

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah, W. (2023). *Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya*. Surabaya: UINSA. Retrieved from <http://digilib.uinsa.ac.id/63717/>
- Adianti, T. N., Zain, M. I., & Affandi, L. H. (2021). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Kurikulum 2013: Studi Kasus di SD Negeri 1 Taman Ayu. *Pendas: Primary Educational Journal*, 2(2), 147–156. <https://doi.org/10.29303/PENDAS.V2I2.369>
- Aisyah, Putra, R. W. Y., & Ambarwati, R. (2021). *Ringkasan Materi, Soal, dan Pembahasan Gradien dan Persamaan Garis Lurus Berbasis HOTS*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Andika, R., Ningsih, N. A., Restiyanti, Maesaroh, S., & Rasilah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(8), 305–311. <https://doi.org/10.572349/CENDIKIA.V2I8.2453>
- Ardiansyah, M. (2020). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Google Form Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas X Multimedia Di SMK Islam Perti Jakarta. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 10(2), 102–106. <https://doi.org/10.37630/JPM.V10I2.339>
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai untuk Mahasiswa Tugas Akhir. In *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya* (pp. 148–155). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/303681255>
- Cahyanto, I., Prasetyo, H., Mualiyah, S., Mukhlisin, H., Firmansyah, A., Kurnianto, W. A., & Jogo, F. S. (2024). *Media Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Penamuda Media.
- Emzir. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kualitatif* (11th ed.). Depok: Rajawali Press.

- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Selong: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran: Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangana Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Galih, A., Almanik Dyan, P., Nabila Mutiara, B., & Oktaviani Adhi, S. (2023). *Buku Panduan Penggunaan Web Genially*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Gowasa, S. (2022). Pengembangan Modul Persamaan Garis Lurus Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 128–142. <https://doi.org/10.57094/FAGURU.V1I2.676>
- Islamiati, P. A. (2024). *Learning Obstacles Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Persamaan Garis Lurus*. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <https://repository.upi.edu/119619/>
- Kahfi, M., Srirahayu, E., & Nurparida. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 63–70. Retrieved from <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/1212>
- Kalnun, M. Y., & Bayu, A. T. (2022). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Pembelajaran Pjok Dimasa Pandemi. *Sport Pedagogy Journal*, 11(1), 35–45. Retrieved from <https://jurnal.usk.ac.id/SPJ/article/view/25211>

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kemendikbudristek. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka* (2022).
- Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Khairunnisa, Akbar, Muh. R., Usanto, Ningtyas, S., Aziz, F., & Sepriano. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kinasih, D. (2018). *Cinta Matematika Via Multimedia*. Surabaya: CV. Pustaka Media Guru.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Kristanto, Y. A. (2022). Modul Fasilitasi Pengembangan Media Gamifikasi Kuis Interaktif dengan Genially. Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Kusumawardhani, M. L., Prihandono, T., & Anggraeni, F. K. A. (2022). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis. *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA*, 11(1), 11. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i1.30401>
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif*. (M. Pertiwi, Ed.). Yogyakarta: PT. Penamuda Media.
- Maisaroh, R., Siregar, R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika dalam Kehidupan Sosial Masyarakat. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 77–89. <https://doi.org/10.37680/SCAFFOLDING.V4I3.1888>

- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., & Indianasari. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Penerbit Muhammad Zaini.
- Marwan, & Wasehudin. (2023). Respon Guru dan Siswa Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Puloampel. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 40–50. <https://doi.org/10.19105/rjpai.v4i1.8030>
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 2022. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v10i2.14246.g7186>
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Naufal, A. L. A. (2022). Pengembangan E-Book Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Persamaan Garis Lurus. *MATHEdunesa*, 11(2), 378–389. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p378-389>
- Prianto, A. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Program Geogebra Materi Gradien Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(2), 475–492. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i2.1282>
- Putri Juliani, R., Erita, S., Seprina Anggraini, R., Studi Tadris Matematika, P., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F., Agama Islam Negeri Kerinci, I., ... Sungai Penuh, K. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 628–641. <https://doi.org/10.31004/CENDEKIA.V9I2.3958>
- Rahayu, L. D., & Kusuma, A. B. (2019). Peran Pendidikan Matematika di Era Globalisasi. *Prosiding Sendika*, 5(1), 534. Retrieved from <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/801>
- Ramadani, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edutainment Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Materi Persamaan Garis Lurus*. Tasikmalaya: Universitas Siliwangi. Retrieved from <http://repositori.unsil.ac.id/13386/>

- Salamah, F., & Sudihartinih, E. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Grafik Persamaan Garis Lurus Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Scratch. *JMES*, 5(2), 141–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jmes.v5i2.19639>
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research Development*. Jambi: PUSAKA.
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 34–38. Retrieved from <https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/8470>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Edisi kedua). Bandung: Alfabeta.
- Suswigi, S., & Zanthi, L. S. (2019). Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa MTs di Cimahi Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 40–46. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.77>
- Swasti, M., Murani, N. H., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428–2441. <https://doi.org/10.31004/CENDEKIA.V6I3.1561>
- Windasari, W., & Mahmudah, I. (2023). Analisis Penggunaan Youtube Sebagai Media Ajar pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDIT Al-Furqon. *Jurnal Pendidikan Bumi Persada*, 2(2). Retrieved from <https://jpbp.unbp.ac.id/index.php/jurnalpendidikan/article/view/24>
- Wulandari, S., Murti, R. C., & Adi, B. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran E-Lkpd Berbantuan Live Worksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 616–624. <https://doi.org/10.24127/AJPM.V12I1.6282>
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.