

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mencapai perkembangan optimal, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu unsur yang mendukung dalam pencapaian pembelajaran adalah efektifitas penggunaan media secara integrasi dalam proses belajar mengajar dan materi yang diajarkan.⁷ Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar saat ini telah mengadopsi berbagai teknologi yang mana dalam proses pembelajarannya telah modern. Perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat, termasuk dalam dunia Pendidikan. Kemajuan tersebut dapat dilihat dari pemanfaatan *Information and Communication Teknologi* di berbagai tingkatan sekolah,⁸

Media merupakan bagian dari proses komunikasi yang ditunjang dari penggunaan media komunikasi, dalam pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan berupa isi dari topik pembelajaran sehingga komunikasi pembelajaran ini sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi baik

⁷ Wirman Halawa, "Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21," *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AioES) Journal* 1, no. 2 (2020): 141–51, <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>.

⁸ Alfredo Perestheo Parlindungan Exposto, "Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 510, <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>.

pada komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) atau komunikasih banyak arah (*multi way traffic communication*).⁹

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai sarana penyampaian informasi yang mana guru sebagai komunikator yang menyampaikan pesan dan siswa sebagai komunikan yang menerima pesan. Dengan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis maka tujuan pembelajaran yang dicapai akan optimal.¹⁰

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti perantara, segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi ke penerima. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahas Arab, sinonim kata media adalah *wasail* yang berarti sarana ataupun jalan.¹¹ Kata *wasailah* tersebut antara lain ditemukan di dalam ayat Al Quran surah Al-Maidah ayat 35 berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ۝ ٣

Artinya Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, carilah wasilah (jalan untuk mendekatkan diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung.

Menurut Ni Nyoman, dkk adalah sesuatu (bisa alat, bahan atau keadaan) yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan

⁹ Susilana Rudi, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009).

¹⁰ Dkk Saleh & Syahrudin, "Media Pembelajaran," 2023, 6, <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

¹¹ B H Husein, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa, 2020.

dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerima pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan).¹²

Association for Educational Communications and Technology mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.¹³

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.¹⁴

Media Boove adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.¹⁵

Menurut Nunuk Suryani media adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.¹⁶

¹² Gde Wawan Sudatha Ni Nyoman, Gusti Putu, *Blended Learning Berbantuan Media Interaktif* (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI), 2021), 82.

¹³ Kristanto, "Media Pembelajaran," hal. 3-5.

¹⁴ Sapriyah, "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR," *Jurnal.Untirta.Ac.Id* Vol. 2, no. 1 (2019): hal. 470-477.

¹⁵ Sari et al., "Modul MEDIA PEMBELAJARAN," *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2019, 3.

¹⁶ Nunuk . Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembanganya* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 5.

Paparan dari pengertian media dapat disimpulkan bahwa media segala bentuk sarana penyampaian yang berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar memudahkan penerima pesan untuk memahami pesan yang disampaikan sehingga tujuan dari komunikasi dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

b. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadis

Penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi sebagai media komunikasi diungkapkan dalam QS An-Naml (27) ayat 28-30 yang menceritakan Nabi Sulaiman dan Ratu:

إِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ۚ ۲۸ قَالَتْ
يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ أَيُّ إِلَهِیَ إِلَهِیَّ كَذَبْتُ كَرِيمًا ۚ ۲۹ إِنَّهُ ۙ مِنْ سُلَيْمَانَ وَأَنَّهُ ۙ بِسْمِ
اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ۚ ۳۰

Artinya : Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka. Kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan!”Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.” Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi,) “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Uraian cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis terjadi sebagai teknologi komunikasi yang terjadi pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada ratu Balqis sehingga yang disampaikan diterima dengan baik sampai tujuan yang dikehendaki. Bahkan Nabi

Sulaiman memperlihatkan teknologi canggih yang dijelaskan dalam QS. An-Naml ayat 44. Ini merupakan cara Nabi Sulaiman untuk berkomunikasi sehingga Ratu Balqis dapat tertarik dan merasa nyaman berada di istana Nabi Sulaiman, yang akhirnya beliau menjadikan Ratu Balqis sebagai istri.

