

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sekumpulan alat atau sumber dipergunakan sebagai perantara memberikan materi serta informasi pada format materi belajar, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan individu dalam belajar untuk meraih target yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Berdasarkan pendapat (Nasser dkk., 2021), media pembelajaran merupakan teknologi yang difungsikan untuk menyalurkan informasi dengan tujuan edukasi, serta berfungsi sebagai bantuan memberikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai memperlancar penyampaian komunikasi pada aktivitas pembelajaran, yang bisa meningkatkan pengertian peserta didik (Mayasari dkk., 2021). Di samping itu, media pembelajaran juga memiliki peran sebagai penghubung dalam pengiriman pesan dari pengajar pada peserta didik, sehingga informasi tersebut menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dimengerti (Prahesti & Fauziah, 2021).

Media pembelajaran dalam kegiatan pengajaran memiliki beragam keuntungan yang dapat mempermudah guru dalam menyajikan informasi serta peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan. Berdasarkan pernyataan (Yusuf, 2020), mereka menyebutkan bahwa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan pesan serta informasi yang disampaikan guna meningkatkan pencapaian belajar.
- b) Media pembelajaran dapat berfungsi untuk menjangkau ketertarikan serta menaikkan semangat belajar. Tujuan dari media ini adalah untuk ikut serta mempertahankan keterlibatan peserta didik, memperhatikan proses belajar yang disampaikan, dan meningkatkan hasil dari proses belajar tersebut.
- c) Media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi di antara peserta didik dan lingkungan mereka.
- d) Media pembelajaran memperlancar pembelajaran sendiri tanpa bantuan pengajar sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki.
- e) Media pembelajaran mampu menambahkan wawasan pada para peserta didik sehingga pengalaman itu mirip dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.

Berdasarkan pandangan itu, disimpulkan bahwa sarana pembelajaran mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan sebagai mendukung kegiatan belajar mengajar. Sarana ini berperan sebagai perangkat yang mempermudah penyampaian informasi, membuat proses belajar menjadi lebih menarik, serta memberikan pengetahuan yang lebih pada peserta didik.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sebagai bahan utama dalam proses pendidikan, alat bantu belajar memiliki jenis yang sangat bervariasi. Menurut (Fernando, 2020) dalam klasifikasinya, alat bantu ini dapat digolongkan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

- a) Menurut Persepsi Indra

Berdasarkan persepsi indra, sumber belajar dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, sebagai berikut:

1. Media Audio, merujuk pada jenis media yang dikonsumsi melalui indera pendengar, yaitu telinga, yang berperan dalam menyampaikan pesan atau konten, seperti misalnya suara yang direkam, siaran radio, atau musik.
2. Media visual, adalah sarana yang memanfaatkan mata untuk menyampaikan informasi atau pesan. Terdapat dua kategori media visual, yaitu 2D dan 3D. Media 2D hanyalah memiliki dimensi panjang dan lebar serta bisa dilihat oleh penglihatan, contohnya meliputi poster dan kartu. Sementara itu, media 3D lebih dari sekadar yang terlihat, tetapi juga ada dalam bentuk nyata dan memiliki volume, contohnya globe, hewan, dan tanaman.
3. Media Audio Visual, ialah kategori media penggabungan visual audio, contohnya meliputi televisi dan film.

b) Berdasarkan Daya Sebar

Media dapat dikategorikan sesuai dengan sejauh mana penyebarannya ke dalam tiga kelompok, yaitu penyebaran yang luas dan bersamaan seperti Televisi, penyebaran yang luas namun tidak bersamaan seperti YouTube, penyebaran yang terbatas ruangnya seperti PowerPoint, dan media yang memiliki penyebaran mandiri seperti buku.

c) Berdasarkan Penggunaannya

Media dapat dikelompokkan berdasarkan penggunaannya menjadi dua kategori, yaitu media tradisional dan media yang menggunakan

teknologi serta komputer dan media kuno yang tradisional. Media tradisional adalah jenis media yang penggunaannya masih berfokus pada guru sebagai pengantar materi. Sementara itu, media yang menggunakan teknologi dan komputer adalah proses pembelajaran yang didukung oleh teknologi serta komputer untuk membantu guru.

