

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. (2021, October 28). *Genially, Platform untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan dan Interaktif*. Hightechteacher.Id. <https://hightechteacher.id/genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/#>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22–36. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Arismunandar, S. (2013). *Teknik Wawancara Jurnalistik*. 1–9.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 8(2), 188–198. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran* (5th ed.). CV. ALFABETA.
- Azmi, M. P. (2019). Analisis Pengembangan Tes Kemampuan Analogi Matematis pada Materi Segi Empat. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 099–110. <https://doi.org/10.24014/juring.v2i2.7490>
- Batubara, H. H. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF* (1st ed.). FATAWA PUBLISHING.
- Cahyo, K. N., Martin, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53.
- Catalán González, F. J., & Pérez Gómez, M. (2018). *GENIALLY: NUEVAS FORMAS DE DIFUSIÓN Y DESARROLLO DE CONTENIDOS*. 19–28.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Dharma Santy, N. K. N., Jannah, M., Mayanjani, T., Hasibuan, Q., & Laili, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Cangkir Di RA Zu Tsaqif. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 5(1), 39–46. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v5i1.5645>

- Djo, K., Dasar, S., & Kekawii, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Pada SDK Kekawii Kabupaten Ende). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 32–38.
- F. Simbolon, L., Gandamana, A., Simbolon, N., Karo-Karo, D., & Siregar, W. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model Problem Based Learning pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 067093Medan Helvetia T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6310–6318.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Pendidikan Matematika*, 5, 181–188.
- Ghina, Y., & Mulyatmi. (2023). *PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN METODE PEMBELAJARAN WINDOW SHOPPING PADA MATERI MENGHARGAI LINGKUNGAN DAN BUDAYA LOKAL KELAS VIIC UPTD SPF SMP NEGERI 12 TEGAL TAHUN PELAJARAN 2022/2023*. 385–850.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Herawati Daulae, T. (2019). LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENUJU PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- I, A. D. A., N.P., I. G. A. K. A., & Edi, I. S. (2021). PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG MENYIKAT GIGI PADA SISWA SEKOLAH DASAR DITINJAU DARI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA PERMAINAN. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG)*, 2(2), 301–306.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–752.
- Janti, S. (2014). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*, 155–160.
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA

PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 5 MALANG. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). KENCANA.

Ledia, S. L., & Bustam, B. M. R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(1), 790–816. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i1.2708>

Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>

Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(05), 681–692.

Maydiantoro, A. (2021). MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29–35.

Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23–32. <https://doi.org/10.47637/elsa.v18i1.231>

Nashihi, H., Efendi, R., & Salmiyatun, S. (2020). Pemanfaatan Facebook sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 20–32.

Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>

Nurrahman, M., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK PERMAINAN PAPAN PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 03, 171–187.

Ode Samura, A. (2015). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–79.

- Oru, A. B., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK BERBANTUAN LKPD MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI SATAP MATAWAI IWI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(2), 401–410.
- Putri, Firdiansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *IPAR: ILMU PENDIDIKAN DASAR*, 1(1), 39–49.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BANTUAN WEBSITE GENIALLY PADA GURU-GURU SMK ISLAM BATU. *PORTAL RISET DAN INOVASI PENGABDIAN MASYARAKAT | PRIMA*, 2(3), 270–277.
- Ratniati, R., & Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA*, 7(1), 18–27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1337>
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran* (3rd ed.). KENCANA.
- Saputra, M. E. Y., & Effendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI Titl di SMKN 2 Payakumbuh. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4), 252–257.
- Siregar, W. M. (2020). KONTRIBUSI TINGKAT PEMAHAMAN PERUMUSAN PANCASILA TERHADAP KOMPETENSI GURU SD NEGERI DI KECAMATAN MEDAN HELVETIA. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 10(1), 40–51. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v10i1.19285>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (19th ed.). ALFABETA, CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (S. Y. Suryandari, Ed.; 2nd ed.). CV. ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (Sutopo, Ed.; 3rd ed.). CV ALFABETA.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>

- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar* (1st ed.). V. Buku Baik Yogyakarta.
- Umar. (2014). MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131–144.
- UU RI No. 20 TAHUN 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wati, D. S., Siahaan, S. M., & Wiyono, K. (2022). Pengembangan perangkat e-learning materi gerak melingkar menggunakan LMS chamilo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(2), 128–138. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i2.37460>
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLY PADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6244–6251.
- Yudiyanto, M., Jamil Arifillah, M., & Ramdani, P. (2022). PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA. *JURNAL MURABBI*, 1(1), 1–13. <http://junal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zaki, A. & Y. D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Zuhro, I. N., Sutomo, M., & Mashudin. (2022). DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MODEL ADDIE. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 180–193.