Penggunaan media burung hud-hud dan fasilitas istana yang menggunakan teknologi canggih merupakan bentuk implementasi teknologi pada masa itu, sehingga media pembelajaran menjadi alat untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan mampu menarik minat dan siswa nyaman ketika menggunakannya sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.¹⁷

c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan.

Hamalik dalam Sapriyah mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis

¹⁷ Alim Said Nur, *Pengembangan Media Dan Teknologi Pendidikan Agama Islam*, Cetakan 1 (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 42–45.

terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.¹⁸

Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.¹⁹

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Sanaky media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:²⁰ 1) Menghadirkan objek sebenarnya, 2) Membuat tiruan objek sebenarnya, 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret, 4) Menyamakan persepsi, 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak, 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai

Secara umum, fungsi media pembelajaran adalah 1) Mewujudkan situasi belajar yang efektif, 2) Mencapai tujuan pembelajaran, 3) Penggunaannya merupakan bagian yang integral dalam sistem pembelajaran, 4) Mempercepat proses belajar mengajar, 5) Membantu

¹⁸ Sapriyah, "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR."

¹⁹ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 100–101, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

²⁰ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembanganya*.

peserta didik dalam memahami pelajaran yang disajikan gurunya, 6) Mempertinggi mutu pendidikan.²¹

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:²²

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar Dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya sama, tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masing-masing guru.

2. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari

Penafsiran berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimanapun berada.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

4. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

5. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak

²¹ Nur Amaliah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Enrekang," 2020, 21.

²² Kristanto, "Media Pembelajaran," 10–11.

harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

6. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

7. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis yaitu: ²³1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, 2) Media dapat mengatasi ruang kelas, 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, 4) Media menghasilkan keseragaman pengaturannya, 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik, 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar, 8) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

²³ Amaliah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Enrekang."

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk memudahkan guru maupun siswa dalam memahami, meningkatkan pengetahuan, dan perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan. Dengan begitu, media bukan sekedar menjadi perantara guru dan siswa tetapi menjadi sumber belajar yang sangat potensial untuk dimanfaatkan oleh pendidik dalam memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran. Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, media pembelajaran pun mengalami perkembangan dengan adanya kemajuan teknologi informasi.

d. Kriteria dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan dan pemilihan media yang tepat untuk tujuan pembelajaran merupakan hal pertama yang harus dilakukan.

Media merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan pebelajar dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih.²⁴

Dalam menentukan media, tidak boleh serta merta memilih media karena alasan hanya suka dengan media tersebut tanpa mepedulikan alasan kemanfaatanya. Arsyad menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Adapun kriteria harus

²⁴ Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut arsyad adalah: ²⁵ 1) Sesuai dengan tujuan, 2) Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi, 3) Praktis, luwes dan bertahan, 4) Guru mampu dan terampil menggunakan media, 5) Pengelompokan sasaran, 6) Mutu teknis

Menurut Thorn kriteria untuk menilai media pembelajaran yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, integritas media, artistik dan estetika dan fungsi secara keseluruhan. Menurut Walker dan Hess kriteria penilaian media pembelajaran yaitu a) kualitas isi dan tujuan, b) kualitas instruksional, c) kualitas teknik. ²⁶

Menurut Sunaryo Sunarto yaitu dari seberapa aspek ²⁷ yaitu a) aspek tampilan media, b) aspek pemrograman, c) aspek pembelajaran, d) aspek isi

Menurut Nielsen dan Quinn dalam Ariesto Hadi Sutopo berpendapat bahwa menilai suatu media pembelajaran berdasarkan tiga aspek penilaian yaitu ²⁸ a) aspek *Desain Interface* (penghubung), b) aspek *Desain Instruksional* (petunjuk belajar), c) aspek Konten (isi).

²⁵ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembanganya*, 59–61.

²⁶ Fitri Sulis Widaraeni and Vivianti, “Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal) Vol. 8 No. 2 Desember 2021,” *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)* 8, no. 2 (2021): 160–75, <http://www.jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/689>.

²⁷ Kiki Nurhayah Zakiah and Resa Respati, “Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Google Classroom Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2022): 11–22, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.52997>.

²⁸ Widaraeni and Vivianti, “Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal) Vol. 8 No. 2 Desember 2021.”