Banyaknya berbagai pendapat tentang kategori media pembelajaran memudahkan pengajar dalam menciptakan beragam jenis media yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Berdasarkan (Wahab, 2021), kategori media pembelajaran terbagi menjadi delapan bagian, yang dijelaskan sebagai berikut:

- a) Media Cetak, ialah jenis media pendidikan yang sangat konvensional. Materi pembelajaran disajikan dalam format tulisan yang tertera di atas kertas, contohnya termasuk buku pelajaran, modul, brosur, poster, dan lembar informasi. Media cetak sangat efisien dalam menyampaikan informasi dengan cara yang mendetail dan terstruktur.
- b) OHP (Overhead Projector), merupakan perangkat proyeksional yang memanfaatkan transparansi (film jelas) untuk memperlihatkan gambar atau tulisan di sebuah layar. Pada masa lalu, OHP sangat terkenal di dunia pendidikan karena kemudahannya dalam penggunaan, namun saat ini kurang umum dipakai karena banyaknya teknologi baru yang berkembang dengan cepat.
- c) Perekaman Audiotape, merupakan kegiatan merekam suara ke dalam pita magnetik. Biasanya, media audiotape digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk audio, seperti musik, pidato, atau suara efek. Meskipun sekarang ini penggunaannya sudah tidak umum, rekaman

audiotape tetap memiliki nilai sejarah.

- d) Slide dan Film, merupakan gambar yang memiliki sifat transparan dan ditampilkan di layar dengan bantuan proyektor slide untuk memperlihatkan suatu gambar. Film merupakan kumpulan gambar yang bergerak yang ditayangkan di layar. Keduanya umumnya dipakai untuk presentasi visual yang menarik, yang menampilkan gambar-gambar visual.
- e) Penyajian dengan Multi Gambar, menggunakan berbagai gambar adalah metode untuk mempersembahkan beberapa gambar baik secara bersamaan maupun berturut-turut guna menerangkan suatu tema atau ide. Contoh dari media ini termasuk, poster, papan flip, atau slide presentasi.
- f) Rekaman, adalah tindakan menggunakan perangkat untuk menangkap informasi, termasuk suara, gambar, atau data. Dalam konteks pendidikan, rekaman dapat berupa suara, video, atau bahkan tangkapan layar dari komputer.
- g) Videotape dan Videodisc, Videotape merupakan pita magnet yang dipakai untuk merekam gambar yang bergerak dan audio. Videodisc adalah cakram optik yang menyimpan informasi video. Media yang disebutkan di masa lalu sering digunakan untuk memutar video, namun seiring perkembangan teknologi yang pesat, kini telah digantikan oleh format digital seperti DVD dan Blu-ray.
- h) Media Interaktif, merupakan media pembelajaran sarana edukasi yang mendorong peserta didik terlibat langsung dengan konten pembelajaran dan alat bantu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan yaitu berbagai tipe

dan kategori media pembelajaran yang didasarkan pada berbagai faktor. Melihat dari sudut pandang indra, media dibedakan menjadi audio, visual (dua dimensi dan tiga dimensi), serta audiovisual. Mengenai kemampuan distribusi, media diklasifikasikan menjadi yang memiliki jangkauan luas dan sempit, serta kemampuan untuk menyampaikan informasi secara bersamaan atau terpisah. Dari segi pemanfaatan, media terbagi menjadi jenis tradisional dan yang menggunakan teknologi. Selain itu, dilihat dari kategorinya, media pembelajaran mencakup bahan cetak, OHP, rekaman suara, slide serta film, penyajian dengan beberapa gambar, rekaman, videotape, videodisc, dan yang paling canggih adalah media interaktif. Kemajuan teknologi telah menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran, memberikan kemudahan bagi pengajar dalam memilih media yang paling tepat untuk guna meraih sasaran pendidikan.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat krusial dalam mengoptimalkan kualitas pendidikan. Kemajuan dalam teknologi informasi menghadirkan kesempatan yang signifikan untuk menghasilkan sarana pembelajaran yang lebih efisien dan interaktif, serta memperlancar proses belajar mengajar.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Cepatnya kemajuan teknologi telah melahirkan berbagai inovasi baru yang memungkinkan individu untuk menyelesaikan tugas dengan lebih efisien dan praktis, salah satunya adalah kemunculan media ajar interaktif. Berdasarkan (Putri Dian, dkk, 2022), media ajar interaktif merujuk pada perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi sebagai sarana untuk

menyampaikan konten sumber belajar kepada peserta didik dengan cara belajar yang memungkinkan pengguna untuk memberikan respons. Mutu media ajar dapat diukur menggunakan kriteria dan teknik tertentu, bersama dengan uji coba perangkat lunak.

