DAFTAR PUSTAKA

Aiman, U., Abdullah, K., Jannah, M., Hasda, S., Fadilla, Z., Masita, Sari, A., Ardiawan, & Ngurah, M. E. K. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zain.

Alfatih, Andy. (2021). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Sosial*. Palembang: Unsri Press

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual.* Jakarta: Kencana

Ananda, R. & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Pendidikan.* Medan: Widya Puspita.

Asmara, A., & Septiana, M. P. A. (2024). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. Cv. Azka Pustaka.

Atikah, H. F., Sarifah, I., Banindra Yudha, C., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pandangan PISA 2022. *Literasi*, *15*(2), 152–161. Www.Ejournal.Almaata.Ac.Id/Literasi

Aufa, N. I., & Manoy, J. T. (2022). Student's Mathematical Literacy in Solving Asesmen Kompetensi Minimum in Terms of Gender. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, *11*(1).

Azmi, S. U., Sukestiyarno, S., & Rochmad, R. (2020). Pengaruh Kemampuan Literasi Matematika pada Pembelajaran 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, No. 1, pp. 564-569).

Bransford, J., Brown, A., & Cocking, R. (2005). How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School. National Academies Press

Cahyani, N., Hutagalung, E. N. H., & Harahap, S. H. (2024). IJEDR: Indonesian Journal Of Education And Development Research Berpikir Kritis Melalui Membaca: Pentingnya Literasi Dalam Era Digital. *Nailah Cahyani*, *2*(1).

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Disuardika, R., Astuti, N., & Hidayat, R. (2024). The implementation of problem-based learning using interactive animation videos to enhance mathematical critical thinking skills. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(2), 145–158.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.

Emawati. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Intruction Untuk Meningkatkan Hasil kemampuan literasi matematika Siswa Di Smpn 5 Simeulue Timur*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam – Banda Aceh 1442.

Fa'izulloh, Z. D. (2024). *Analisis Literasi Matematika Siswa Menggunakan*

Gamifikasi Berbasis Genial.Ly Pada Materi Bangun Ruang. Universitas Islam Sultan Agung.

Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka.

Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). Metode Pembelajaran Matematika. In *Universitas Hamzanwadi Press*. Universitas Hamzanwadi Press Redaksi: Https://Febriliaanjarsari.Wordpress.Com/2013/01/21/Metode-Pembelajaran-Matematika-Inovatif/

Fauzi, A. *et al*. (2022). *Metodologi Penelitian*. Banyumas: Pena Persada.

Febriani, I., Islamy, K., Wahyuni, R., & Prihartiningtyas, N. C. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Variabel*, *4*(2), 46. Https://Doi.Org/10.26737/Var.V4i2.2716

Fitri, D. A. (2025). *Development of interactive learning media based on Genially*. *Santhet Journal*, 9(1), 44–56.

Genially. (2024). *Genially for education / For schools*. Genially. https://genially.com/education/for-schools/

Genially Academy. (2024). *Genially Academy — micro-courses and tutorials*. Genially. https://academy.genially.com/

Giawa, Y., Shinta Zagoto, L., Ricardo Ritonga, R., Manik, E., & Hutauruk, A. J. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *8*(1), 104–111.

Hadijah, Siti., Laksmi Aulia., & Cut Yuniza Eviyanti. (2020). Profit Hasil kemampuan literasi matematika Matematika Siswa yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Berintegrasi Budaya Aceh. Jurnal Numeraci. 7(2), 309-323.

Hanifatuzzahrah. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Berbantuan Platform Genially terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Haleem, dkk. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk materi Pemanasan Global Kelas X SMA Fase E. *Jurnal Edukasi dan Multimedia, 2(1), 12-23, ISSN: 2987-0178.*

Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, Moch., Nurjanah, Santika, T., & Sulaiman. (2024). Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran (Sepriano & Efitra, Eds.; 1st ed., Vol. 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

High Tech Teacher Indonesia. (2021). *Genially, Platform untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan*. Diakses dari https://hightechteacher.id/genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/

Helmiati. (2012) . Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Indrawaty, R. (2025). *Effectiveness of Genially interactive media in improving presentation skills of elementary students*. *Journal of Innovative Education*, 12(1), 22–34.

Kemdikbud. (2015). Permendikbud No. 53 Tahun 2015

Kemendikbud. (2020). Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Atas (SMA).

Jakarta: Direktorat Jendral Penelitian Dasar dan Menengah.

Kurniawan, A., et al. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Model Project Based Learning. *Jurnal Deltapi, 8(1).*

Lestari, A. S., Fitriana, A. Y., & Zanthy, L. S. (2023). Analisis Butir Soal Tes Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa Kelas VIII. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 367-376.

Liana, I. R., Happy, N., & Pramasdyahsari, A. S. (2025). Efektivitas model Problem Based Learning berbantuan media interaktif pada capaian asesmen kompetensi minimum numerasi siswa. *JIPMat, 10*(1), 56–65. https://doi.org/10.26877/71bf5f89

Marhayati. (2022). *Problem Based Learning untuk mengembangkan literasi numerasi peserta didik dan mewujudkan profil pelajar Pancasila*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Mahyuni, S. (2024). *Pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran berbantuan Genially terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). Raden Intan Repository.

Muharam, L. O., Idrus, M., & Hamuni. (2023). Teori Teori Belajar Perspektif Teori Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran. In *Eureka Media Aksara*.

