

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Noval dan Yazid Husain. (2024). *Modul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Balai Layanan Platform Teknologi Kemdikbud Ristek
- Ahdar Djamaludin dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan : CV Kaffah Learning Center.
- Amin, Z., & Supriyanto, A. (2022). *Pengantar Pendidikan Bahasa Inggris untuk Sekolah Menengah Pertama*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman.
- Arends, R. I. (2019). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Biggs, J., & Tang, C. (2020). *Teaching for quality learning at university*. Maidenhead: Open University Press.
- Bloom, B. S. (2019). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company.
- Brown, H. D. (2020). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Pearson Education.
- Cahyono, B. Y., & Widiati, U. (2022). *Teaching English by Using Various Texts: Descriptive, Narrative, and Report*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (5th ed.). Hoboken: Wiley.
- Collins, R., & O'Brien, M. (2021). *Theories of Learning: Principles and Applications*. London: Routledge.
- Daryanto dan Suryatri, Darmiatun. (2013). *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, R.M. (2002). *The condition of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winstone
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2018). *E-Learning in the 21st Century: A Community of Inquiry Framework for Research and Practice*. New York: Routledge.

- Gunawan, S., & Rahayu, T. (2022). *Pengantar Teknologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hakim, M., & Maulana, D. (2021). *Analisis Struktur Teks Deskriptif pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2021). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Hermawan, W., & Putri, R. (2022). *Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SMP*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, N., & Lestari, M. (2024). "Peningkatan Pemahaman Materi Matematika Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Genially," *Jurnal Matematika dan Pendidikan*, 20(2), 101-115.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud). (2022). *Rapor Pendidikan Indonesia*.  
<https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id>
- Majid, A. (2020). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Merriam, S. B., & Baumgartner, L. M. (2020). *Learning in adulthood: A comprehensive guide*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti untuk SMP/MTs.
- Philips, R. (1997) *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia*. New York : Kogan Page Limited
- Pratama, R., & Wijaya, T. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Interaktivitas*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pratama, D., Wijaya, T., & Nugraha, Y. (2023). "Pengaruh Penggunaan Genially pada Pembelajaran Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Sains dan Teknologi Pendidikan*, 18(3), 211-225.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2015). *Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Putra Grafika.
- Putri, R., & Sari, A. (2022). "Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Genially dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(1), 45-56.

- Rachmawati, T., & Santosa, A. (2023). *Motivasi Belajar dan Pengaruhnya pada Pembelajaran Bahasa Inggris*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Ramadhani, A., & Hasanah, I. (2023). "Penggunaan Genially sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 28(1), 76-88.
- Reeves, T. C., & Oh, E. (2021). *The Design and Use of Multimedia in Education: Current Perspectives*. London: Routledge.
- Reigeluth, C. M., & An, Y. J. (2021). *Instructional-design theories and models*. New York: Routledge.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective*. New York: Pearson.
- Setiawan, B., & Sugiharto, H. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Interaktif di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2023). *Instructional Technology and Media for Learning*. Hoboken: Pearson Education.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran V2.1. Retrieved November 10, 2024, from Research Gate: [https://www.researchgate.net/publication/383949726\\_INSTRUMEN\\_PENILAIAN\\_MULTIMEDIA\\_PEMBELAJARAN](https://www.researchgate.net/publication/383949726_INSTRUMEN_PENILAIAN_MULTIMEDIA_PEMBELAJARAN)
- Sudijono, A. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, A. (2022). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suparman, Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga

Susanto, R. (2023). *Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Teks Deskriptif di SMP*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Susanto, R. (2023). *Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Susari, Mukhlasul Fasikh. (2024). *Improving English Proficiency in Indonesia: Using Literary Works and Educational Challenges*. Padang : CMB Publisher. [Online] Available <https://journal.cmbpublisher.com/index.php/ELAEJ/article/view/14> diakses pada 14 November 2024

Sweller, J. (2021). *Cognitive Load Theory and Effective Multimedia Design*. London: Routledge.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahono, Romi Satria. Pengantar e-Learning dan Pengembangannya. [Online] Available <https://ilmukomputer.org/2008/11/25/pengantar-elearning-dan-pengembangannya/> diakses pada 9 November 2024

Winkel, W.S. (2014). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta:Grasindo