

DAFTAR PUSTAKA

- Affriyenni, Y., Hidayat, A., & Swalaganata, G. (2020). Conceptual Understanding and Problem-Solving Skills: the Impact of Hybrid Learning on Mechanics. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i2.1626>
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950>
- Castillo-cuesta, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340–354. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>
- Castillo-cuesta, L., Cabrera-solano, P., & Ochoa-cueva, C. (2024). Using Genially and Kahoot for Implementing CLIL in EFL Higher Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 250–270. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.7.13>
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. wayan I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8, 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fauzi, I. S., & Prihatnani, E. (2020). Pemahaman Konsep Grafik Fungsi Kuadrat Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 82–103. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.162>
- Febrina, F., Muliyait, D., & Sunaryo. (2023). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton. *Prosiding Seminar Nasional*

- Fisika (E-Journal)*, XI, 275–284. <https://doi.org/10.21009/03.1102.PF38>
- Firmadani, F. (2010). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Fratiwi, N. J., Samsudin, A., Ramalis, T. R., Siregar, A., Diani, R., Irwandani, Rasmitadila, & Ravanis, K. (2019). Developing MeMoRI on Newton's Laws: For Identifying Students' Mental Models. *European Journal of Educational Research*, 9(2), 699–708. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.699>
- Hansun, S. (2014). Rancang Bangun Permainan Interaktif dengan Scratch. *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 40–45. <https://doi.org/10.31937/ti.v6i1.332>
- Harahap, R. H., Muslim, U., & Medan, N. A. (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 Dan Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07, 18–27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1337>
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, M., Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). Designing interactive games for improving elementary school students ' number sense. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 413–426. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v12i2.9983>
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S. A., & Diniya. (2022). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *IJOLAE : Indonesian Journal on Learning and Advance Education*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.14757>
- Hidayah, A. A. F., Adawiyah, R. Al, & Mahanani, P. A. R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 2(2), 127–132. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i2.397>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.

- <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Juhairiah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Melalui Workshop Intern Sekolah Di SDN Karang Bayat 01 Sumber Baru. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 190–200. <https://doi.org/10.29407/jspg.v2i3.397>
- 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>
- Komariyah, S., Septi, D., Afifah, N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>
- Lea, L., Mantili, T. S., & Christin, E. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Turunan Fungsi Kelas XI SMA. *JUWARA: Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 2, 15–24. <https://doi.org/10.58740/juwara.v2i1.35>
- Musa, R. N., Monoarfa, J. F., & Regar, V. E. (2024). Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Barisan dan Deret Kelas X. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 08(March), 1040–1048. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.3031>
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research Part A: An Introducing*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Nugraha, M. M., Hidayat, E., & Madawistama, S. T. (2023). Pengembangan Media untuk Mengeksplor Kemampuan Abstraksi Matematis pada Materi SPLDV Berbantuan Ispring Suite 10. *Jurnal Kongruen*, 2(2), 76–84.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prasetya, A., Rohana, R., & Fuadiah, N. F. (2023). LKPD Materi Garis Singgung

- Persekutuan Dua Lingkaran Berbantuan Geogebra Untuk Kelas VIII. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2178–2190. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2180>
- Putra, L. D. P., Sintawati, M., & Siswantari, H. (2022). Pelatihan pengembangan bahan ajar digital game-based learning. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, July 2021*, 421–428.
- Putri, U. H. (2019). Efektivitas dan Efisiensi Pembiayaan Pendidikan. In *Open Science Framework* (pp. 1–5). <https://doi.org/10.31227/osf.io/yg3an>
- Putri Weldami, T., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551.
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- 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>
- Setiawan, S., Julrissani, J., & Savira, L. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 80. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.5106>
- Sholihatun, A. D., Misdalina, & Jumroh. (2021). Pengembangan media pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan Macromedia Flash 8 berbasis pendekatan PMRI. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 189–203. <https://doi.org/10.21831/pythagoras.v16i2.42194>
- Sholikhah, A., & Ratu, N. (2022). Pengembangan Media Operasi Bentuk Aljabar “ OPERAL ” Berbasis Adobe Animate CC. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(September), 507–516. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.741>
- Sidik, G. A., & Suidiana, R. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Kelas VIII Berdasarkan Teori Pirie-Kieren. *Jurnal Cendekia: Jurnal*

- Pendidikan Matematika*, 07(25), 2405–2419.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2181>
- Siswanto, E., Aziz, T. A., & El Hakim, L. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pemecahan Masalah Matematika: Perspektif Filsafat Dan Adversity Quotient. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 17–27. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5210>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(September), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>
- Suryawan, I. P. P., & Permana, D. (2020). Media Pembelajaran Online Berbasis Geogebra sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Prisma*, 9(1), 108–117.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *KOgnitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(June), 500–511.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9137>
- Yuliani, E. N. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 91–100.
- Yuniastuti, D., Miftakhuddin, M., & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial : Tinjauan teoretis dan pedoman praktis* (1st ed.). Scopindo Media Pustaka. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/WPXMA>
- 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>