

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, R. S., Wahyuni, E. A., Ahied, M., Fikriyah, A., & Mu'aziyah, E. S. (2025). Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Genially Konteks Kerang Pisau dalam Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(1), 2109–2129. <https://doi.org/10.56799/jceki.v5i1.12659> <https://al-haramjournal.com/index.php/J-CEKI/article/view/12659>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24> <https://kpd.ejournal.unri.ac.id/index.php/kpd/article/view/24/15>
- Al-Fitrie, A. L., Solihatin, E., & Kustandi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Pendekatan Collaborative Learning Menggunakan Padlet untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(4), 1045–1054. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.9060> <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/9060>
- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan Platform Padlet sebagai Media Pembelajaran Daring pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam di Masa Pandemi Covid-19. *ANWARUL: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 1(1), 137–152. <https://ejournal.yasin-alsys.org/anwarul/article/view/52>
- Almuafa, H. A. (2025). The Impact of Using Wordwall Interactive Games on English Vocabulary Acquisition : Evidence From Saudi Arabia. *International Journal of Linguistics*, 17(2), 64–79. <https://doi.org/10.5296/ijl.v17i2.22685> <https://www.macrothink.org/journal/index.php/ijl/article/view/22685>
- Andini, N., & Wati, T. L. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6044> <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1842>
- Anggita, A. A., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2025). Pengembangan Model TGT Berbantuan Snakes Ladders Berbasis Genially Web Materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan (Siswa Kelas VI SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 610–625. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26265> <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26265/13589>
- Anggrayni, M., Burhan, M. A., & Syahdila. (2025). Pengembangan Media

- Interaktif Berbasis Genially pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDN 11 Koto Baru. *Journal of Vocational Education and Information Technology*, 6(1), 13–22. <https://doi.org/10.56667/jveit.v6i1.1888>
<https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/jveit/article/view/1888>
- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 243–249. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
<https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/83564>
- Apriliana, A. (2022). Penggunaan Media Padlet untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SMP Islam Al Kautsar. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, 1(6), 594–603. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i6.76>
<https://jii.rivierapublishing.id/index.php/jii/article/view/76>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Based iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 381–389. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1727>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyan, L. (2025). Managing Students' Learning Interest in Civics Learning through a Genially-Based Interactive Multimedia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 658–664. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
<https://edulearn.intelektual.org/index.php/EduLearn/article/view/21264>
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585. <https://media.neliti.com/media/publications/444206-none-f401237a.pdf>
- Azizah, N., Septiani, W., & Sudrajat, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Menggunakan Microsoft Office Melalui Metode Praktik Pada Pelatihan Komputer di LPK Teknoss Ciruas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal*, 1(1988), 453–462. <https://ejournal.untirta.ac.id/SNPNF/article/view/67>
- Barrera, H. M. P. (2024). Implementation of Genially as a strategy in the teaching-learning process of Natural Sciences. *Mendive-Revista de Educacion*, 22(3). <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3722>
- Bhuana, G. P. (2022). The Benefits and Drawbacks of Kahoot: Students' Perspective. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 10(2), 2224–2232. <https://doi.org/10.24256/ideas.v10i2.3508>
<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/3508>

- Cahyani, C., Nurheni, B., Tobing, E. B. L., Purba, D. T., Panggabean, M. P., & Sari, T. K. (2025). Development of Interactive Learning Media for A1 Vocabulary on the Theme “ Freizeit ” Using the Genially Website at Universitas Negeri Medan. *International Journal of Education and Literature Research*, 4(3), 1–8. <https://doi.org/10.55606/ijel.v4i3.263> <https://ijel.asia/index.php/ijel/article/view/263/219>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55–62. <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727> <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal/article/view/5727>
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934> <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/kejaora/article/view/934>
- Chibuikwe, E., Amadi, E. A., & Aruchi, N. (2018). Microsoft Word Application Skills Need of Business Education Graduates for Job Performance and Economic Diversification in Rivers State. *International Journal of Innovative Education Research*, 6(3), 58–65. https://www.researchgate.net/publication/340116489_Microsoft_Word_Application_Skills_Need_of_Business_Education_Graduates_for_Job_Performance_and_Economic_Diversification_in_Rivers_State
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications. https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf
- Dahlia, D., Wulandari, S., Haldian, & Indrawan, I. (2025). Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan. *Jotika Journal in Education*, 4(2), 63–69. <https://doi.org/10.56445/jje.v4i2.174> <https://journal.jotika.co.id/index.php/JJE/article/view/174/153>
- Dewi, F. F., Utomo, A. P. Y., Widyawati, T. K., Rohman, D., Pramono, D., Kesuma, R. G., & Yunanda, N. S. (2024). Padlet sebagai Media Pembelajaran Teks Kritik Sastra dan Esai di SMAN 9 Semarang. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 46–58. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.687>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 02(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>

