

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Development of Interactive Learning Media in. 1*, 33–42.
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137–142. <https://doi.org/10.53696/27214834.66>
- Alisa, N., & Pamessangi, A. A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan. 13*(1), 252–260.
- Ariyanto, E. N. (2023). *Implementation of Concept Mapping Learning Model to Improve History Learning Achievement. 3*(2), 47–53. <https://doi.org/10.24036/jlils.v3i2.74>
- Atikasari, & Yulita. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 6638–6645. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Dewi, N. P. A. S., Ganing, N. N., & Putra, D. B. K. N. S. (2022). E-Comic Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 64–72. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45204>
- Dwi, R., Putri, R., Ratnasari, T., & Trimadani, D. (2022). *Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. 1*(2), 449–459.
- Enstein, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. 02*(01), 101–109.
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Genially. *urnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153–162.
- Fatma, N. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. 3*(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>

- Harahap, R. H., Muslim, U., & Medan, N. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially*. 07, 18–27.
- Hasim, E., Saleh, M., Suleman, D., & Bin Smith, M. (2023). Mengembangkan Kompetensi Guru melalui Penggunaan Model Pembelajaran Mordiscvein di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 03(2), 347–354.
- Khoirun, N., & Hermiati, T. (2022). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang*. 10(1), 1–10.
- Lase, S. H., Telaumbanua, T. K., Zalukhu, A., & Hulu, K. (2025). *Tahapan Proses Pencernaan Makanan Pada Manusia : Kajian Teoritis Berdasarkan Literatur*. 9, 21562–21568.
- Meylovvia, D. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan*. 4(1), 84–91.
- Muttaqien, M. S. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Tata Surya Kelas VI SD*. UNIVERSITAS PGRI MADIUN.
- Ngau, A. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Mordiscvein Berbantuan Media Kodular untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas VI.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo*. 12, 331–338.
- Noka, A. S., & Dewi, A. F. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Group Investigation Pada Materi Keanekaragaman Hayati Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X Ma'arif 9 Kota Gajah. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 4(2), 145–155.
- Piyana, T., Shabrina, S., Dewi, S. L., Uswatun, A., & Nestiadi, A. (2025). *Pengembangan Media E-Gastroludo Berbasis Web Genially Pada Materi Sistem Pencernaan*. 1(1), 10–19.
- Prasasti, P. A. T., & Shelviana. (2023). *Pengembangan E-LKPD Menggunakan Liveworksheet pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar*. 7(4), 1621–1632. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2616>
- Prasasti, P., & Arifah Rajab, T. (2023). *Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD*. 7(4), 1531–1543. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Prasasti, P., & Muthoharoh, M. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar*. 10(September).
- Prasasti Pinkan, D. Z. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Papinka Untuk Memberdayakan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran*

- Matematika Operasi Hitung di SDN 03 Madiun Lor.* 8(2), 821–830.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3458>
- Purnamawati, L. (2025). *Pengembangan Media Komik Digital Dengan Menggunakan Model Self Directed Learning Pada Materi Membaca Cerita Rakyat Kelas V Sekolah Dasar.* UNIVERSITAS PGRI MADIUN.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., & Rusmana, D. (2023). *Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru SMK Islam Batu.* 2(3), 270–277.
- Rahmawati, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially.* 6(4), 819–827.
- Saleh, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Mordiscvein Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SD.* 2(2), 221–228.
- Salsabila, Y. T. P. (2025). *Pengembangan Media Articulate Storyline Berbantuan Model PJBL Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.* UNIVERSITAS PGRI MADIUN.
- Sari, R. (2021). *Penelitian Kepustakaan dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia.* 60–69.
- Seluma, S. D. N., Pitaloka, S., Winarni, E. W., & Muktadir, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbantuan Genially Berbasis Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar.* 4(2), 297–304.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). *Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE.* 4(2), 112–119.
- Shalimar, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V.* 12(2), 272–290.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Sugiyono 2023.*
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). *LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar.* 6(2), 311–320.
- Volvacea, V. V., Kasdriyanto, D. Y., Jannah, F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Keguruan, F. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo.* 5, 8531–8542.
- Wadud, A., & Lailiyah, S. (2024). *Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika.* 4(June), 500–511.
- Yogiputra, A. (2024). *Pengembangan E- Modul Mata Pelajaran Informatika*

Materi Sistem Komputer Dan Komponen Penyusunnya Dengan Model Pengembangan Borg and Gall. 1(1), 1–8.

Yuniastuti, D. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial* (Vol. 000, Nomor 1).

Yusuf, K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Tata Surya di Kelas VI SDN 8 Kabila. 13–17.*