

DAFTAR PUSTAKA

- Affifah, N., dkk 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. *Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42. <https://doi.org/10.33578/kpa.v1i1.24>
- Agustina, N., Sutiono, E., Adesti, A., & Susila, H. R. 2023. “Development of Valid, Practical, and Potential Web-Based Learning Materials for Higher Education”. *Teknodika*, 21(1): 49-55. <https://jurnal.uns.ac.id/Teknodika/article/view/69880>
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayuningtyas, dkk. 2023. *Buku Panduan Penggunaan Web Genially*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Einstein, J., dkk 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially”. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01): 101–109. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/150/51>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). “Belajar dan Pembelajaran”. *JURNAL BASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 8(1): 467-476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Gerieska, O., & Dewisa, I. 2022. “Analisis Metode Demonstrasi pada Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 067249 Medan Marelan”. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3): 175-186. <https://journal.yaspim.org/index.php/pendalas/article/download/154/107/#:~:text=Menurut%20Badan%20Standar%20Nasional%20Pendidikan,juga%20merupakan%20suatu%20proses%20penemuan>.
- Hakim, M. L. 2020. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Materi Zakat”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 15(1): 79-98. <https://journal.iainkudus.ac.id>
- Harlie, R., & Budiarti, S. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Praktikum dan Instrumen Penilaian Berbasis Keterampilan Proses Sains pada Mata Kuliah Mikologi”. *Biolik: Jurnal Ilmiah Biologi*, 3(2): 102-113. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/5501/9082>

- Khujer, M. 2023. *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Egaliter.
- Kuswanto, J. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X”. *Jurnal Ilmiah Educatic*, 6(2): 78-83.
<https://repository.unbara.ac.id/610/1/Joko%20Kuswanto%20-%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Android%20Mata%20Pelajaran%20Desain%20Grafis%20Kelas%20X.pdf>
- Likuallo, A., Lempan, N., Musu, W., Piu, S., Erna, A., & Khaddafi, M. 2024. “Pengaruh *Caption* dan Teks terhadap Interaksi Pengguna di Instagram: Studi Eksperimen Regresi Linear”. In *Seminar Nasional Penelitian (Semnas Corisindo)*: 49-54.
<https://corisindo.utb-univ.ac.id/index.php/penelitian/article/view/23>
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurgiyantoro, B. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 2 Woja”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1): 290-298.
<https://www.jurnal.bimabeilmu.com/index.php/jppi/article/view/1071>
- Oka, G. P. A. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Deepublish.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). “Belajar dan pembelajaran”. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2): 333–352.
<https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F>
- Priyanto, Dwi. 2009. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer”. *Jurnal Pemikiran Aternatif Kependidikan INSANIA*, 14(1)
<http://ejournal.jainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/320>
- Putri, S. A., Khusna, N. I., Sayyid, U., & Tulungagung, A. R. 2024. “Pengaruh Pengembangan Multimedia Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN Kota Pasuruan. *ARIMA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(3): 11-16.

- Rahmawati, Siska. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia". (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor. <https://eprints.unpak.ac.id/6307/1/Siska%20Rahmawati%20PENGEMBAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20INTERAKTIF%20BERBASIS%20GENIALLY%20PADA%20SUBTEMA%20PEMANFAATAN%20KEKAYAAN%20ALAM%20DI%20INDONESIA.pdf>
- Ramadhana, R., Nurhikmah, H., & Febriati, F. 2024. "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(20): 679-692. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/8459>
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan & Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Safitri, A. dkk 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Terintegrasi Genially pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan IPA*, 14(1), 108. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1972/949>
- Safitri, M. dkk. 2023 *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri.
- Sudarso, Y., Ghungnga, N. R., Neonisa, E. Y., Boymau, Y., Pa. H.D. B. 2025. "Peran Evaluasi dalam Meningkatkan Standar Pendidikan di Era Digital". *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 2(3): 63-78. <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Sabar/article/download/1057/990/5362>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 2019. *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, T., dkk. 2020. "Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php dan Mysql". *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*. 3(1): 35 44. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/download/19/19>

- Suryoputranto, A., dkk 2020. “Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, 4(4): 1291-1301
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/544/pdf#:~:text=M%20pengertian%20secara%20psikologis%20belajar,dalam%20seluruh%20aspek%20tingkah%20laku>
- Vidianti, A & DN, J. E. W. 2020. Developing Web-Based Teaching Materials on the Subject of School Curriculum Development. *Development*, 4(6): 1378-1387.
<https://www.academia.edu/download.72255913/pdf.pdf>
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2013. “Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2): 2-94.
- Wibowo, M. H. S., Ayubi, M. D. A., & Godzali, G. A. 2024. “Pengaruh Penggunaan *Background* untuk Meningkatkan Knversi pada Bisnis Digital”. *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(1): 25-33.
<https://journal.publication-center.com/index.php/ijssh/article/download/1635/399/5792>
- Yasin, dkk 2023. *Teknologi Pembelajaran dan Persoalan-Persoalan Pembelajaran di Indonesia di Era Pandemi COVID-19*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Web* pada Materi Keanekaragaman Hayati”. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2): 430-439.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3370771&val=29574&titl=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Multimedia%20Interaktif%20Berbasis%20Web%20Pada%20Matero%20Keneekaragaman%20Hayati>
- Zulfa, A., Kartono., & Cahyano, A. N. 2018. “Role of Immediate Feedback of Mathematical Communication in Contextual Teaching and Learning”. *Journal of the Indonesian Matematics Education Society*, 1(1): 39-44.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jimes/aricle/view/4360/pdf>