

DAFTAR PUSTAKA

- 2002, U. R. N. 18 T. (n.d.). *Pengembangan*.
<https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2009/48TAHUN2009PP.HTM>
- Agustia, N. R. (2019). NUANSA EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN KURIKULUM SD/MI 2013. *AL-Hadi*, IV(2), 878–886.
- Aji, W. P. (2022). *Macromedia Flash 8 pada Materi Trigonometri* [Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/6164/>
- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Amiroh (ed.); IV). Pustaka Ananda Srva.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Agustina, I., Astuti, D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0”* (R. M. Alti & V. Rizki (eds.); I). CV. Tohar Media. <https://toharmedia.co.id>
- Asri, A. S. T., & Dwiningsih, K. (2022). Validitas E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Ikatan Kovalen. *Pendioa*, 6(2), 465–473.
- Budiarni, N. (2018). *PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS POE (PREDICT OBSERVE EXPLAIN) PADA MATERI POKOK PERSAMAAN GARIS LURUS* [UIN Raden Intan Lampung].
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/pspm/article/view/2468>
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8.
<https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Dasmo, Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. *Jurnal Sinasis*, 1(1), 99–102.
- Fikri, H., & Mdon, A. S. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF* (Hendrizaral (ed.); I). Penerbit Samudra Biru.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/viewFile/37198/19005>

- Hamid, S. M. (2014). *Metode Edutainment* (N. Safitri (ed.); VI). DIVA PRESS.
- Hanum, T. H. (2020). UPAYA MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK DI SMP. *Penelitian Pembelajaran Matematika, 13* No.1, 2.
- Hartina, R. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS EDUTAINMENT UNTUK MATERI HIMPUNAN KELAS VII DI SMPS BABUL MAGHFIRAH*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Ilmiawan, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *JISIP, 2*(3), 102–106. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/498/482>
- Jubaerudin, J. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android pada Masa Pandemi*. Universitas Siliwangi.
- KBBI Daring. (2023, October 9). *Definisi Media*. <https://kbbi.web.id/media>.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa, 6*(2), 197–208. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LECTORA INSPIRE. *Jurnal Pendidikan Islam, 13*(1), 37–55.
- Mayangsari, D., & Fitroh, S. F. (2018). PENERAPAN METODE EDUTAINMENT UNTUK MENGAJARKAN GEJALA ALAM PADA ANAK USIA DINI Dewi Mayangsari 1a Siti Fadryana Fitroh 2b. *Science Education National Conference, 223–234*.
- Nidia. (2021). *Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Pre-Eksperimen di kelas V SDN Rancalutung [UIN SMH Banten]*. <http://repository.uinbanten.ac.id/7328/>
- Noor, M. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. In M. Aulia (Ed.), *PT. MULTI KREASI SATUDELAPAN (I)*. PT. Multi Kreasi SatuDelapan.
- Pratiwi, S. H., & Penggabean, S. (2022). Development of Edutainment-Based Mathematics Learning Media on Social Arithmetic Materials. *EduMatika: Jurnal MIPA, 2*(4), 126–131. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>

- Putra, T. D., & Ekawati, R. (2022). DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED EDUTAINMENT MATHEMATICS LEARNING MEDIA ON ELLIPSE MATERIAL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Mathedunesa*, 11(3), 859–867.
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65.
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7898/pdf>
- Rahayu, G. B. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PENATAAN RAMBUT DENGAN TEKNIK KEPANG DAN PILIN. 12(2), 79–87.
- Rahmadhani, R., & Hidayati, A. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII SMP/SEDERAJAT. *Jurnal Inovtech*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.1007>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–346.
- Saepuloh. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline untuk Memahami Materi Trigonometri* [Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/6118/>
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). EduMatSains Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII. *Jurnal Edumatsains*, 1(1), 35–49. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik* (S. Y. Suryandari (ed.); IV). ALFABETA CV.
- Sukiman. (2012). *Media Pembelajaran* (M. T. Salmulloh (ed.); I). PT. Pustaka Insan Madani. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39441/1/SUKIMAN_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA EMBELAJARAN NTERAKTIF Konsep dan*

Pengembangan (Fitriyanti & Masruri (eds.); I). UNY Press.

- Trinova, Z. (2012). HAKIKAT BELAJAR DAN BERMAIN MENYENANGKAN BAGI PESERTA DIDIK. *Al Ta'lim*, 19 No.3, 212.
- Umam, K. (2017). Identifikasi Kesulitan Siswa dalam Memahami Persamaan Garis Lurus di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Serambi Akademica*, V No. 2, 4.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 62–71. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Wahyudi, D. A., & Amry, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android. *Jurnal Fibonacci*, 03(1), 12–21. <https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1>