

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah, Wardatul. “Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII Smp Negeri 13 Surabaya.” *UIN Sunan Ampel Surabaya*, 2023, 126–27.
- Abigail Soesana, Dkk. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Akbar, Aulia. “Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru.” *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 2, no. 1 (2021): 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>.
- Amilia Pramita, dan Rudiana Agustini. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas Xi Sma Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa.” *Unesa Journal of Chemical Education* 5, no. 2 (2016): 336–44. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/15787>.
- Amin, Moh nasrul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI.” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2 (2019): 115–27.
- Anggraeni, Nur Oktavia, Yunus Abidin, dan Yona Wahyuningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 8, no. 1 (2023): 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>.
- Arif Musthofa, M., dan Hapzi Ali. “Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kritis Dalam Pendidikan Islam Di Indonesia: Kesisteman, Tradisi, Budaya.” *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan* 3, no. 1 (2021): 1–19. <https://doi.org/10.31933/jimt.v3i1.666>.
- Arifannisa. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Asnawati, Yuyun, dan Sutiah Sutiah. “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Bastian, Ade, Dadan Zaliluddin, dan Arif Muhamad Ramdani. “Pengembangan Media Learning Game Al- Qur ’ an.” *Infotech* 5 (2019): 29–33.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Diedit oleh Nur Asri. I. Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2021.
- . *Media Pembelajaran Efektif*. I. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Damayanti, Irena Retno, dan Yohandri Yohandri. “E-Book Development Effectiveness Problem Based Learning with Quizing in Physics Learning.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 8, no. 6 (2022): 3044–49. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2290>.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Cetakan I. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- Daryanto, Bambang Suryanto. *Pembelajaran Abad 21*. Cetakan I. Yogyakarta: Gava Media, 2022.
- Depdiknas. *Kegiatan Belajar Mengajar Yang Efektif*, 2003.
- Dewi, Alia Purwati, Adelia Putri, Danita Kurnia Anfira, dan Baskoro Adi Prayitno. “Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa pada Rumpun Pendidikan MIPA.” *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 18, no. 01 (2020): 57–72.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 365–76.
- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 101–9. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.

- Fikri, Hasnul. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interakti*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018.
- Gunawan, Gunawan, dan Selamat Pasaribu. “Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah.” *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.
- Hardani., Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Diedit oleh Husnu Abadi. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- Haryoko, Sapto. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Edition I. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Semarang, 2010.
- Hasanah, Siti Toyibatul, Rais Hidayat, dan Mira Mirawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume* 4, no. 4 (2024): 14440–51.
- Hermita, Neni, Zetra Hainul Putra, Jesi Alexander Alim, Tommy Tanu Wijaya, Subuh Anggoro, dan Diniya Diniya. “Elementary Teachers’ Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT).” *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)* 4, no. 1 (2021): 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i1.14757>.
- Huotari, Kai. “RESEARCH PAPER A definition for gamification : anchoring gamification in the service marketing literature.” *Electronic Markets*, 2017, 21–31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>.
- Irawan, Ardy, dan M. Arif Rahman Hakim. “Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs.” *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>.
- Jamaris, Martini. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2015.
- Karl M Kapp, Blair Lucas, Rich Mesch. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice*. Wiley: San Fransisco, 2013.
- Khadijah, Annisa, dan Diki Rukmana. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V.” *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)* 12, no. 2 (2024): 272–90.
- Khauli, Muhammad Zakaria Isna, Nur Baiti Nasution, dan Sayyidatul

- Karimah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Konsep Gamifikasi." *Absis: Mathematics Education Journal* 4, no. 1 (2022): 9–18. <https://doi.org/10.32585/absis.v4i1.2190>.
- Khoirun Ni'mah, Nurlaily, Warsiman Warsiman, dan Titik Hermiati. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang." *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.
- Lastri, Yunita. "Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1139–46. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>.
- Lilik Novitasari, Partono, Dedy Hidayatullah Alarifin. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERINTEGRASI PRAKTIKUM VIRTUAL PADA MATERI BUNYI." *Jurnal Firas: Jurnal Riset Fisika* 4, no. 2 (2023): 20–26. <https://doi.org/https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/firas>.
- Lovandri Dwanda Putra, Nuryah Afriana. "The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students." *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 6, no. 2 (2023): 138–51. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>.
- M Gilvy Langgawan P., Dkk. *Media Pembelajaran Dengan Metode Gamification*. I. Malang: Media Nusa Creative, 2020.
- Mendiknas. "Permendiknas No. 16 Tahun 2007" 7, no. 3 (2007): 1–31.
- Milala, Hendi Farta, Endryansyah Endryansyah, Joko Joko, dan Acmad Imam Agung. "Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 11, no. 02 (2021): 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>.
- Miranda, Meli, dan Elly Prihasti Wuriyani. "Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya Development of Anecdotal Text Teaching Materials With Web Genially for Class X Students At Budi Satrya Private School." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1 No: 4 Ju (2024): 326–38. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.
- Munawir, Istiqomah Fifin. "Analisis Problematika Guru Dalam Pembelajaran SKI di MI Beserta Solusinya." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science*