Perangkat lunak berkaitan dengan media pembelajaran adalah sebuah aplikasi yang berisi instruksi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses pengajaran. Di samping fungsinya untuk menyampaikan materi, aplikasi ini juga berguna untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengerti konten yang telah diajarkan, contohnya mempergunakan kuis yang berbentuk pilihan ganda atau esai. Sedangkan perangkat keras dalam konteks media pembelajaran adalah elemen yang dapat dilihat dan diraba, yang dapat dibutuhkan oleh guru untuk mendukung dalam memberikan materi.

Perangkat lunak dalam pembelajaran interaktif dapat ditemukan di berbagai platform seperti Ruang Guru, Brainly, dan lain-lain. Sementara itu, perangkat keras yang digunakan dalam media pembelajaran terdiri dari elemen seperti teks, gambar, dan media tiga dimensi yang berfungsi untuk menyajikan materi ajar. Berdasarkan (Utomo, 2023), tipe-tipe media pembelajaran interaktif meliputi berbagai variasi, antara lain sebagai berikut:

- a) Video Pembelajaran, adalah sejenis media pembelajaran yang populer di bidang pendidikan. Rekaman ini menawarkan manfaat dalam menyampaikan informasi melalui kombinasi suara dan gambar, serta visual yang dapat memudahkan peserta didik sekolah dasar membayangkan konsep-konsep yang sulit dipahami dan memperdalam pemahaman mereka mengenai materi yang telah disajikan.

- b) Simulasi Interaktif, juga berfungsi sebagai sarana pendidikan yang efisien serta efektif. Simulasi ini memberikan peserta didik sekolah dasar peluang untuk membuat pilihan dan melihat konsekuensi dari pilihan tersebut, yang mendorong pemikiran kritis dan eksplorasi secara mandiri.
- c) Permainan Edukatif, merupakan bentuk media inovasi bisa menambah ketertarikan sejumlah peserta didik. Melalui metode bermain, jenis permainan ini mampu mendorong peserta didik untuk belajar dengan semangat yang lebih tinggi. Permainan edukatif biasanya mengintegrasikan elemen- elemen seperti tantangan, persaingan, dan pencapaian, yang menjadikan pengalaman belajar lebih seru dan penuh interaksi.
- d) Platform Belajar Berbasis Digital, merupakan media pembelajaran yang interaktif dan selalu berinovasi. Dengan sarana pembelajaran ini, peserta didik di tingkat sekolah dasar dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri, bekerja sama dengan rekan-rekan peserta didik, serta menerima umpan balik dengan segera. Alat pembelajaran ini banyak tersedia di dunia maya, memberikan akses ke beragam materi pendidikan, latihan, dan konten multimedia yang sesuai dengan kurikulum.

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran interaktif telah menghadirkan inovasi dalam dunia pendidikan dengan menyediakan metode yang lebih efisien dan menarik dalam menyampaikan materi. Kemajuan teknologi telah memungkinkan terbentuknya berbagai jenis media interaktif, termasuk video, simulasi, game edukasi, dan platform pembelajaran daring. Dengan tingkat interaktivitas yang tinggi, media ini berpotensi untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, membantu pemahaman konsep yang

rumit, serta mendorong proses belajar yang mandiri dan kolaboratif. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran yang efektif, tetapi juga menciptakan peluang baru untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik.

4. Platform *Genially*

Genially adalah salah satu alat pembelajaran yang tersedia secara online, dirancang untuk membantu guru dalam menciptakan materi ajar yang kreatif dan inovatif, termasuk presentasi, permainan, video pembelajaran, dan masih banyak lagi (Syaila Marlia Rizaldi1, 2024).

Genially merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna akan membuat media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan ekonomis. Platform ini berbasis internet (online) yang memfasilitasi pengguna dalam menciptakan berbagai jenis konten audiovisual dan interaktif dengan cepat dan tanpa kesulitan; platform ini dapat diakses melalui tautan ini <https://genial.ly/>. *Genially* juga berada di dalam daftar 100 aplikasi teratas untuk media pembelajaran (Rahayu dkk., 2023). Aplikasi *Genially* adalah layanan online gratis yang dapat menghidupkan materi pembelajaran yang berkualitas, interaktif, dan dapat memenuhi gaya belajar yang terdapat 3 jenis pada peserta didik, yaitu auditori, kinestetik, dan visual (Permatasari dkk., 2021).

