. Rajawali Pers.
- Fahrurrozi, F., Haliliah, H., Hayati, N., & Rastini, R. (2022). Analisis kesulitan belajar matematika materi integral siswa SMAN 2 aikmel. *LAMBDA : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya*, 2(2), 27–35. <https://doi.org/10.58218/lambda.v2i2.193>
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 5(2), 259–272. <https://doi.org/10.1080/14639947.2015.1006801>
- Fajri, K., & Taufiqurrahman. (2017). Pengembangan buku ajar menggunakan model 4D dalam peningkatan keberhasilan pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.56>
- Fechera, B., Somantri, M., & Hamik, D. L. (2017). Desain dan implementasi media video prinsip-prinsip alat ukur listrik dan elektronika. *Innovation of Vocational Technology Education*, 8(2), 115–126. <https://doi.org/10.17509/invotec.v8i2.6125>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan instrumen penilaian diri sendiri peserta didik SMA negeri kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26.
- H, H. (2021). Integral tentu sebagai jumlah riemann dan analisis kesalahan mahasiswa dalam menyelesaikan soal tes. *Triadik*, 20(2), 85–86. <https://doi.org/10.33369/triadik.v20i2.20495>
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian & pengembangan (research and development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- 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*, 06(01), 4405–4410.
- Harisnur, F., & Suriana. (2022). Pendekatan, strategi, metode dan teknik dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Genderang Asa: Journal on Primary Education*, 3(1), 248–253. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1>
- Hayes, J. R. (1981). *The complete problem solver*. The Franklin Institute Press.
- Indriyati. (2021). Efektivitas youtube sebagai media pembelajaran jarak jauh (PJJ) mata pelajaran ppkn pada masa pandemi covid-19. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 26–29. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.383>
- Kairuddin. (2017). Analisis kesalahan mahasiswa baru dalam mengerjakan

- soal-soal kalkulus integral tak tentu. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 103–111. <https://doi.org/10.24114/jpmi.v3i3.11324>
- Kamus besar bahasa indonesia daring*. (2016). Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Khairani Miftahul, Sutisna, S. S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 5.
- Kurniawati, R., Nur'Aini, N. F., Nurtsaniyah, S., Devitasari, D., & Oktaviani, R. M. (2020). Problematika siswa pada penyelesaian permasalahan integral tak tentu. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 233–240. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/415>
- Kusumo, G. (2017). Pengembangan bahan ajar terintegrasi dengan pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa indonesia SD kelas IV. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajarannya*, 1, 5–9.
- Lindawati. (2016). Pengembangan bahan ajar IPS berbasis kecakapan (life skill) untuk siswa kelas V SD tahun 2016. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humanoira*, 18(1), 68–77.
- Lopulalan, R., & Matdoan, M. N. (2016). Penerapan strategi belajar mood, understand, recall, digest, expand, review (MURDER) dalam meningkatkan hasil belajar biologi konsep sistem ekskresi manusia pada kelas XI IPA SMA negeri 1 kairatu. *Biopendix*, 2, 140–151.
- Lu, Z., Shen, C., Li, J., Shen, H., & Wigdor, D. (2021). More kawaii than a real-person live streamer: Understanding how the otaku community engages with and perceives virtual youtubers. *Conference on Human Factors in Computing Systems-Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445660>
- Maftuh, H. (2017). Implementasi konsep edutainment pada pembelajaran pendidikan agama islam di SMP negeri 1 boyolali. *Jurnal Inspirasi*, 1(1), 121–138.
- Magfirah, M. I., M, M. D., & Rusli, R. (2020). Pengaruh penerapan model kolaboratif MURDER terhadap hasil belajar, aktivitas dan respons siswa dalam pembelajaran matematika kelas X. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 4(2), 159. <https://doi.org/10.35580/imed15327>
- Mayangsari, P. W., Suratno, & Wahono, B. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran MURDER (mood, understand, recall, digest, expand, review) berbasis media interaktif flash terhadap kemampuan berpikir kritis, metakognisi dan pencapaian hasil belajar siswa (mata pelajaran biologi kelas XI materi sistem eks. *Jurnal Edukasi*, 2(2), 7–11.
- McMillan, S. J. (2002). Exploring models of interactivity from multiple research traditions: Users, documents, and systems. In L. A. Lievrouw & S. Livingstone (Eds.), *Handbook of New Media* (pp. 162–182). Sage. <https://doi.org/10.4135/9781446211304.n10>

