

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai delapan topik pembahasan yang meliputi:

(1) Latar belakang masalah; (2) Identifikasi masalah; (3) Pembatasan masalah; (4) Rumusan masalah; (5) Tujuan pengembangan; (6) Spesifikasi produk yang diharapkan; (7) Asumsi dan keterbatasan pengembangan; dan (8) Definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era transformasi digital saat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Masyarakat kini dihadapkan dengan beragam tantangan dalam dunia pendidikan. Meskipun tantangan ini berpotensi menjadi hambatan, pada saat yang sama perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga membuka peluang untuk mendorong lahirnya inovasi baru yang dapat membentuk generasi yang unggul di masa depan. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk generasi penerus bangsa yang cerdas (Syafii dkk., 2023). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Bagi masyarakat Indonesia, pendidikan merupakan hak yang harus dimiliki oleh setiap individu, baik melalui jalur formal, nonformal, maupun informal (Hudin dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang menyatakan bahwa:

“Setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan, dan pemerintah berkewajiban untuk menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang diatur dengan undang-undang”.

Ketentuan ini menjadi landasan bahwa pendidikan adalah pondasi utama bagi umat manusia dalam mengembangkan seluruh potensi dirinya secara optimal.

Dalam dunia pendidikan, jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal yang paling penting bagi peserta didik dalam menempuh proses pendidikan (Diningsih & Riyandi, 2024). Pendidikan di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membentuk pondasi pengetahuan yang akan menjadi bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk membangun pondasi yang kuat dalam perkembangan kecerdasan intelektual, pengetahuan dasar, kepribadian, serta pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk hidup secara mandiri dan melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Lestari dkk., 2020). Pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat dengan kurikulum. Sistem pendidikan di Indonesia terus berupaya menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Kurikulum memegang peranan yang penting dalam kegiatan pendidikan. Kurikulum merupakan acuan penting dalam menjalankan proses pembelajaran dan menjadi fondasi dalam sistem pendidikan (Suhandi & Robi'ah, 2024). Menurut Muzharifah dkk., (2023) kurikulum akan selalu diperbarui mengikuti perkembangan zaman yang terjadi di masyarakat dengan menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia sedang menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai acuan dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan kebebasan berpikir bagi peserta didik dan guru (Gumilar dkk., 2023). Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk mengimplementasikan berbagai ide inovatif dalam proses pembelajaran, sekaligus memberi ruang bagi peserta didik untuk tumbuh dan

berkembang sesuai dengan minat, potensi, serta karakteristik individu mereka (Gumilar dkk., 2023). Konsep Merdeka Belajar dalam Kurikulum Merdeka mendorong peserta didik mengeksplorasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari lingkungan sekitar. Hal tersebut bertujuan untuk menumbuhkan rasa kemandirian, kepedulian, kepercayaan diri, serta kemampuan adaptasi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat (Widiyaningsih & Narimo, 2023).

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk membentuk peserta didik yang berkarakter, berakhlak mulia, serta memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila mempunyai peranan yang penting dalam membentuk karakter dan identitas nasional peserta didik (Nurhapipah, 2024). Melalui Pendidikan Pancasila diharapkan peserta didik tidak hanya memahami, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Nurohmah dkk., 2021). Salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila adalah norma dalam kehidupanku, yang mencakup norma agama, norma hukum, norma kesopanan, dan norma kesusilaan. Pemahaman terhadap norma sangat lah penting untuk membentuk sikap dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Materi norma dalam kehidupanku ini dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap aturan dan tata tertib kehidupan sosial dan membentuk perilaku yang bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik telah memahami materi yang diajarkan (Ardanari dkk., 2024). Menurut Rani dkk., (2023), kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam merancang pembelajaran

yang berkualitas, disesuaikan dengan kebutuhan serta lingkungan belajar peserta didik. Dengan diterapkannya pembelajaran yang berkualitas, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan mempunyai kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran yang berkualitas didukung oleh beberapa komponen penting, salah satunya yaitu adalah interaksi yang efektif antara guru dan siswa (Zulfatunnisa & Maknun, 2022). Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana, termasuk sumber belajar dan media pembelajaran, menjadi faktor penting dalam mendukung kelangsungan proses kegiatan belajar mengajar.

Pada era abad ke-21, media pembelajaran terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi digital. Hal ini mendorong munculnya berbagai bentuk media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran di kelas. Pemanfaatan dari penggunaan media pembelajaran mendorong peserta didik dalam memahami materi secara maksimal, sehingga capaian hasil belajar dapat terpenuhi sesuai standar (Arifin dkk., 2025). Pengukuran hasil belajar peserta didik mengacu pada pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima menetapkan rentang nilai 80-89 dengan predikat baik.