Platform *Genially* adalah salah satu alat pendidikan yang berfungsi sebagai media interaktif yang menyajikan berbagai fitur untuk meningkatkan efektivitas belajar. *Genially* menawarkan beragam fasilitas, seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster digital, kuis, dan permainan. Semua fasilitas ini mendukung pembelajaran interaktif untuk peserta didik di tingkat sekolah

dasar (Dewi Astuti, dkk., 2022). Berdasarkan (Siti Rinjani, 2024), *Genially* memiliki sejumlah kelebihan pada saat mendesain media pembelajaran, diantaranya adalah:

- a) *Genially* menawarkan fitur kuis dan permainan yang banyak interaksi bisa menarik peserta didik dan konsentrasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan tidak membosankan.
- b) *Genially* sangat gampang untuk diakses, yang membuatnya lebih sederhana bagi para guru, memberikan alternatif untuk membantu guru dalam merancang kegiatan belajar yang lebih menarik.
- c) *Genially* menawarkan berbagai alat, termasuk presentasi, grafik informasi, dan konten interaktif lainnya, yang memungkinkan guru untuk berinovasi serta menyajikan variasi dalam belajar mengajar.
- d) Fitur interaktif *Genially*, seperti tombol, tautan, dan animasi, diperkirakan mampu memotivasi partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran belajar, sehingga menjadikannya lebih menarik.
- e) *Genially* mendukung guru dalam mengembangkan pertanyaan dan penilaian yang memotivasi minat peserta didik, membuat kegiatan belajar menjadi lebih beragam dan tidak membosankan.
- f) Desain disajikan dengan cara yang menarik, fitur-fitur interaktif ini memungkinkan penambahan animasi yang membuat *Genially* efisien dalam mempertahankan perhatian peserta didik sepanjang proses pembelajaran.
- g) *Genially* menawarkan kebebasan kepada guru untuk mengajarkan

materi dengan metode yang lebih inovatif, sehingga proses belajar menjadi tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan dan interaktif.

- h) *Genially* dipercaya secara luas bahwa dapat menambahkan kontribusi peserta didik pada saat pembelajaran melalui elemen permainan dan interaksi yang telah disiapkan.
- i) *Genially* dipercaya dapat membantu guru dalam membuat materi presentasi, infografis, serta bahan ajar lainnya, menawarkan cara yang efisien dan efektif.
- j) *Genially* dianggap mampu menyajikan materi yang menarik, sesuai dengan era saat ini, dan dapat menambahkan semangat peserta didik pada saat mempelajari matematika.

Berdasarkan pendapat di atas, ditarik kesimpulan bahwa *Genially* ialah platform menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat menambahkan efektivitas kegiatan pembelajaran, khususnya untuk peserta didik di tingkat sekolah dasar. Melalui beragam fitur seperti kuis yang interaktif, permainan, presentasi, infografis, dan animasi, *Genially* memberi kesempatan kepada guru untuk memberikan materi pembelajaran yang menawan dan beragam. Aksesibilitas dan kemudahan penggunaan platform ini juga memberikan dukungan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, elemen yang interaktif dan rancangan yang kreatif dalam *Genially* bisa menambahkan partisipasi peserta didik selama pembelajaran, sehingga pengalaman menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam

pembelajaran serta bisa membantu guru memberikan informasi dengan lebih menarik dan berinovasi.

5. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah sebuah proses atau aktivitas yang dirancang pengajar untuk memudahkan serta meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap suatu materi. (Azizah, M. & Izzah, 2019) mengemukakan kalau pembelajaran ialah sebuah jenis dukungan diberikan pengajar atau pendidik untuk memfasilitasi terjadinya proses penguasaan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan tertentu, serta pembentukan pola perilaku dan keyakinan pada peserta didik.

Mata pelajaran di tingkat dasar mencakup berbagai jenis, dan salah satunya adalah matematika. Pembelajaran matematika, menurut (Trisnani, 2022), adalah suatu proses memberikan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai pihak agar peserta didik dapat memperoleh keterampilan baru dengan memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran demi mencapai kompetensi matematika yang telah ditentukan. Menurut (Susanti, 2020), matematika adalah suatu ilmu yang bersifat global dan menjadi dasar kemajuan teknologi modern, yang memberitahukan jika matematika berperan begitu penting di banyak bidang ilmu serta dalam meningkatkan kepintaran manusia. Pernyataan ini dinilai pada kemajuan yang sangat cepat dalam bidang teknologi saat ini. Untuk dapat menguasai dan membangun teknologi, memang diperlukan pemahaman yang mendalam tentang matematika. Oleh karena itu, peserta didik di sekolah dasar (SD) diberikan pendidikan ini agar mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan

kreatif serta dapat bekerja sama. Dengan demikian, diharapkan selama proses belajar mengajar, partisipasi peserta didik dapat meningkat.

