

REFERENCES

- Abdurrokhman, D., Hamimudin, D., & Rostikawati, Y. (2023). The Use of Genial.ly Assisted Problem Based Learning (PBL) Methods in Class VIII Students' Learning to Write Explanation Texts. *Journal of Language Education Research*, 6(1), 41-63.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835-1852.
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., & Putri, T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah bagi Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal At-Tasiqah (Dakwah dan Ekonomi)*, 7(1), 1-17.
- Akhadiah, S. (1988). *Menulis*. Jakarta: Depdiknas.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Avraamidou, L., & Osborne, J. (2009). The Role of Narrative in Communicating Science. *International Journal of Science Education*, 31(12), 1683-1707.
- Bal, M. (1999). *Narratology Introduction to the Theory of Narrative*. Canada: University of Toronto Press.
- Bennani, S., Maalel, A., & Ghezala, H. B. (2020). AGE-Learn: Ontology-based representation of personalized gamification in E-learning. *Procedia Computer Science*, 176, 1005-1014.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction 4th Edition*. London: Longman
- Castillo, L. (2022). Using Genial.ly Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340-354.
- Dalman. (2015). *Penulisan Populer*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Einstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genial.ly. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101-109.
- Fauzi, I., & Srikantono. (2013). *Kurikulum dan Bahan Ajar PAUD*. Jember: Superior.
- Fitriana, N. (2011). *The Use of Animation Movies to Improve Students' Writing Skill of Narrative Text: An Action Research Conducted at The Eleventh Grade of SMAN 1 Teras In 2010/2011 (Master's thesis)*. Surakarta: Sebelas Maret University.
- Gerot, L., & Wignell, P. (1994). *Making Sense of Functional Grammar*. Sydney: Antipodean Educational Enterprises.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Arifudin, R. (2019). Keefektifitan media pembelajaran berbasis android terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 917-927.
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genial.ly Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *International Journal of Learning, Assessment, and Evaluation*, 4(1), 1-20.
- Hidayat, A., Aryanika, S., Kholid, M. R., Rohmatillah, Nur Syamsiah, & Indrasari, N. (2022). Developing Animal Picture Game to Improve Young English Learners' Plural and Singular Mastery. *Basicedu Journal*, 6(1), 470-478.
- Indrayanti, I. (2021). Multimedia-Based Presentation and Self-Confidence Analysis: A Quantitative Study on English Language Learning of Vocational College Students. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching*, 24(1), 380-888.
- Iskandarwassid, & Sunedar, D. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Keraf, G. (2007). *Argumentasi dan Narasi: Komposisi Lanjutan III*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Khoiron, M., Harmanto, A., Kasdi, A., & Wardani, A. R. (2021). Development of Digital Social Studies Teaching Materials in the Era of Pandemic Emergency Learning. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 4(1), 36-44.

- Khotimah, K. (2017). *The Effectiveness of Using Word Webbing Technique. (TWB) in Teaching Writing of Narrative Text*. Purwokerto: Muhammadiyah.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Leung, K. W. M., & Chan, T. N. C. (2023). *Exploring Gamification as A Teaching Strategy in Changing Times*. Oxon: Routledge
- Ma'as, S. (2016). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK NEGERI 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111.
- Maulidiyah, Y. A., Aeni, A. N., & Iswara, P. D. (2023). Development of Genial.ly Based Edutainment Game as Media to Improve Student's Learning Motivation. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 584-594.
- Mujadidi, S., Suharsih, S., Oktapiani, P.I., Khaeraini, I., Kamila, N.A., & Fajris, N.M. (2023). Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Platform Genial.ly. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, 3(3), 41-49.
- Musahrain, M., Suryani, N., & Suharno, S. (2018). Analisis Kemampuan Membaca Siswa pada Pembelajaran Reading Comprehension. *Teknodika*, 16(2), 30-36.
- Ni'mah, N. K., Warisman, & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media Genial.ly dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Olisna, Milhatun, Z., Sukma, A., & Aeni.N.A. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
- Oshima, A., & Hogue, A. (1997). *Introduction to Academic Writing*. USA: Longman
- Palioura, M., & Dimoulas, C. (2022). Digital Storytelling in Education: A Transmedia Integration Approach for the Non-Developers. *Education Sciences*, 12(8).1-33.

- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 11, 96–103.
- Putri, H. R., Setiawan, R., Ramadan, S., & Peng, L.H. (2023). Development of Genial.ly-based History Learning Media to Increase Learning Interest of Senior High School Students. *Harmoni Sosial. Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 198-209.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Raulan, & Fattimah, S. (2018). Teaching Writing Narrative Text by Using Webtoon Digital Comic to Senior High School Students. *Journal of English Language Teaching*, 7(4), 587-593.
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman. (2023). Development of Genial.ly Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *Journal of Education*, 15(2), 1166-1180.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, A.M., Suryana, D., Bentri, A., & Ridwan, R. (2023). Efektivitas Model Project Based Learning (PJBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 432–440.
- Setiyadi, A. B., Cikaprina, & Herpratiwi. (2014). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Bahasa Inggris dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual di Kelas X SMK Negeri 4 Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 1-13.
- Solano, P. (2022). Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genial.ly Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719-729.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno & Yunus, M. (2008). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka Press

- Suryaman, M., Musfiroh, T., & Purbani, W. (2020). Kurikulum Pendidikan Bahasa dalam Perspektif Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 165-176.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia
- Susanto, R., & Afandi, A. (2022). Genial.ly Application Development in Adaptive Physical Education Learning Courses in the Independent Curriculum. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*, 2(2), 188-198.
- Sutanto, P. (2020). *Buku Saku Merdeka Belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Susilawati, F. (2017). Teaching Writing of Narrative Text Through Digital Comic. *Journal of English and Education*, 5(2), 103-111.
- Suspito, M. A., Churiyah, M., Arief, M., & Basuki, A. (2023). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genial.ly. *Efektor*, 10(2), 207-219.
- Tirsa, M. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA Pelita Ngabang*. Tesis Diploma, IKIP PGRI Pontianak.
- Trust, T. (2020). *Online Tools for Teaching and Learning*. Massachusetts: Massachusetts Press
- Tudor. (1996). *Learner-centredness as Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainuri, A. (2022). Implementation of Independent Curriculum Learning in Islamic Education and Character Subjects at MIN 1 Palembang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1229.