

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*. 1, 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aldoobie, N. (2015). *ADDIE Model*. 5(6), 68–72.
- Anwar, M., Murtiyasa, B., Hidayati, Y. M., & Minsih. (2025). *Pengembangan Media Genially pada Materi Volume Kubus Dan Balok di Sekolah Dasar*. 8, 63–75.
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, 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>
- Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2966–2976. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.1349>
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). *Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam*. 12(1), 157–170.
- Choyr, D. A., & Camelia, I. A. (2025). Genially Sebagai Media Pembelajaran Menggambar Alam Benda Di SMP Labschool Unesa 2 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 13(3), 65–75. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Febrina, F., Mulyati, D., & Sunaryo, S. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially pada Materi Hukum Newton*. XI, 275–284. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf38>

- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK*. 4(1), 1–13.
- Hati, S. T., & Karo, K. B. (2024). *Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Siswa Kelas Tinggi*. 9, 20–33.
- Hidayat, F. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 28–37.
- 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/71369/52358>
- Jacob, T., & Centofanti, S. (2024). Effectiveness of H5P in improving student learning outcomes in an online tertiary education setting. *Journal of Computing in Higher Education*, 36(2), 469–485.
<https://doi.org/10.1007/s12528-023-09361-6>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Khoir, H. M., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian*. 9(1), 54–60.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil%0APENGEMBANGAN>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Kristanto, A. (2022). *Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini*.
<https://btkp-diy.or.id/artikel/genially-gamifikasi-sebagai-tren-pembelajaran-terkini->
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). *Sumber Belajar*

- Berbasi Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah*. 2(1), 27–35.
<http://dx.doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Miranda, M., & Elly Prihasti Wuriyani. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326–338.
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- 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>
- Nurhamdiah, N., Maimunah, M., & Roza, Y. (2020). Praktikalitas bahan ajar matematika terintegrasi nilai islam menggunakan pendekatan saintifik untuk pengembangan karakter peserta didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 193–201. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.170>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pathuddin, Nasir, R., Alfisyahra, Mubarik, & Fajriani. (2023). *Pelatihan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod*. 3(4).
<https://doi.org/10.35877/panrannuangku2397>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 96.
<https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>

- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). *Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(11). <https://doi.org/10.62281>, Hal XX-XX
- Pratama, Z. V., Wathoni, M., Efendi, Y., & Ramadi, R. (2024). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially pada Mata Pelajaran Informatika. *Indo Green Journal*, 1, 1–10. <https://idngreen.com/index.php/green> RESEARCH
- Pratiwi, P. H., Hidayah, N., & Martiana, A. (2017). *Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi HOTS*.
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Rahmad, N. Y., & Suryani, O. (2024). Development of LKPD Based on Project Based Learning Stoichiometry Material by Utilizing Organic Waste for Phase F SMA/MA. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 12(3), 625. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v12i3.12443>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). *Sistematic Literature Review: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1931>
- Rindawati, Suryanti, H. H. S., & Daryono. (2023). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Genially Materi Jaringan Komputer dan Internet pada Mata Pelajaran Informatika Kelas 7A SMP Negeri 18 Surakarta Tahun 2023*. 1, 9–20. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/....>

- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Ruhansih, D. S. (2017). EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Saleh, M., Rianto, H., & Nielsen, J. (2025). *Analisis Usability Dompert Digital Menggunakan Teori Jacob Nielsen*. 27(1), 1–6. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/paradigma/>
- Sari, D. A., Sudarman, Astuti, R. F., & Abu, I. (2025). *Implementasi Metode Resitasi pada Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Mata Pelajaran Manajemen Logistik Kelas X SMKN 17 Samarinda*. 5(1), 52–60.
- Sari, F. F., Pujiarti, T., Hidayat, H., & Anjosa, A. (2024). Pembelajaran Matematika Diskrit Mengacu pada Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory). *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.53299/diksi.v5i1.370>
- Saumi, R., & Suriani, A. (2025). *Transformasi Pembelajaran Dasar Melalui Media Interaktif: Sebuah Telaah Literatur Terhadap Dampaknya pada Hasil Belajar*. 3, 216–222. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i3.2006>
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif*. 1, 96–102. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas%0AMeningkatkan>
- Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi*

Bangun Datar Kelas V. 12(2), 272–290.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>

Sidharta, A. (2005). *Media Pembelajaran*.

Silahuudin, A. (2022). *Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA AL-Huda Karang Melati. 4(2), 162–175.*

Sinaga, R. V. S., & Munajat. (2025). *Pengaruh Keaktifan dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Pematangsiantar T.A 2024/2025. 10, 212–219.*

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP). 3(2), 85–100.* <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R&D).*

Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 8(1), 98–109.* <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>

Sulistiowati, T. (2022). Teknik Dasar Layanan Bisnis di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. In *Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis*. <https://buku.kemdikbud.go.id>

Swara, G. Y. (2020). *Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. 8(1), 19–24.*

Triana, P., Widowati, H., & Achyani. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan.*

Wahyuni, N. W. A. S., Citrawathi, D. M., & Heny, A. P. (2023). Pengembangan E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa SMA Pada

Materi Pencemaran Lingkungan Development Flipbook E-Module Based on Problem Based Learning for High School Students on Subject Environmental Pollution. *Journal of Biology Education Research*, 4(2), 82–94. <http://e-journal.metrouniv.ac.i>

Wati, W. (2024). Pengembangan Buku Ajar Fisika Matematika Berbasis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi yang Terintegrasi Nilai Filsafat. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2019), 265–269. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1683>

Wirawan, A. W., Indrawati, C. D. S., & Rahmanto, A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(1), 78–86. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv>

Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>

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*, 3(3), 31–42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.294%0APenggunaan>

Zunidar, Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *AMI Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 4(1), 84–89. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>