Menurut Surjono, H.D yaitu dibagi menjadi 3 aspek, yaitu:

- a. Aspek isi meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran struktur materi, keakuratan isi materi, kebenaran tata bahasa, ejaan, istilah, tanda baca dan kesesuaian tingkat kesulitan.
- b. Aspek intruksional meliputi ketepatan tema, cara penyajian, interaktivitas, kapasitas kognitif, strategi pembelajaran, kontrol pengguna, kualitas pertanyaan, dan kualitas umpan balik.
- c. Aspek tampilan meliputi tata letak, penggunaan Bahasa, kualitas teks, kualitas gambar dan fungsi navigasi.

Menurut Ramli dalam Muh. Fitra, setidaknya ada beberapa kriteria untuk dijadikan pedoman dalam memilih media pembelajaran yaitu: ²⁹ a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik, b) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, c) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, d) Keterampilan dan kemampuan guru menggunakan media, e) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, f) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, g) Mengadakan tes dan revisi

Menurut Muhammad Miftah bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran perlu adanya : ³⁰ a) Tujuan pembelajaran, b) Konten, c) Ketersediaan media, d) Fleksibilitas, e) Daya tahan, f) Efektivitas biaya, g) Kesesuaian pesan

²⁹ Muhammad Fitrah, "Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran," *Universitas Nurul Jadid*, no. March (2021): 1–13, <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-baik>.

³⁰ Mohamad Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Era digital siswa telah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin relevan. Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, salah satu keuntungan media pembelajaran interaktif ini yaitu menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia.³¹

Media interaktif merupakan media yang memungkinkan adanya interaksi siswa dengan media tersebut dengan cara menerapkan keterampilannya kemudian menerima *feedback* (umpan balik) dari materi yang disajikan.³² Umpan balik ini dapat meningkatkan minat siswa karena mereka merasa lebih percaya diri ketika melihat kemajuan mereka. Peran media interaktif lain dalam pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Dengan menggunakan media interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan siswa dituntut untuk merespons dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan materi. Ini dapat membantu menarik perhatian

³¹ Anita Andriani, Indana Lazulf Sri Widoyoningrum, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Keterampilan Mengajar Bagi Guru Era Society 5.0," *Sainsteknopak* 7 (2023): 303–8.

³² Safrinus Gulo and Amin Otoni Harefa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 291–99, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.

siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.³³

a. Definisi Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Daryanto, media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Contoh media interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.³⁴

Menurut Kade Aditya, dkk media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.³⁵

Menurut Seels dan Glagrow dalam Sri Widoyoningrum, media pembelajaran interaktif adalah serangkaian sistem penyampaian dan pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan kendali

³³ Munawir Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71, <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

³⁴ a Permadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan," *Nucleic Acids Research* 34, no. 11 (2016): e77–e77.

³⁵ Kadek Aditya Pradipta, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN MATERI ELEKTRO LISTRIK UNTUK KELAS XI MIPA DAN IPS DI SMA Negeri 3 SINGARAJA," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 14, no. 2 (2017): 199–209, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>.

computer kepada siswa sehingga mereka tidak hanya bisa mendengarkan dan melihat tetapi juga memberikan respon aktif terhadap sekuensi penyajian.³⁶

Media interaktif adalah gabungan dari beberapa media digital yang dibangun dengan komponen teks, gambar, audio, animasi, video dan *hyperlink* yang menghasilkan suatu pesan atau informasi pada media elektronik seperti *smartphone*, laptop atau komputer yang memungkinkan pengguna untuk melakukan aksi, komunikasi dan navigasi.³⁷

Media interaktif adalah integrasi teks, digita, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat control (*user control*) yang tinggi dan interaktif. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna (input) dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video dan audio.³⁸

Selain memperjelas dan memudahkan, media juga dapat membuat pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik menjadi lebih menarik. Sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan

³⁶ Sri Widoyoningrum, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Era Society 5.0."

³⁷ dkk Budi, Halomoan, *Teori Dan Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Medan: Umsu Press, 2022).

³⁸ Eka Purnama Bambang, *Konsep Dasar Multimedia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 5.

mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Disamping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Sehingga menghadirkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh para guru.³⁹

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifitasan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran pada saat ini. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan pemadatan informasi.