Standar PAP ini menegaskan pentingnya pencapaian hasil belajar ranah kognitif yang optimal dalam pembelajaran. Pada kurikulum merdeka menekankan pembelajaran bermakna, dan kontekstual, sehingga kegiatan pembelajaran harus disampaikan dengan interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang masih berada dalam tahap operasional konkret (Sitorus, 2025). Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung penyampaian materi secara interaktif, konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, sehingga mampu membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan emosi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Surata dkk., 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam mengaitkan materi ajar dengan pengalaman kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yaitu, penyampaian materi ajar menjadi lebih beragam, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, serta kualitas belajar peserta didik dapat menjadi lebih meningkat (Fadilah dkk., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Kamis, tanggal 20 Maret 2025 dengan salah satu guru kelas V di SD Negeri 6 Jimbaran bernama I Gusti Ketut Apsari Dewi, S.Pd. diperoleh informasi bahwa terdapat hasil belajar ranah kognitif yang rendah sebesar 72 yang disebabkan karena materi Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka dianggap sulit untuk dipahami. Selain itu, Ibu Apsari mengatakan bahwa peserta didik kesulitan dalam mengingat aturan-aturan dan pasal-pasal yang terdapat dalam materi norma dalam kehidupanku. Ibu Apsari juga mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran ia telah menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran namun masih kurang optimal. Media pembelajaran yang sering digunakan ialah media *powerpoint*, gambar, dan video pembelajaran yang diakses melalui *platform youtube*, sedangkan model pembelajaran yang digunakan adalah model konvensional. Namun, media yang digunakan oleh Ibu Apsari belum mampu

meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik hal ini disebabkan oleh beberapa faktor.

Pertama, video pembelajaran yang diakses melalui *platform youtube* cenderung kurang interaktif, sehingga peserta didik hanya menjadi penerima informasi secara pasif tanpa ada kesempatan untuk mengeksplorasi materi atau memberikan respons secara langsung. Hal ini juga dikemukakan oleh Rahayu dkk., (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran dari *platform youtube* dinilai kurang optimal. Kedua, visualisasi dalam video pembelajaran tersebut kurang menarik dari segi kualitas gambar, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan tidak termotivasi untuk memperhatikan isi materi secara menyeluruh. Ketiga, media *powerpoint* yang digunakan bersifat satu arah dan tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam membangun pemahaman terhadap materi yang disampaikan, khususnya dalam ranah kognitif. Sevia dkk., (2022) menyatakan bahwa penggunaan media *powerpoint* dinilai masih kurang optimal dalam mendukung penyampaian materi secara efektif kepada peserta didik.

Dalam kenyataannya menunjukkan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku di kelas V SD N 6 Jimbaran masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku kelas V di SD Negeri 6 Jimbaran dengan hasil ulangan harian rata-rata 72. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif masih tergolong rendah. Dengan demikian, berdasarkan nilai rata-rata kelas tersebut apabila di konversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan persentase

65-79 yang tergolong dalam kriteria “Cukup”, sehingga banyak peserta didik yang belum mencapai standar ranah kognitif yang telah ditetapkan. Berikut merupakan tabel presentasi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima
(Sumber: Agung, 2022)

No. (1)	Persentase (2)	Kriteria (3)
1.	90-100	Sangat Baik
2.	80-89	Baik
3.	65-79	Cukup
4.	49-64	Kurang
5.	00-39	Sangat Kurang

Berdasarkan harapan dan kenyataan yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa terjadi ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 6 Jimbaran. Kesenjangan tersebut terlihat berdasarkan nilai rata-rata ulangan harian muatan Pendidikan Pancasila kelas V, yang mana apabila disesuaikan dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima, peserta didik dapat dinyatakan berpredikat baik jika mencapai rentang nilai 80-89. Sedangkan nilai 72 berada pada kategori cukup, sehingga terdapat selisih sebesar 8 antara rata-rata nilai peserta didik di SDN 6 Jimbaran dengan PAP.

Dalam menghadapi rendahnya hasil belajar ranah kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran, diperlukan solusi inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu memfasilitasi pemahaman konsep dengan lebih efektif (Wahidin, 2025). Media interaktif berbasis digital kini semakin berkembang sebagai sarana pembelajaran yang dapat

menggabungkan elemen visual, audio dan interaktif secara terpadu (Udyani dkk., 2024). Salah satu *platform* yang menawarkan keunggulan tersebut adalah *genially*, yang dapat menciptakan presentasi, kuis, permainan edukatif, simulasi pembelajaran yang menarik, dan mudah diakses. Media pembelajaran berbasis *genially* memiliki kelebihan dalam hal interaktivitas tinggi dengan *design* visual yang menarik serta mudah mengintegrasikan dengan berbagai bentuk konten seperti video, animasi, dan lain sebagainya (Khoirun Ni'mah dkk., 2022). Penggunaan *platform genially* dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar pada materi norma, belum banyak dikembangkan. Oleh sebab itu, pemanfaatan *genially* sebagai media pembelajaran interaktif menjadi sebuah inovasi yang memiliki kebaruan serta dapat mendorong peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitifnya dengan lebih efektif.