- Meditamar, M. O., Gunawan, R. G., Oktafia, M., & Nurmailis. (2017). Pengaruh strategi belajar murder dengan setting belajar kelompok terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP negeri 1 kerinci. *Jurnal Tarbawi*, 13(01), 11–21.
- Mesra, Romi, D. (2023). *Research & development dalam pendidikan* (M. Jannah (Ed.)). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa indonesia materi pengenalan diri dan keluarga untuk kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, V (November).
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran online sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Nada, Q., & Nuriadin, I. (2022). Edupreneurship : Pemanfaatan video pembelajaran pada platform youtube. *Journal of Educational Management and Strategy*, 1(2), 158–161. <https://doi.org/10.57255/jemast.v1i2.216>
- Nurhidayah, N., Yani, A., & Nurlina, N. (2016). Penerapan model contextual teaching learning (CTL) terhadap hasil belajar fisika pada siswa kelas XI SMA handayani sungguminasa kabupaten gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika Unismuh*, 4(2), 122194.
- Nurita, N. (2022). Penerapan model pembelajaran tipe murder untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VII B SMPN 5 kota bengkulu. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(2), 190–207. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i2.1129>
- Pasehah, A. M., Firmansyah, D., & Adirakasiwi, A. G. (2020). Persepsi siswa SMA terhadap materi pembelajaran matematika secara online. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 109–130. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.2903>
- Pradhana, D., Hobri, & Susanto. (2014). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis karakter dengan pendekatan. *Kadikma*, 5(1), 49–58.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas penggunaan media edutainment di tengah pandemi covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413–423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model-model desain sistem pembelajaran*. PT Dian

Rakyat.

- Priyayi, D. F., Keliat, N. R., & Hastuti, S. P. (2018). Masalah dalam pembelajaran menurut perspektif guru biologi sekolah menengah atas (SMA) di salatiga dan kabupaten semarang. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(2), 85–92.
- Puspitasari, D. (2017). Efek model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbasis mind mapping terhadap prestasi dan kreativitas. *Jurnal Studi Keislaman*, 3(2), 113–139.
- Putri, D. W. (2017). The virtual community: Interaktivitas pada komunikasi peer--to--peer di balik jaringan protokol berbagi berkas bittorrent. *Communicare Jurnal of Communication Studies*, 3(2), 59–71.
- Putri, N. W. S., Wardika, I. W. G., Kencana, A. P. S., & Adnyana, I. B. G. W. (2021). Development of interactive learning media for vector material based on animation videos. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(1), 1–7.
- Putri, R., Sulistyanto, A., & Imaddudin. (2020). Analisis isi konten edukasi funfact pada akun tiktok @Buiramira. *Jurnal Ilmu Komunikasi Media Sosial*, 4(1), 48–64.
- Qonitah, Z. R., Supiani, T., & Jubaedah, L. (2020). Pengembangan video tutorial dalam materi rias fantasi di program studi tata rias. *Jurnal Tata Rias*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/10.1.1.2009>
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Janitra, P. A. (2018). Potensi youtube sebagai media edukasi bagi anak muda. *EduLib*, 8(1), 81. <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.11267>
- Rahmi, A., Hairri, A. P., Lukman, A., & Nasution, A. A. (2020). Analisis kemampuan bernalar siswa SMA dalam memaknai permasalahan integral berbasis konteks. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jfi.v1i2.21910>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohmah, N., & Rusman. (2018). Pengaruh metode edutainment dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran al-islam kelas VII SMP muhammadiyah 7 surabaya. *Tadarus : Pendidikan Islam*, 7(2), 34.
- Sari, A. H. L., & Anwar, A. S. (2021). Analisis prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di masa pandemi covid-19. *Jurnal Lensa Pendas*, 6(2), 1–8. <https://doi.org/10.33222/jlp.v6i2.1649>
- Sayekti, Y. (2020). Pengaruh problem based learning dengan strategi “MURDER” terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 5(1), 24.