Warsita mengemukakan bahwa media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan

³⁹ Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab (Malang:UIN Malang Press 2009),

semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto , video, animasi, musik, narasi.⁴⁰

Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Media interaktif adalah kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang dirancang untuk berinteraksi dengan pengguna. Ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Komponen media interaktif adalah : ⁴¹1) Teks yaitu informasi yang disampaikan berbentuk tulisan, 2) Gambar yaitu visualisasi yang membantu memperjelas atau memperindah materi, 3) Audio yaitu berupa suara atau musik yang memberikan penjelasan atau menciptakan suara, 4) Video yaitu berupa rekaman bergerak yang menyajikan informasi secara dinamis, 5) Animasi yaitu berupa gambar bergerak yang digunakan untuk menggambarkan konsep dan proses, 6) Interaktivitas, kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan materi melalui cara seperti; klik, drag, atau input teks.

⁴⁰ Warsita, B. 2002. Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta, 156

⁴¹ Afifah, Kurniaman, and Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar."

3. Minat Belajar

Minat memiliki pengaruh besar terhadap belajar, karena apabila media pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, maka pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sehingga berdampak pada siswa yang tidak merasa tertarik dengan pembelajaran. Apabila, pada pembelajaran menggunakan media berinovasi, ini akan menarik minat siswa, terlebih lagi materi pembelajaran akan mudah dipahami dan dipelajari dengan begitu akan memicu keingintahuan siswa dalam belajar.

Minat belajar dikenal sebagai situasi belajar yang mana siswa memiliki keinginan yang dapat berdampak pada kinerja siswa selama proses pembelajaran. Individu yang belajar memiliki keinginan untuk mengetahui, mempelajari bahkan mendalami materi yang diajarkan dengan penuh perhatian.

Siswa merasa senang dalam belajar, maka ia akan dengan cepat mengerti dan memahami materi yang diberikan guru. Minat besar sekali pengaruh maka adanya peran guru karena untuk membentuk individu yang matang jasmani dan rohani diperlukan guru yang memiliki kompetensi yang handal dan efektif, serta mampu untuk mengembangkan kemampuan siswa secara mandiri.⁴²

Guru harus berusaha untuk membangkitkan minat belajar siswa, baik menggunakan game, kuis bahkan menyajikan materi pembelajaran

⁴² Ani Dwi Yanti and Durinta Puspasari, "Peran Minat Dalam Pembelajaran (Studi Pada Siswa SMK)," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024): 3384–3402, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>.

yang inovatif dan interaktif agar siswa tidak merasa cepat bosan dan jenuh dengan materi yang disampaikan.⁴³

Minat dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah, keinginan. Minat. Menurut Mahfudz Shalahuddin adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Sementara itu menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar.⁴⁴

Slameto menyebutkan minat merupakan rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memerintakan. Minat menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Karena dengan minat yang dimiliki oleh siswa, maka ia akan berusaha untuk menguasai materi yang diajarkan secara maksimal. Karena itu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

1. Internal

- a. Jasmani, keadaan fisik yang sehat akan mendukung keberhasilan belajar dan mempengaruhi minat belajar
- b. Psikologis, kejiwaan yang stabil akan mencapai hasil yang baik dalam belajar⁴⁵

⁴³ M A Meilina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas x Ips Di SMAN 2 ..." 5 (2021): 290–98, <http://repository.um.ac.id/id/eprint/186306>.

⁴⁴ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

⁴⁵ Dr. Hasrian Rudi Setiawan, *Menjadi Pendidik Profesional* (Medan: Umsu Press, 2021).

2. Eksternal

- a. Keluarga, seperti cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, keadaan rumah, ekonomi keluarga, perhatian bahkan budaya yang ditanamkan ketika di rumah.
- b. Sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, keadaan sekolah, disiplin sekolah.⁴⁶

Minat akan mendorong motivasi belajar dan dapat menentukan keberhasilan belajar siswa, dengan menyusun pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan yang akan di capai dan memilih media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan dan minat siswa dengan begitu pembelajaran akan mampu meningkatkan dan memperluas minat belajar siswa. Adapun indikator minat merupakan acuan untuk mengukur sejauh mana dan mengetahui minat belajar siswa. Menurut Barokah ada beberapa indikator minat belajar siswa yaitu sebagai berikut:⁴⁷

1. Perasaan senang

Perasaan suka dan tidak merasa terpaksa untuk belajar, seperti siswa senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan hadir dalam pelajaran. Proses pembelajaran dengan perasaan senang pada siswa akan mudah terelisasi dan mengkonstruksi siswa secara natural tanpa terbebani.