- Research* 4, no. Analisis Problematika Guru Dalam Pembelajaran SKI di MI Beserta Solusinya (2024): 2808–24. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Nainggolan, Alon Mandimpu, dan Adventrianis Daeli. “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran.” *Journal of Psychology “Humanlight”* 2, no. 1 (2021): 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.
- Newby, Timothy J. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. Diedit oleh Debra A Stollenwerk. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall, 2000.
- Nganga, Lydia. “Preservice teachers’ perceptions and preparedness to teach for global mindedness and social justice using collaboration, critical thinking, creativity and communication (4cs).” *Journal of Social Studies Education Research* 10, no. 4 (2019): 26–57. <https://doi.org/https://jsse.org/index.php/jsse/article/download/1262/407>.
- Nisaul Barokati, Novita. *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Lamongan: Delsmedia, 2022.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Diedit oleh Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.
- Nurhayati, Ika, Karso Satum Edi Pramono, dan Amalina Farida. “Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>.
- Nurlatipah, N., A. Juanda, dan Y. Maryuningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem.” *Jurnal Scientiae Educatia* 5, no. 2 (2015): 1–13.
- Oci, Markus. “Kreativitas Belajar.” *Sanctum Domine: Jurnal Teologi* 4, no. 2 (2016): 55–64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>.
- Permatasari, Stefanni Viga Gracia, Pujayanto Pujayanto, dan Ahmad Fauzi. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning.” *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika* 11, no. 2 (2021): 96. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>.

- Pradana, Fajar, Fitra A Bachtiar, dan Bayu Priyambadha. “Pengaruh gamification hasil belajar siswa pada e lenarning pemograman java.” *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*, 2018, 7–12.
- Pramesti, Asa Nadira, dan M. Makbul. “Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas VII 5 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 5 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi.” *Az-Zakiy: Journal of Islamic Studies* 1, no. 01 (2023): 15–23. <https://doi.org/10.35706/azzakiy.v1i01.10006>.
- Pratiwi, Egidia Anjaswati, A Hari Witono, dan Abdul Kadir Jaelani. “Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3b (2022): 1639–46. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>.
- Pratiwi, Unsi Rianasari, dan Trianik Widyaningrum. “Analisis kualitas dan efektivitas pemanfaatan buku ajar biologi SMA kelas x semester 1.” *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika* 9, no. 2 (2021): 164–77. <https://doi.org/10.23971/eds.v9i2.2271>.
- Puslitjaknov, Tim. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas, 2008.
- Rahayuningsih, Yuyu Sri, dan Tatang Muhtar. “Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6960–66. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>.
- Rahma, Millah Auliya, Intan Nabilla, Khomsatul Khasanah, Nala Sintanil Asri, Isma Alvi Nadia, dan Agus Khumaedy. “Transformasi Dinamika Metode Konvensional ke Digital pada Pembelajaran di MA Pembangunan Jakarta.” *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)* 3, no. 3 (2024): 1–14.
- Rifda, Siti Muina Arfada. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.” UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Robert A Reiser, Walter Dick. *Instructional Planning: a Guide for Teachers*. Massachusetts: Allyn and Bacon, 1996.
- Robert M. Gagne, Walter W. Wager, Katharine C. Golas, John M. Keller, James D. Russell. *Principles of Instructional Design*. 5 ed. United State: Wardsworth Thomson Learning, 2005.

- Rochmad. "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika." *Jurnal Kreano* 3, no. 1 (2012): 59–72.
- Saleh, Sirajuddin. *Analisis Data Kualitatif*. Edition I. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017.
- Salim, Haidir. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Diedit oleh Ihsan Satrya Azhar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019.
- Saman, Tsurayya, Madrasah Tsanawiyah, Negeri Mts, dan Jambi Kota Jambi. "Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah." *Literasi Kita Indonesia* 5, no. 1 (2024): 2745–5432.
- Shaliha, Maitsa Amila, dan Moch Raka Fakhzikril. "Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi." *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. *Paradigma Penelitian Pendidikan*. Diedit oleh Nita. Cetakan I. Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2019.
- Siti Rinjani. "Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: IAI Sunan Kalijogo, 2022.
- Slamet Widodo, Dkk. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023.
- Sri Solati. "Peningkatan Hasil Belajar Ski Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Word Square Pada Kelas V Mi Al-Falah Jakarta Barat." *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)* 2, no. 1 (2023): 105–12. <https://journals.eduped.org/index.php/intel/article/view/198>.
- Suartama, I Kadek. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha, 2016.
- Sufia, Neng, dan Rian Vebriyanto. "Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning dengan Tema Zakat dalam Islam" 4, no. 2 (2024): 185–201.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Diedit oleh Setiyawami. III. Bandung: Alfabeta CV, 2022.
- Suparman, M Atwi. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar &*

- Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Surahman, Rahmani Redha, Radiana Usman, dan Saputra Imen Ardianus. "The Role of Driving Teachers in Independent Learning Education in Kubu Raya." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 04 (2022): 2746–1920. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/667>.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)*. Edisi I. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999.
- Torang Siregar. "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)." *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 4 (2023): 142–58. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.
- Trisiana, Anita. "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020): 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2018.
- Zatnika, De Eri, dan Diana Rochintaniawati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Di SMA BPPI Bale Endah Kabupaten Bandung Pada Materi Perubahan Lingkungan." *BIOSFER: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2023): 43–50. <https://doi.org/10.23969/10.23969/biosfer.v8i1.8496>.
- Zef Risal, Rachman Hakim, Aminol Rosid A. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian)*. Diedit oleh Zulya Rachma Bahar. Edition I. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.