<https://doi.org/10.30595/alphamath.v5i1.7348>

- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi lectora inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala : Jurnal Studi Islam*, XI(1), 101–115.
- Sianipar, A. P. (2013). Pemanfaatan youtube di kalangan mahasiswa [Universitas Sumatera Utara]. In *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW* (Vol. 2, Issue 3).
- Siregar, R. L. (2021). Memahami tentang model, strategi, metode, pendekatan, teknik, dan taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- Siregar, T. M., Saragih, R. M., Wardani, A., Lumbanraja, I., & Silalahi, W. R. W. (2023). Analisis kesulitan siswa SMA dalam menyelesaikan soal integral tentu dan integral tak tentu. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9), 1–8.
- Sitepu, J. M. (2016). Pembelajaran berbasis edutainment untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) Ke-1*, 304–310. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7659/34.pdf?sequence=1>
- Sofiah, E. (2020). Metode mood understand recall digest expand review (Murder) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa, pemecahan masalah matematis siswa, serta sikap belajar siswa kelas XI. *Educatif: Journal of Education Research*, 2(4), 194–203. <https://doi.org/10.36654/educatif.v2i4.195>
- Suasty, F., & Hadi, A. A. (2020). Penggunaan media pembelajaran video untuk solusi penurunan pemahaman materi pembelajaran ketika belajar online akibat pandemic covid-19. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 1(1), 12–16.
- Subekti, I., Andriani, S., Mujib, & Mardiyah. (2022). Model pembelajaran MURDER (mood, understanding, recall, digest, expand, review) berbantuan media gamifikasi dan self concept: Dampak terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 37–49. <https://doi.org/10.30656/gauss.v5i1.4726>
- Sudarsana, I. K., & Dkk. (2020). COVID-19 perspektif pendidikan. In K. A. P. Dewi PF & J. Simarmata (Eds.). Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo (Ed.). Alfabeta.
- Sukerni, P. (2014). Pengembangan buku ajar pendidikan IPA kelas IV semester I SD No. 4 kaliuntu dengan model dick and carey. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3(1), 386–396. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i1.2920>
- Sumantri, M., & Permana, J. (2001). *Strategi belajar mengajar*. C. V Maulana.

- Sumartini, T. S. (2017). Pembelajaran mood, understand, recall, detect, elaborate, and review (murder) berbasis proyek dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Mosharafa*, 6(3), 397-406. <http://dx.doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.328>
- Suriyani, I. (2017). Pengembangan video pembelajaran menggunakan model problem solving berbantu wondershare pada materi statistika di SMP. *Aksioma*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i1.1405>
- Susanti. (2020). *Implementasi model edutainment dalam pembelajaran di MI modern al-azhary lesmana kecamatan ajibarang kabupaten banyumas* [Institut Agama Islam Negeri Purwokerto]. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/7183/>
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana Prenamedia Group.
- Suwarto, S., Muzaki, A., & Muhtarom, M. (2021). Pemanfaatan media youtube sebagai media pembelajaran pada siswa kelas XII MIPA di SMA negeri 1 tawangsari. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(1), 26–30. <https://doi.org/10.26877/mpp.v15i1.7531>
- Syahrir, & Susilawati. (2015). Pengembangan modul pembelajaran matematika siswa SMP 1. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1(2), 162–171. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jime.v1i2.235>
- Tegeh, I. M., Nyoman, I. J., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tessmer, M. (1996). *Planning and conducting formative evaluations*. Kogan Page.
- Vale, I., & Barbosa, A. (2023). Active learning strategies for an effective mathematics teaching and learning. *European Journal of Science and Mathematics Education*, 11(3), 573–588. <https://doi.org/10.30935/scimath/13135>
- Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., & Nawawi, A. (2022). Pelatihan video animasi untuk meningkatkan profesionalisme guru di SMP alam karawang pada masa pandemi covid-19. *J-APDIPAMAS*, 6(1), 89–98. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/j-abdipamas.v6i1.2230>
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17, 438–447. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan asesmen proyek dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147.

<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>

Widya, L. A. D., Herna, L., & Sandrayani, D. (2019). Pengembangan multimedia edutainment interaktif dengan konten lokal untuk anak usia dini. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, *XII*(1), 12–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ultimart.v12i1.1396>

Wiratmi, A. R. (2012). *Media sosial sebagai pendukung interaktivitas di radio JIZ FM* [Universitas Sebelas Maret Surakarta]. <https://digilib.uns.ac.id>

Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran edutainment dalam penanaman karakter cinta tanah air pada anak usia dini di sekolah dasar. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, *1*(3), 221–242. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i3.11>

Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237. <http://eprints.ummi.ac.id/354/>

Yunita, I., & Wirawan, A. (2017). Perancangan media board game menggunakan jurusan sosial studi kasus : Kelas XI sosial SMA galaxy semester gasal tahun ajaran 2016-2017. *Jurnal Akuntansi Dan Teknologi Informasi (JATI)*, *11*(2009), 2–14.