Pengembangan media pembelajaran *genially* pada materi norma dalam kehidupanku hingga saat ini belum banyak dilakukan. Pengembangan media interaktif berbasis *genially* sebelumnya telah dilakukan oleh Yolanda dkk., (2023). Pengembangan media pembelajaran *genially* dilakukan untuk materi norma dan adat istiadat daerahku pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tempat penelitian dilakukan di SDN Cibinong 1 Kabupaten Bogor. Namun lebih khususnya, pengembangan media pembelajaran *genially* pada materi norma dalam kehidupanku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Bali belum ada diteliti. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis *genially* untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik kelas V SDN 6 Jimbaran penting untuk dilakukan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *genially* materi norma dalam kehidupanku.

Hal ini didukung oleh temuan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *genially*. Penelitian pertama oleh Yolanda dkk., (2023) pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku menunjukkan bahwa hasil penelitian media *genially* yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik, sehingga dapat dinyatakan menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian kedua juga menyatakan bahwa media pembelajaran *genially* sangat baik, sehingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan (Putri dkk., 2025). Pada penelitian ketiga mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif *genially* pada mata pelajaran IPAS oleh (Aprilia dkk., 2024) menyatakan bahwa media *genially* sangat layak untuk digunakan. Selain itu, pada penelitian keempat menyatakan bahwa penggunaan media yang berbasis *genially* sangat baik dan dinilai sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar (Shalimar & Rukmana, 2025). Pada penelitian kelima yang dilakukan oleh Liliyani & Putra (2025) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian mendapatkan bahwa penggunaan media *genially* dinilai sangat layak dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka judul penelitian yang diambil adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 6 Jimbaran”. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada peserta didik kelas V SD yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Dengan penyajian materi dalam bentuk

digital yang interaktif, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga diajak berpikir kritis dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar muatan Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 6 Jimbaran dengan perolehan nilai rata-rata sebagian siswa yang masih belum memenuhi kriteria pencapaian sesuai dengan PAP dengan nilai 72.
- 2) Pendidikan Pancasila dianggap sulit dipahami peserta didik.
- 3) Ketidakmampuan peserta didik dalam mengingat aturan-aturan dan pasal yang terdapat dalam materi norma dalam kehidupanku.
- 4) Guru hanya memanfaatkan video pembelajaran yang diakses melalui platform youtube dan powerpoint sebagai bahan dalam mengajar di kelas.
- 5) Media *powerpoint* bersifat satu arah dan tidak memberi ruang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 6) Peserta didik sebagai penerima informasi pasif sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi.
- 7) Belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran *genially* dengan materi norma dalam kehidupanku di Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, penelitian difokuskan pada pembatasan masalah agar permasalahan yang utama dapat diselesaikan secara

optimal. Pembatasan masalah ini dilakukan berdasarkan adanya hasil belajar ranah kognitif di kelas V SDN 6 Jimbaran yang dinyatakan rendah sesuai dengan isi dari rata-rata nilai sekolah yaitu sebesar 72 pada muatan Pendidikan Pancasila. Sehingga fokus penelitian yang dilakukan oleh pengembang yakni pengembangan media pembelajaran *genially* untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah sebelumnya maka, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran?
- 4) Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran.

- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 6 Jimbaran.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku di kelas V sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku di kelas V dirancang dengan memadukan beberapa unsur berupa teks, gambar, video, animasi, sehingga pengaplikasiannya akan terasa lebih menarik minat belajar peserta didik.
- 3) Media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupan di kelas V dibuat dengan fokus pengoperasiannya pada perangkat *computer*, laptop, dan gadget sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
- 4) Media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku di kelas V dirancang dengan harapan membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku di kelas V SD yakni sebagai berikut :

- 1) Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku. Desain serta materi yang digunakan dalam pengembangan ini telah sesuai dengan muatan Pendidikan Pancasila.
- 2) Media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam aktivitas belajar yang kondusif dan interaktif.
- 3) Media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupan dikembangkan untuk dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi norma dalam kehidupanku.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku di kelas V sekolah dasar yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *genially* pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma di kehidupanku di kelas V diperuntukkan untuk peserta didik sekolah dasar (SD).
- 2) Media pembelajaran *genially* diperuntukkan untuk mempelajari pemahaman terkait norma-norma dalam kehidupan pada muatan Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.
- 3) Media pembelajaran *genially* hanya dapat diakses secara *online* yang mengharuskan untuk selalu terhubung dalam jaringan internet.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk memberikan batasan-batasan istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk yang dapat digunakan sebagai solusi dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sumber yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik maupun peserta didik untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran.
- 3) *Genially* adalah media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.
- 4) Model Plomp adalah salah satu model pengembangan media pembelajaran yang memiliki 5 tahapan yaitu: (1) *preliminary investigation*, (2) *design*, (3)

realization/construction, (4) test, evaluation, and revision, dan (5) implementation.