Pembelajaran matematika tak terpisahkan dengan karakteristik objek matematika yang bersifat abstrak serta pertimbangan kemampuan berpikir peserta didik. Ciri-ciri atau karakteristik pengajaran matematika di sekolah yang telah penulis kumpulkan dari berbagai studi literatur antara lain adalah:

- a) Proses belajar matematika berlangsung secara bertahap dan menggunakan pendekatan spiral.
 - b) Pembelajaran matematika mengikuti prinsip konsistensi dan menekankan cara berpikir deduktif.
 - c) Dalam matematika, simbol-simbol menjadi tidak memiliki makna (tidak berarti apa-apa) jika tidak dihubungkan dengan konteks tertentu.
 - d) Pembelajaran matematika selalu memperhatikan semesta pembicaraan.
6. Karakteristik Peserta didik

Karakteristik adalah pola umum tindakan atau keterampilan yang dipunyai peserta didik karena sifat dan lingkungannya serta mempengaruhi kegiatannya guna meraih tujuannya pada pendidikannya. Sangat penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik peserta didik yang berbeda – beda untuk merancang pembelajaran yang efektif dan relevan. Selaras dengan pendapat (Aan whiti, 2020) Karena karakteristik setiap peserta didik berbeda-beda, maka penting bagi guru untuk memahami karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pengelolaan seluruh aspek pembelajaran, termasuk strategi yang dipilih, dapat terlaksana dengan lebih efektif. Hal ini juga tentang merancang

proses pengajaran dan keterampilan peserta didik sedemikian rupa sehingga seluruh unsur pengajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik spesifiknya dan pada akhirnya menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pendidikan, guru perlu pengetahuan dan pemahaman terkait karakteristik peserta didik. Memahami ciri-ciri tersebut bermanfaat untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, oleh karena itu berujung pada pencapaian hasil belajar yang sesuai tujuan.

