

DAFTAR PUSTAKA

- Achyanadia, S. (2016). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Sdm. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v5i1.486>
- Amalia Fitri, D. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial*.
- Annisa, J. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 01(03), 570–575.
- Annisa Khadijah, D. R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V*. 12(2), 272–290. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmia/article/view/336>
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Badiah, N., Studi, P., Kimia, P., & Riau, U. (2022). *Keseimbangan Kimia Melalui Pembelajaran Blended Learning Di Kelas Xi Mipa Sman 2 Tambang Analysis Of Students ' Learning Mastery On The Subject Of Chemical Equilibrium Through Blended Learning In Class Xi Mipa Sman 2*. 11(3). <https://doi.org/10.26740/ujced.v11n3.p186-194>
- Baubau, S. Y. (2019). *Interaksi Guru Dan Murid Didalam Proses Pembelajaran*. Xvii, 80–86. <https://Kopertais8.Or.Id/Jurnal/Index.Php/Jm/Article/View/16>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar*. 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Dian, S. (2021). *Tampilan Pemanfaatan Laboratorium Maya Versi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Jaringan Tumbuhan*. <https://Jurnalteknodik.Kemendikdasmen.Go.Id/Index.Php/Jurnalteknodik/Id/Article/View/777/506>
- Dwi, I. K., Ardana, C., Agung, A., Agung, G., & Simamora, H. (2021). *Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA*. 8(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Ernik Nur Halimah, Arinda Puspita Sari, Lutfi Herlina, I. R. (2024). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Development Of Canva-Based Interactive Multimedia On Geometry Material To Stimulate Critical Thinking Of Grade 2*. 07(2), 206–211. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/16346/7624>
- Gatot, P. (2018). *Interaktivitas Dan Learner Control*. 19, 39–55. <https://Doi.Org/10.32550/Teknodik.V10i19.400>

- Hakim, A. R., & Mukti, H. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Ips Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Lenek Daya. *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 24(7), 28–42. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4519>
- Halawa, Y., Asrori, M. A. R., Purwananti, Y. S., & Teaching, P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 7(2), 316–332. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>
- Halimatus, S. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Hanum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kodular Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Bagi Kelas 4 Sd. *Academy of Education Journal*, 14(2), 494–505. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1761>
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air*. 4, 14440–14451. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814>
- Herlis, R. A., & Khairan, A. R. (2026). *Gamifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Genially Di Smpn 11 Banda Aceh*. 8(1), 346–353. [10.51401/jinteks.v8i1.7106](https://doi.org/10.51401/jinteks.v8i1.7106)
- Heru, H. &. (2022). *Pengembangan Media Cakap Aksara Jawa (Cakra) Berbantuan Aplikasi Genially Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar Abstrak*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60314>
- Irsan, Andi Lely Nurmaya, Adinda Pertiwi, F. R. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva*. 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Juwita, I., & Trisiah, A. (2024). *Analisis Konten Website Ecogreen Campus UIN Raden Fatah Sebagai Media Informasi Universitas*. 4, 1–12. <https://doi.org/10.47134/pjise.v1i4.2822>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Issue March). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49351>
- Liunokas, A. B., Hosanty, A., & Billik, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5877–5884.
- Made, N., Widiya, N., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar*. 8. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Marzuki. (n.d.). Integrating character education in the teaching and learning at school.

Jurnal Pendidikan Karakter, 3, 33–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1450>

Miftahuljannah, V., & Suharso. (2023). *Pengimplementasian Berbagai Web Berdasarkan Kebutuhan Pengguna dengan menggunakan Metode Systematic Literature Review*. 1861(9), 402–405. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.6341>

Mutmainah, S., Mulyani, S. A., Fatimah, V. S., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (2025). *Struktur Internal Organ Reproduksi Tumbuhan Berbiji*. 1. <https://doi.org/10.62951/mikroba.v1i3.178>

Prasetya, A. E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, Dan Menyenangkan (I2m) Pada Materi Animasi Stop Motion*. 1(1), 26–35. <https://journal.student.uny.ac.id/JoVWE/article/view/5148>

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

Putri, W. A. D. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially Pada Materi Bumi Berubah*. <http://eprints.unpak.ac.id/id/eprint/8241>

Putricia, N. D., Arsyanti, K., Puteri, N. D., Arif, A., Hakim, L., Pembelajaran, M., & Android, B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Handout Akuntansi Keuangan Berbasis Android Guna Mendukung Pendidikan Era*. 16(1), 16–26. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1381>

Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

Ramli, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran*. 2. <https://doi.org/10.18592/Jtipai.V3i2.186>

Rinjani, S. (2024). *Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta*. 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>

Rumawir, M. E., Pendong, D. F., & Ch, D. (2024). *Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 4 Langowan Application Of Paikem-Based Nature Exploration Approach On Environmental Pollution Material To Improve Student Learning Outcomes At Smp Negeri 4*. 7(1). <https://doi.org/10.32531/jsosced.v7i1.756>

Sarwinda, K., Rohaeti, E., & Fatharani, M. (2020). *The development of audio-visual media with contextual teaching learning approach to improve learning motivation and critical thinking skills*. 2(2), 98–114. <https://doi.org/10.33292/petier.v2i2.12>

Silvia, S. (2021). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Pemerolehan Belajar Retensi Teks Naratif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sman 1*. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.323>

Subando Joko, G. (2025). *Pemanfaatan Platform Canva Dalam Pengembangan E-Modul Interaktif: Strategi Modul Pembelajaran Modern*. 4(1), 61–

67. <https://doi.org/10.65946/s12rt259>
- Syahputra, R., Prayoga, T. B., & Ma, Z. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis IT*. 03(02), 47–55. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.953>
- Tahsinia, J., Chabibah, N., & Kusmayati, E. (2020). *Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 1(20), 199–208. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i104.11849>
- Tasia, H. (2023). *Artikel Ilmiah Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Stem Materi Pola Pewarisan Sifat Hukum Tasia Nabila Hussen Nim A1c419048 2023 Berbasis Stem Materi Pola Pewarisan Sifat Hukum Mendel Untuk Siswa Kelas Xii Sma Tasia Nabila Hussen A*. <https://repository.unja.ac.id/48761/1/ARTIKEL.pdf>
- Wulandari Eka, P. I. (2022). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : 1(c)*, 107–115. <https://online-journal.unja.ac.id/>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8. : <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v15i2.45957>
- Zuroida, M., Kurnia, A. D., Ikhsaniyah, S. N., & Arif, A. (2024). *Genially Sebagai Alternatif Belajar Pajak Jadi Seru: Pengembangan Bahan Ajar Pajak Penghasilan Pasal 21*. 12(2), 95–106. [https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12\(2\).19918](https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12(2).19918)