⁴⁶ Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Sumatera Utara: Guepedia, 2021).

⁴⁷ Rani Apriyani, Ugi Nugraha, and Ely Yuliawan, "Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal," *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 6, no. 1 (2022): 38–44, <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>.

2. Ketertarikan

Tertarik yang dimiliki siswa merupakan ungkapan suka, senang dan simpati dalam mengikuti pembelajaran.

3. Keterlibatan

Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bisa dilihat dari perilaku yang ditunjukkan dalam pembelajaran seperti semangat dalam mengerjakan tugas dan berusaha untuk memahami pembelajaran yang disampaikan.

4. Perhatian terhadap belajar

Perhatian siswa merupakan konsentrasi terhadap pengamatan dan pengertian dengan fokus terhadap pembelajaran seperti siswa fokus mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.⁴⁸

5. Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan dalam belajar

Keantusiasan ini bisa dihasilkan melalui media pembelajaran yang menarik, baik dari segi visual maupun konten yang disajikan. Media yang memotivasi siswa untuk terus belajar cenderung lebih efektif.

Indikator minat menurut Djaali yaitu:⁴⁹ 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan siswa, 3) Perhatian siswa, dan 4) Keterlibatan siswa.

⁴⁸ Dkk Dr. Fransisa.S. Latumahina, *Jejak Pengabdian Bagi Negri Tulehu Dusun Rupaitu* (Indramayu, Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021).

⁴⁹ Jessica Frijiyah Sari, Nurul Ikhsan Karimah, and Ferry Ferdianto, "Minat Belajar Siswa Terhadap Pemecahan Masalah," 2022, 364–72, <https://repo.ugj.ac.id/file/dosen/1237256011.pdf>.

4. *Genially*

a. Pengertian *Genially*

Menurut Enstein et al, *Genially* adalah aplikasi yang dapat membantu guru membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif, seperti presentasi, game, kuis, dan video pembelajaran, antara lain. Menurut Viga et al, *Genially* adalah aplikasi online gratis yang membuka konten pembelajaran interaktif dengan kualitas tinggi dan dapat mencakup tiga gaya belajar peserta didik, yaitu visual, audio, dan kinestetik.

Genially memiliki 4 potensi besar dalam bidang pendidikan dalam memudahkan pembuatan konten tanpa memiliki pengetahuan mengenai desain dan pemrograman yaitu: ⁵⁰

1. *Interactivity*, memungkinkan untuk menjelajah informasi melalui jendela, koneksi antar halaman dan link. Hal tersebut adalah cara untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dengan mengubah informasi menjadi konten. Guru berhasil menghasilkan konten yang kreatif, mengembangkan kelas yang menyenangkan bagi peserta didik serta pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. *Storytelling*, membantu mengemas cerita menjadi suatu hal yang menarik dengan menambahkan sumber daya grafis dan mendistribusikan informasi dalam lapisan konten. Keragaman ikon, gambar, peta, elemen interaktif dari alat ini membantu kita menerapkan storytelling

⁵⁰ Alan Nur Fadilah and Heny Kusdiyanti, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially*," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 8, no. 2 (2023): 156, <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070>.

3. *Animation*, tidak hanya menghidupkan konten tetapi juga memprioritaskan ide dalam membantu peserta didik fokus pada konsep pembelajaran. Efek visual mengubah konten statis menjadi kreasi animasi yang memicu pembelajaran menjadi lebih mengesankan.
4. *Gamification*, yang ditambahkan kedalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan konsentrasi dan mendukung pemecahan masalah

b. Kelebihan dan kekurangan *Genially*

Media *Genially* merupakan salah media pembelajaran kreatif, inovatif dan interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media *Genially* adalah media pembelajaran media pembelajaran yang interaktif berupafitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya dengan tampilannya yang menarik dan tidak membosankan, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar dan menghilangkan rasa bosan siswa pada saat pembelajaran.⁵¹

Kelebihan *Genially* yaitu 1) Beragam template, animasi, dan teks yang dapat disesuaikan dengan mudah untuk digunakan, 2) Konten yang mudah dikerjakan, 3) Tombol yang mudah. disesuaikan dengan spreadsheet sebelum atau sesudah digunakan, 4) Versi dan penyesuaian

⁵¹ Meilina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas x Ips Di SMAN 2"

tanpa batas, 5) Memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan guru. 6) Memiliki komunitas pembuat konten yang secara rutin mengunggah konten baru, 7) Penyimpanan otomatis.