Muharromah, & Sartika. (2025). Effectiveness of Genially website as a science learning media on the Earth and Solar System topic. *Jurnal Pena Sains, 12*(1). https://doi.org/10.21107/jps.v12i1.28361 Jurnal Trunojoyo+1

Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis, 2(6), 786-799.*

Nini, Y., Aunurrahman, & Fadillah. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif pada model Problem Based Learning dalam pembelajaran matematika di kelas VIII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 4(11). https://doi.org/10.26418/jppk.v4i11.12314*

Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus Literasi Abad 21 Di Indonesia. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama), 7*(1).

Http://Ejurnal.Ikippgribojonegoro.Ac.Id/Index.Php/JPE

OECD. (2023). PISA 2022 Results (Volume I). In *OECD Publishing* (Vol. 1, Issue).

OECD. Https://Doi.Org/10.1787/53f23881-En

Putra, A. W., Lestari, F., & Siregar, H. (2023). Integrating Genially media in *mathematics learning: Enhancing students' conceptual understanding and engagement. International Journal of Instructional Technology and Learning, 6(1), 45–57.*

Putra, L. D. (2023). *The development of Genially-based interactive learning multimedia for elementary school students*.

Putri, A. D., & Widodo, A. (2021). *Use of Wordwall application to increase students' motivation and learning outcomes in mathematics. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 28(3), 212–223.*

Putri, H. E., Nuraeni, F., Sabrina, H. A., & Suwangsih, E. (2024). Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Logis Matematis Materi Pecahan Untuk Sekolah Dasar. Journal Of Elementary Education.

Putri, H. R. (2023). *Development of Genially-based history learning media*. *Humanities and Social Journal for Primary Education*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahmadani, D. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 5(2), 87–94.*

Reddit User. (2025, Februari 11). *Genially Customer Support Does Not Exist* [Forum post].Reddit. https://www.reddit.com/r/instructionaldesign/comments/1incd78 Reddit

Reddit User. (2022, Desember 15). *Genially and Interactive Without Premium* [Forum post]. Reddit. https://www.reddit.com/r/edtech/comments/zmocd2

Romadhoni, R. D., & Hasanudin, C. (2023). Peran Matematika Dalam Perkembangan Teknologi Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro, 1*(1), 1276–1281.

Romualdi, K. B. (2023). *Development of Genially interactive multimedia on materials of national movement organizations*. *Al-Ishlah Journal*, 15(3), 2455–2470.

Rubito, H., & Rezeki, S. (2020). Konsep Matematika Di SMP Pekanbaru. *AKSIOMATIK*, *8*(3), 50–57.

Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis problem solving menggunakan aplikasi Genially pada materi bangun datar kelas V. *Jurnal Pemikiran & Pengembangan Sekolah Dasar, 12*(2). https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632

Samosir, E. (2022). Kemampuan Literasi Matematika: Kaitannya Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, *4*(1), 60–72. Https://Doi.Org/10.21009/Jrpmj.V4i1.23026

Sari, N.P., & Pratiwi, A. (2021). Respon Siswa terhadap Pembelajaran Matematika

Kontekstual Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Algoritma*, 2(5).

Saripudin, & Robbani, M. D. F. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(3), 2024. Https://Doi.Org/10.17509/E.V23i3.72163

Sartika, R. (2021). *Pengaruh penerapan model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan komunikasi matematis, kemampuan penalaran, dan kemampuan pemahaman konsep matematika.* Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 2(1), 113-122. DOI: 10.33369/jpmr.v2i1.3106.

Shoffa, Desty Endrawati Subroto, Fadhilah Syam Nasution, Widi Astuti, Ugik Romadi, Fahmi Cholid, Devi Syukri Azhari, Hafidz, Juliwis Kardi, Razak H Umar, & Gusmirawati,. (2023). *Buku Media Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka. Https://Www.Researchgate.Net/Publication/377116610

Siregar, B.H., Adriani, A. & Kairuddin. (2018). *Strategi Belajar Matematika*. Medan: Universitas Negeri Medan

Sinaga, D. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. UKI Press.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian. Bandung*: ALFABETA

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. *Yogyakarta: Suryacahya*.

Sultan. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Inside Outside Circle (IOC). *SIGMA*, 12(1), 1–10.

Supardi. (2015). *Penilaian Auntentik.* Jakarta: Raja Grafindo

Supriyono, E., Handayani, R., & Wulandari, T. (2024). The role of interactive digital media in improving students' mathematical motivation and concept retention. *Journal of Mathematics Education Innovation, 8(2), 67–79.*

Sutini, N. M. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil kemampuan literasi matematika Tematik Pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Of Education Action Research*, *6*(2), 168–174.

Sutirman. (2013). *Media dan Model -Model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syamsiah, S., Nuraini, L., & Ramadhan, F. (2022). Pengaruh model problem based learning berbantuan media interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Jurnal Didaktika Matematika, 9(1), 12–23.*

Tampubolon, T. T., & Sitompul, P. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Di Kelas X IPA SMA Negeri 1 Sipahutar Tahun Ajaran 2021/2022. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, *1*(10), 1339-1355.

Toyibatul, S., Hasanah, Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *4*, 14440–14451.

Trisca, D. R. (2024). Development of PBL-based video learning media on Pythagorean theorem material to improve contextual mathematical understanding. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 12(1), 101–112.*

Tubagus, M. (2023). *Buku Ajar Media Pembelajaran Online*. Iain Manado Press. Https://Www.Researchgate.Net/Publication/374385420

Yulia, S., & Hartati, S. (2022). Validitas Instrumen Pembelajaran dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2).*

Yusuf, A. Muri (2014). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group

Zahrah, M. (2024). *Penelitian literasi matematis di sekolah: Pengertian dan kesulitan-kesulitan siswa*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta, 6(1), 27–36

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY