DAFTAR PUSTAKA

Agustira, Sh., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, *4*(1), 72–80. https://doi.org/https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267

Alnursa, D. S., Lukman, S., & Abdullah, I. (2022). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi STKIP Kie Raha Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* \, *8*(1), 391–402. https://doi.org/10.5281/zenodo.5831140

Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *9*(2), 291–304. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133

Antonaci, A., Klemke, R., & Specht, M. (2021). The Effects of Gamification in Online Learning Environments: A Systematic Literature Review. *Informatics*, *6*(3), 1–22. https://doi.org/10.3390/informatics6030032

Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, *26*(2), 193. https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688

Aucay, R., Cabrera, L., & Hermann. Ernesto. (2024). Genially As an Interactive Tool to Enhance Student´S Motivation. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, *7*, 254–263. https://orcid.org/0009-0007-6791-720X

Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, *5*(2), 428–438. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544

Bagus, A. P. (2024). Pola Pikir, Variabel Dan Hubungan Variabel. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(9), 520–529.

Baoknenok, M. Y. P., Koro, M., & Devi, R. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Dalampembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, *2*(5), 2325–2336. https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i5.1274

Barrera, P., & Maier, H. (2024). Implementation of Genially as a Strategy in the Teaching-learning Process of Natural Sciences. *Mendive*, *22*(3), 1815–7696.

Batadi, F., Pratama, M. I. L., & Masruroh. (2025). Pengaruh Media Googgle Sites Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pengetahuan Dasar Geografi Di Kelas X SMA Negeri 3 Gorontalo Utara. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, *2*(2), 346–353. https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i2.31486

Bessie, J. A., Selly, J. B., & Devi, R. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Platform Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 di SD Inpres Osmok. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(2), 167–186. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6824

Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). Effects of Gamification on EFL Learning: A Quasi-experimental Study of Reading Proficiency and Language Enjoyment Among Chinese Undergraduates. *Frontiers in Psychology*, *16*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916

Christine, I., Sitanggang, V. M., & Syahrial. (2025). Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Multidisipliner*, *9*(5), 316–324. http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd/article/view/23083

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design 6th. ed* (6 ed.). SAGE.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(1), 282–294.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Dewi, N. A., & Setiyaningsih, D. (2025). Pengaruh Media Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 1123–1129. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24163

Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Jakarta: CV. Kaafah Learning Center.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.

Journal of Student Research, *1*(2), 01–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Firdausy, F. U. Z., Rahmawati, A., Rosyada, F., & Suryo, K. (2025). Model Individual dan Interaksi Sosial Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *11*(June), 83–91.

Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 154–166. https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930

Hambali, S. (t.t.). *Penelitian Uji Homogenitas*. ResearchGate. Diambil 11 Januari 2025, dari https://share.google/9KhxN1fQHytXQCFIJ

Hane, M. Y., Selly, J. B., & Ratu, K. T. R. A. (2025). Pengaruh Media Genially pada Pembelajaran IPAS Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 225–231.

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. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, *07*(01), 18–27.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, i made. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group. https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf

Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.

Iskandar, Nehru, & Riantoni, C. (2021). *Metode Penelitian Campuran: Konsep, Prosedur dan Contoh Penerapan*. Penerbit NEM. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nkQjEAAAQBAJ

Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, *4*(2).

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New York: Pfieffer. https://books.google.co.id/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Kapp, K. M. (2013). *Two Types of Gamification*. https://karlkapp.com/two-types-of-gamification/

KBBI. (t.t.). *Media*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diambil https://kbbi.web.id/media.html

Kemendikdasmen. (2025). *Inpres No.7 Tahun 2025: Percepat Pembangunan & Revitalisasi Sekolah serta Digitalisasi Pembelajaran*. Kemendikdasmen. https://kemendikdasmen.go.id/galeri/12667-inpres-no7-tahun-2025-percepat-pembangunan-revitalisasi-sekolah-serta-digitalisasi-pembelajaran

Lukitoyo, P. S., Sembiring, N. B., & Kurniawan, R. (2023). Implementation of the Pancasila Values Towards Implementation of the Merdeka Curriculum in Indonesian Education System. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, *15*(1), 22–31. https://doi.org/10.24114/jupiis.v15i1.44321

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, *3*(2), 312–325. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi

Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pretest Dan Posttest Pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 150–165. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Maharani, A. P., & Nasution, I. S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(3), 3488–3493. https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7519

Maragañas, N., & Dioso, E. (2025). The Impact of Gamification on Enhancing Student Engagement and Science Achievement. *International Journal of Interdisciplinary Viewpoints*, *1*(4), 401–421. https://doi.org/10.64612/ijiv.v1i4.26

Martín, R., Orgaz, S., Fernández, G., Paniagua, L., & Antón, M. (2025). Enhancing Thermodynamics Learning Through Gamification: A Case Study Using Genially. *Edulearn 25 proceedings*, 4286–4292. https://doi.org/10.21125/edulearn.2025.1113

Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *9*(1).

Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika*, *21*(2), 151–172. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252

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), 01–10. https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa

Nurgiansah, H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *9*(1), 35.

Oftavia, C. D., & Janattaka, N. (2025). Genially Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(3), 3455–3466. https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3679

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Dimensi Profil Lulusan (2025). https://peraturan.bpk.go.id/Details/321419/permendikdasmen-no-10-tahun-2025

Purwanto. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2970–2984. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052

Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, *2*(3), 270–277. https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783

Ramadani, W. (2024). Pancasila Education and Citizenship Role and Objectives in Education. *International Journal of Student Education*, *2*(2), 29–36.

Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Safitri, I., Lestarani, D., Imtikhanah, R. D. N. W., Akbarini, N. R., Sari, M. W., Fitrah, M., Ilyas, & taufik rizki sista. (2024). *Teori Pengukuran dan Evaluasi*. CV. Ruang Tenor. https://books.google.co.id/books?id=NWf_EAAAQBAJ

Saragih, E. L. L., Wulan, E. P. S., & Hutabarat, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Genially Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas X. *Dharmas Education Journal*, *5*(1), 1134–1149. https://doi.org/https://doi.org/10.56667/de_journal.v3i1.223

Sastafiana, F., Eka Saputri, M., & Nur Mufidah, L. L. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *The Elementary Journal*, *2*(2), 20–29. https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84

Savitri, N. A., Afandi, M., & Ismiyanti, Y. (2025). Analisis Keaktifan dalam Penerapan Media Pembelajaran Multimodal pada Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Kelas IVB SD Islam Sultan Agung 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(2), 1698–1705.

Setiyawati, Z., Supeno, S., & Ridlo, Z. R. (2023). Pengaruh Model Learning Cycle 5E Dengan E-Lkpd Berbasis Multirepresentasi Terhadap Scientific Reasoning Siswa SMP. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *21*(2), 241–255. https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i2.6027

Siroj, R. A., Afgani, M. W., Rahayu, M. S., & Arib, M. farhan. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *10*(18), 901–911. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13986985

Solano, paola C. (2022). Game Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, *8*(4), 719–729. https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719

SR. (2025). *Wawancara dengan Wali Kelas IV*.

Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, *1*(1), 29–35.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2021). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2 ed.). Bandung: Alfabeta.

Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., & Hadad, M. (2024). The Effect of Using Genially Assisted Learning Media on Pancasila Education Lessons for Elementary Students. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *16*(2), 103–108. https://doi.org/10.55215/pedagogia.v16i2.19

Utami, ayuningsih sri, & Syah, M. F. J. (2024). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Teaching in Elementary Education*, *8*(1), 1–23. https://doi.org/https://doi.org/10.30587/jtiee.v8i1.7610

Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I. N., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, *2*(6), 778–785.

Wicaksono, S. T. B., Suciptaningsih, O. A., & Mas'ula, S. (2025). Efektivitas Genially dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *12*(4), 965–978. https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5477

Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Dalfian, Nurcahyati, S., Devriany, A., Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Rusdi, Wijayanti, D. R., Hidayat, A., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metode Penelitian. Dalam *Cv Science Techno Direct*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct.

Wijaya, R., Lubis, A. R., Siregar, N. S., & Batubara, A. F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Jurnal Edukatif*, *3*(2), 271–276.

Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2024). Penyuluhan Pengembangan Inovasi Media Pembelajaran yang Sesuai dengan Abad 21 di Sekolah Satu Atap Cimulya. *Abdimas Siliwangi*, *7*(1), 122–134. https://doi.org/10.22460/as.v7i1.21938

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 76–87. https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783

Zainuri, A., Aquami, & AnNur, S. (2021). *Evaluasi Pendidikan*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.

Zamzami, A. N., & Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *3*(3), 31–42.