- Erinsyah, M. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem Evaluasi pada Aplikasi Akademik menggunakan Metode Skala Likert dan Algoritma Naïve Bayes. *KOMPUTA: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 13(1), 74–82. <https://doi.org/10.34010/komputa.v13i1.10940> <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/10940>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0,”* 2(1), 93–97. https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104> <https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/1104>
- Ibrahim, Z., Shing, N. K., Sharmeeze, Alias, N., & Dewitt, D. (2014). Pembangunan Modul Pedagogi Pembelajaran Berasaskan Padlet untuk Pelajar Pekak di IPT. 160–172. https://knova.um.edu.my/cgi/viewcontent.cgi?article=5434&context=research_publications_2011_2015
- Indah, R. P., & Farida, A. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 41–47. <https://doi.org/10.31316/J.DERIVAT.V8I1.1641> <https://journal.upy.ac.id/index.php/derivat/article/view/1641>
- Indriana, L., & Rochmawati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Dalam Materi Pencatatan Persediaan Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 13(1), 32–43. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/71369>
- Iskandar, B. R., Suchyadi, Y., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Masyarakat di Daerahku. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)*, 4(2), 90–97. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i2.1265> <https://www.jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp/article/view/1265>
- Jalil, A., Rosa, F., Affandi, R., Aziz, A., Saputra, W. N. H., & Ainur, A. (2024).

- Literature Review : Exploration of Features Microsoft Word. *International Applied Science*, 2(1), 28–32. <https://doi.org/10.32528/ias.v3i1.474>
<https://proceeding.unmuhjember.ac.id/index.php/ias/article/view/474>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 2640–2650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.941>
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/941>
- Jauharoh, S., & Suparto, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Video Dan Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X Tkj Smk Nurul Huda Kapongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 11(1), 388–401. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v11i1.1882> <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/1882>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886> <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/886>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954> <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/954>
- Kristanto, Y. A. (2022). *Modul Fasilitasi Pengembangan Media Presentasi dan Infografis Interaktif dengan Genially*. <https://id.scribd.com/document/949840933/Modul-Genially>
- Kruse, O., & Rapp, C. (2023). Word Processing Software: The Rise of MS Word. In *Digital Writing Technologies in Higher Education* (pp. 15–32). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-36033-6>
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-36033-6_2
- Liliyani, S., & Putra, G. M. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kagari Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kangkung 1. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 71–85. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5608> <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/5608>
- Lydia Sintiani, Yudi Darma, & Isnania Lestari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII Mts Al-Mujtahid. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 1(1), 22–34. <https://doi.org/10.54066/jptis-itb.v1i1.207>
<https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JPTIS/article/view/207>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I.

- (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(4), 326–338. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/416>
- Mukhtar, R. U., Maimunah, & Yuanita, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 873–886. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1094> <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1094/588>
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 184–190. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i2.8926> <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/8926>
- Mutiara, E., Sutanti, S., Dalimunthe, D. A., & Sasmita, R. L. (2024). Development of Web-based Interactive Media using Genially in Food Technology Course of Culinary Arts Education Study Program. *Journal of Ecohumanism*, 3(4), 3090–3100. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i4.3828> <https://ecohumanism.co.uk/joe/ecohumanism/article/view/3828>
- Nugraha, D., Amir, M., & Nurkomala. (2023). Pengaruh metode simulasi demonstrasi terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 10(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5383695> https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5383695
- Nuraini, L. A. (2025). Pengaruh praktek kerja lapangan dan keterampilan pengoperasian microsoft word terhadap kesiapan kerja siswa. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 9(1), 61–68. <https://doi.org/10.20961/jikap.v9i1.90579> <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/90579>
- Nurvitasari, L., Suarman, & Gimin. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 10(1), 78–88. <https://doi.org/10.31932/jpe.v10i1.4053> <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE/article/view/4053>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA Pembelajaran* (Cetakan pe). Badan Penerbit UNM. https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku_Media_Pembelajaran.pdf
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG

- SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>
- Phan, C. N. T., & Tran, A. N. P. (2024). Students' Achievements and Teachers' Perception : Exploring the Effectiveness of Kahoot for Vocabulary Learning in Vietnamese Classrooms. *International Conference on Research in Education and Science*, 787–798. <https://eric.ed.gov/?id=ED673139>
- Prasetyo, T. L., Ramadhan, M. R., Fadilah, M. F., Nurhakim, I. L., & Desyani, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Yayasan Nurul Huda Parung, Bogor. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 10632–10639. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5108> <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS/article/view/5108>
- Pratama, Z. V., Wathoni, M., Efendi, Y., & Ramadi, R. (2025). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially Pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 06(01), 17–27. <https://doi.org/10.25299/jmpip.2025.21505> <https://journal.uir.ac.id/index.php/jmpip/article/view/21505>
- Pratiwi, D. W., Wahyuningtyas, D. T., & Suastika, I. K. (2025). Pengembangan E-Modul FPB dan KPK Berbasis Computational Thinking Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ICTL: International Conference on Technopedagogy and Local Wisdom*, 1(1), 90–98. <https://doi.org/10.21067/ictl.v1i1.1214> <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ICTL/article/view/1214>
- Pratiwi, G. M., Yuliana, R., & Firdaus. (2026). Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially Serta Dampaknya terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *CJPE : Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 1–17. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.8146> <https://e-journal.my.id/cjpe/article/view/8146>
- Prawangsa, K. I., Sripatmi, Novitasari, D., & Turmuzi, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal Volume*, 6(2), 712–720. <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v6i2.8216> [https://eprints.unram.ac.id/48600/2/Artikel_Hofifah Indra.pdf](https://eprints.unram.ac.id/48600/2/Artikel_Hofifah%20Indra.pdf)
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenaln untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–32. https://www.researchgate.net/publication/312952331_Metode_Penelitian_Dan_Pengembangan_Pengenaln_Untuk_Mengembangkan_Produk_Pembelajaran_Bahasa_Arab
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh

- Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290> <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4290/3206>
- Rahayu, W. P., Rusmana, D., & Octavia, C. N. (2024). Building Student Engagement with Genially Interactive Media. *Social Science Studies*, 04(06), 387–404. <https://doi.org/10.47153/sss46.12272024> <https://profesionalmudacendekia.com/index.php/sss/article/view/1227>
- Rahim, I., Irfan, M., & Syawal, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Game Edukatif untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 116 Inpres Barugae Kecamatan Camba Kabupaten Maros. <https://eprints.unm.ac.id/34066/>
- Rahman, R. N., & Rindrayani, S. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Magazine Berbasis Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 688–697. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1957> <https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/1957>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378> <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2378>
- Rahmawati, P., Yasa, A. D., & Kumala, F. N. (2025). Development of Genially-Based Learning Media to Train Student's Problem -Solving Skills. *International Conference on Technopedagogy and Local Wisdom*, 1(1), 355–360. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ICTL/article/view/1262>
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819–827. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3196> <https://journal.matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/3196>
- Ramadhan, M. I., & Rahmawati, I. (2026). GEMA BANGUN: Media Interaktif Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(5), 1020–1030. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/77890>

- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92. <https://doi.org/10.17509/JPM.V2I2.8108> <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108>
- Rindawati, Suryanti, H. H. S., & Daryono. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Genially Materi Jaringan Komputer dan Internet Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas 7A SMP Negeri 18 Surakarta Tahun 2023. *Jurnal Widya Wacana*, 19(1), 9–20. <https://doi.org/10.33061/jww.v19i1.9743> <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/9743>
- Rumina. (2024). Tehnik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Pendidikan. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(1), 157–177. <https://pondokjurnal.uwj.ac.id/index.php/ilj/article/view/1489/651>
- Sabrina, F., Hasnawati, & Anggraini, D. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dengan Metode Permainan Sesiku untuk Pengetahuan Fenomena Gempa Bumi Siswa SD Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(3), 439–452. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/2572415>
- Sabrina, S., Herlina, H., & Hasanah, U. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Genially Berbasis Guided Reading Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 205–221. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v6i2.6455> <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/JPGSD/article/view/6455/2739>
- Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., & Luk, L. N. M. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *The Elementary Journal*, 2(2), 20–29. <https://doi.org/10.56404/tej.v2i1.84> <https://jurnal.gerakanedukasi.com/index.php/TEJ/article/view/84>
- Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 272–290. <https://10.0.86.203/jp2sd.v12i2.34632> <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/34632>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaaratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175. <https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02Desember.244> <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam

- Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791>
- Siregar, T. M., Hijriyanti, P., Siagian, N. P., Sirait, L. T., Simanjuntak, H. S., & Sinaga, M. C. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Memvisualisasikan dan Memahami Bentuk Irisan Kerucut Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 44986–44992. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/21350/15280>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>
- Sukariada, I. K., Juliana Eka Putra, I. G., & Purnama, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3D Studi Kasus SD Negeri 4 Padangkerta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), 910–917. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.8896> <https://ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/8896>
- Suniarti, R., Agustina, T. W., & Maryanti, S. (2023). Produk Media Ular Tangga Biologi (ULTABI) Berbasis Website untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Analisis Siswa pada Materi Sistem Reproduksi. *Proceedings of Life and Applied Sciences*, 1, 626–631. <https://conference.um.ac.id/index.php/LAS/article/view/8296>
- Suriadi, H. J., Firman, & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251> <https://edukatif.org/edukatif/article/view/251/0>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (Edisi Pert). UNY Press. <https://hermands.id/wp-content/uploads/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Suspito, M. A., Churiyah, M., Arief, M., & Basuki, A. (2023). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially. *Efektor*, 10(2), 207–219. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20156> <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/20156>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research Model*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469> <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr/article/view/469>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian ADDIE. *SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF IV*, 208–

216.

- Volvacea, V. V., Kasdriyanto, D. Y., & Jannah, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran Ips Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 8531–8542. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.18641> <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/18641>
- 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> <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2141>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227> <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/227>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://pdfs.semanticscholar.org/68d6/35863b33308a01c04f8eac75f6063ab5788f.pdf>
- Wulandari, T., Yulianti, U. H., & Sholikhati, N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Anekdota Berbasis Genially. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 11(4), 4967–4978. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i4.7286> <https://e-journal.my.id/onoma/article/view/7286>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi Volume*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409> <https://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/409>
- Yaumi, M. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. 1–21. https://www.academia.edu/95875476/Media_Pembelajaran_Pengertian_Fungsi_dan_Urgensinya_bagi_Anak_Milenial
- Zamzami, A. N., & Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31–42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.294> <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai/article/view/294>
- Zhang, D. (2022). Engaging, Impressing and Captivating Language Learners by

Interactive Presentations – A Review of Mentimeter. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, 26(1), 1–8. <https://doi.org/10.55593/ej.25101m1> <https://tesl-ej.org/wordpress/issues/volume26/ej101/ej101m1/>

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132> <https://www.hrpub.org/download/20201030/UJER32-19517253.pdf>

Zuroida, M., Kurnia, A. D., Ikhsaniyah, S. N., Arif, A., & Hakim, L. (2024). Genially Sebagai Alternatif Belajar Pajak Jadi Seru: Pengembangan Bahan Ajar Pajak Penghasilan Pasal 21. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 12(2), 95–106. [https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12\(2\).19918](https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12(2).19918) <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/19918>