Kekurangan *Genially* yaitu 1) Jika ingin fitur lebih lengkap maka harus melakukan *payment*, 2) Bahasa *genially* hanya menyediakan bahasa Inggris, Spanyol, dan Prancis, 3) Untuk mengaksesnya, harus selalu terhubung dengan jaringan internet.⁵²

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti saat ini, antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Isnaeni Nur Aprilia, Fitri Siti Sundari, Ade Wijaya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D).⁵³

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa validasi produk oleh ahli media sebesar 94%, ahli bahasa sebesar 93% dan ahli materi sebesar

⁵² Yolanda and Sri Indriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku."

⁵³ Isnaeni Nur Aprilia, Fitri Siti Sundari, and Ade Wijaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>.

96%, media Genially dinyatakan layak. Media *genially* dapat diujicobakan kepada pengguna, tetapi perbaikan harus diperhatikan terlebih dahulu. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *website genially* dan menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D). Dengan perbedaan penelitian yaitu tempat dan mata pelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaily Khoirun Ni"mah, Warsiman, dan Titik Hermiati pada tahun 2022 dengan judul "Upaya Meningkatkan Minat Belajar siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang."⁵⁴

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dimana data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan dari hasil kegiatan pratindakan dan pasca tindakan, sedangkan data kualitatif berupa angket yang diberikan dalam bentuk google forms dideskripsikan secara kualitatif.

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia mengalami

⁵⁴ Nurlaily Khoirun Ni"mah, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang," *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.

peningkatan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata peningkatan presentase minat belajar peserta didik sebesar 17,94%.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *website genially*, perbedaannya terletak pada metode penelitian, mata pelajaran yang diteliti, sampel kelas yang diteliti.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nailah Fatma, dan Ichsan pada tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah”.⁵⁵ Berbeda dari beberapa penelitian sebelumnya, penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-posttest design*. Dari hasil penelitian dapat diketahui nilai rata-rata pretest 44,00 yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik masih rendah, kemudian setelah sesudah diberikan pembelajaran posttest dengan penerapan media *genially* peserta didik mendapat nilai rata-rata 77,75 dengan ini terbukti adanya peningkatan yang signifikan.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *website genially*, perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan dan mata pelajaran.

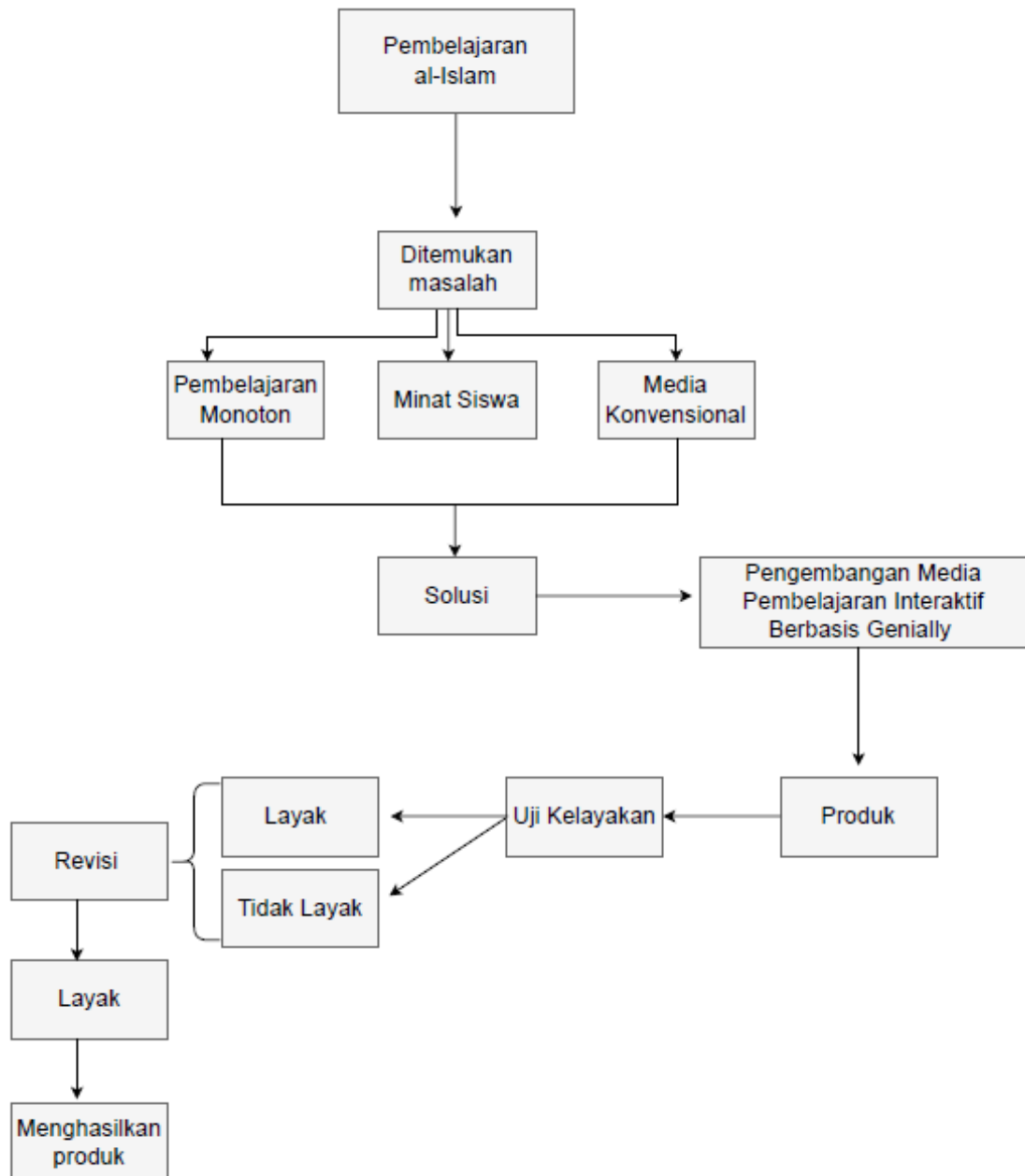
⁵⁵ Nailah Fatma and Ichsan, “Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah,” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 50–59, <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Amaliah dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Enrekang.⁵⁶

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R & D dengan mengadaptasi empat langkah pengembangan Thiagarajan, yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa media yang dikembangkan didesain dalam bentuk multimedia interaktif berbasis flash sehingga lebih ringan dan mudah dijalankan. Hasil penilaian ahli media adalah 96%; ahli materi 92%; praktisi pertama 90%; praktisi kedua 96%; dan respons peserta didik 93%. Keseluruhan hasil penilaian ini berada pada kategori sangat baik yang sekaligus mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran iman kepada hari akhir. Adapun persamaan ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, dengan mata pelajaran yang sama yaitu pendidikan agama Islam dan dilakukan di jenjang sekolah menengah atas. Perbedaan dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan berupa video interaktif dan dilakukan di tempat yang berbeda.

⁵⁶ Amaliah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Enrekang."

C. Kerangka Berpikir



Perkembangan teknologi menjadi sebuah tantangan yang berdampak dalam berbagai aspek tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dapat dilihat dari proses kegiatan pembelajaran itu sendiri. Salah satunya dapat

dilihat dari ketepatan dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi terhadap ketertarikan dan mempermudah siswa dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran interaktif bisa menjadi alternatif untuk memudahkan guru dalam menyajikan bahan ajar. Karena media pembelajaran interaktif diasumsikan dapat menarik perhatian siswa dengan melibatkan panca indra yaitu mata, telinga dan tangan. Apalagi di SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu khususnya di kelas X ditunjang dengan penggunaan tablet dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, penggunaan tablet ini tidak iringi dengan inovasi guru untuk menciptakan dan memanfaatkan teknologi yang ada.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media yang konvensional menjadi pembelajaran yang interaktif. Adapun, proses pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* dengan harapan dapat menjadi daya tarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran. Dilain sisi, dapat memudahkan guru dalam menyajikan bahan ajar dan menyampaikan materi.