B. Penelitian yang Relevan

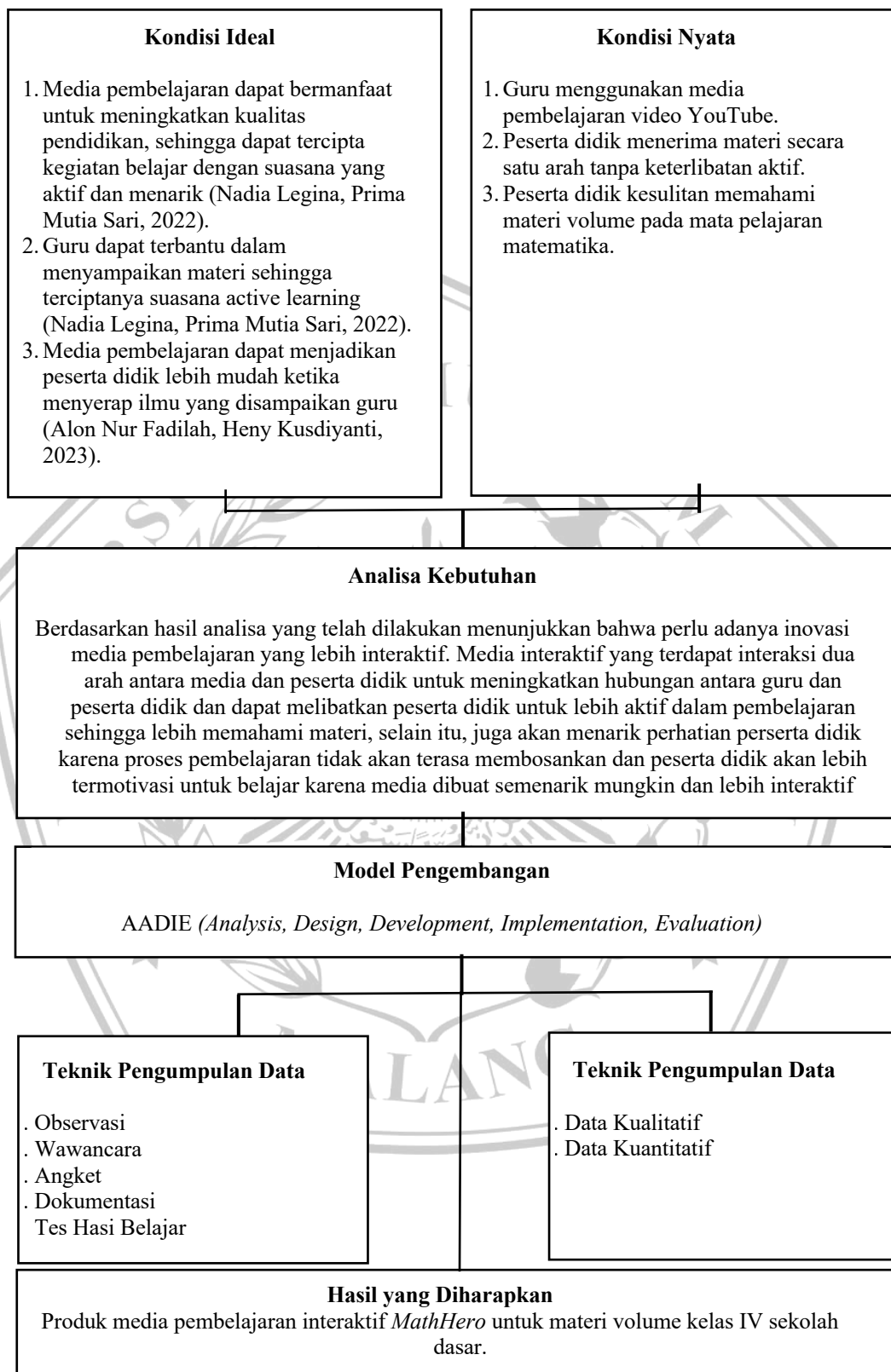
Perkembangan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Genially* memiliki kesamaan atau keterkaitan dengan sejumlah studi yang telah dilakukan sebelumnya. Persentuhan dan kontras antara setiap penelitian dijelaskan dalam tabel perbandingan yang ada di bawah ini.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi <i>Genially</i> Pada Materi Bangun Datar Kelas V	1. Pengembangan media menggunakan platform digital yang sama yaitu <i>Genially</i> . 2. Pengembangan media digunakan pada mata pelajaran yang sama yaitu matematika.	1. Fokus penelitian tersebut pada materi bangun datar, sedangkan dalam penelitian ini pada bangun ruang. 2. Penelitian tersebut ditujukan pada kelas V sedangkan penelitian ini ditujukan pada kelas IV. 3. Penelitian tersebut tidak menggunakan fitur level kemampuan peserta didik,	Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan aplikasi <i>Genially</i> sangat baik dan dapat digunakan secara efektif. Penelitian ini divalidasi oleh ahli materi matematika, ahli media, ahli Bahasa, 1 guru, dan 23 peserta didik kelas V SD. Hasil validasi menunjukkan skor 90% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 100% dari ahli Bahasa dan guru, dan 85% dari peserta didik. Uji coba menunjukkan nilai <i>Asymp Sig (2-tailed)</i> < 0,001, yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
			sedangkan pada penelitian ini menggunakan fitur level sesuai kemampuan peserta didik.	signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah antara peserta didik kelas V A yang menggunakan aplikasi <i>Genially</i> dan peserta didik kelas V B yang tidak menggunakannya
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Genially</i> Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku	1. Pengembangan media menggunakan platform digital yang sama yaitu <i>Genially</i> . 2. Pengembangan media menggunakan model peneliain ADDIE.	1. Fokus materi penelitian tersebut pada mata pelajaran IPAS sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran matematika. 2. Penelitian tersebut tidak menggunakan nilai skor pada quiz, sedangkan pada penelitian ini menggunakan nilai skor pada quiz.	Hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran <i>Genially</i> pada materi norma dalam ada istiadat daerahku. Hasil riset validasi memperoleh persentase 96% dengan kategori "sangat layak". Pada tahap uji coba dengan 16 peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan persentase 94,25% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil penelitian daoot disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>Genially</i> pada materi norma adat istiadat daerahku dalam penelitian ini telah valid, praktis, menarik, serta mudah untuk digunakan dan laauk untuk digunakan saat pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir



Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir