BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pada pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Media pembalajaran adalah perantara atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Di dalam proses belajar mengajar, komunikasi dua arah yang seimbang sangat diperlukan, karena dapat memperlancar interaksi belajar (A, E. & Safitri, L, 2020).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media interaktif adalah metode penyampaian konten kepada audiens dalam bentuk video atau gambar yang dapat dikendalikan oleh komputer. tidak hanya dengan melihat, tetapi juga dengan mendengar audio dan melihat efek grafis yang dibuat untuk mendapatkan respon aktif dalam penyajiannya (Muina & Rifda, 2024).

Salah satu bagian dari multimedia ialah pembelajaran interaktif. Multimedia merupakan presentasi materi dengan menggunakan gambar dan kata-kata, gambar dalam definisi ini adalah materi yang ditampilkan berbentuk gambar atau pictorial form. Hal ini dapat berbentuk grafik dinamis video dan

animasi atau grafik statis peta, foto, grafik, dan ilustrasi. Kata dalam definisi ini adalah materi yang ditampilkan dengan bentuk verbal (verbal *from*), seperti penggunaan kata-kata atau teks yang dicetak ataupun diucapkan (Adolph, 2020).

Sedangkan Menurut pendapat ahli yang bernama (Adhelia Anggraini, 2023: 12) .

> "Penggunaan media interaktif membuat pengguna memiliki berbagai pilihan yang dapat dipilih mengenai menu yang tersedia yang akan dipelajari. Apabila pengguna ingin melihat salah satu topik maka ia tidak perlu menunggu semua presentasi selesai di sajikan. Perangkat input yang digunakan untuk memberi respon dapat melalui mouse, penunjuk, pena penunjuk, layar sentuh, keyboard dan lain-lain. Salah satu bagian dari multimedia ialah pembelajaran internet".
> .

Media Pembelajaran Interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara siswa dan media tersebut. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau berbagai macam media lainnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara interaktif (Kristanto, 2020).

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar, serta meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan mereka. Media juga menyediakan berbagai formasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan video, media ini juga mendorong kreativitas pendidik mengelola Media pembelajaran interaktif.

b. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Bitu (2024), tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: 1). Untuk meningkatkan keterlibatan akpeserta didik dalam proses pembelajaran, 2). Untuk membantu memberikan gambaran secara langsung mengenai konsep yang abstrak agar lebih mudah dipahami, 3). Untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi sehingga peserta didik dapat belajar lebih mandiri dan kreatif.

Sedangkan Menurut Evandri (2024), media pembelajaran interaktif bertujuan: 1). Untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik, 2). Untuk memfasilitasi proses berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan *problem solving* melalui fitur-fitur interaktif, 3). Untuk mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dengan memberikan umpan balik secara langsung.

Sejalan dengan pendapat ahli yang telah diuraikan di atas peneliti melihat bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak agar lebih mudah dipahami, serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi sehingga peserta didik dapat belajar lebih mandiri dan kreatif. Serta media pembelajaran interaktif bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, media ini memudahkan pengeditan konten sesuai kebutuhan, memperkaya pengalaman belajar dengan elemen visual, dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Grimm (2020), jenis- jenis media pembelajaran interaktif dibagi menjadi beberapa kategori yaitu sebagai berikut:

1) Media Interaktif Berbasis Komputer. Media ini menggunakan komputer atau laptop sebagai alat bantu utama.
2) Media Interaktif Berbasis *Mobile*. Pembelajaran melalui perangkat mobile seperti smartphone dan tablet.
3) Media Interaktif Berbasis Multimedia. Menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu paket pembelajaran yang interaktif.
4) Media Interaktif Berbasis *Gamifikasi*. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Pendapat ini sejalan dengan pendapat Andrews (2021), yang mengungkapkan tentang jenis-jenis media pembelalajaran interaktif media pembelajaran interaktif dibagi menjadi:

1) Media Visual: media yang mengandalkan penglihatan, seperti gambar, grafik, diagram, poster, *animasi*.
2) Media Audio: media yang mengandalkan pendengaran, seperti radio pembelajaran, *podcast*, dan audio *book*.
3) Media Audio-Visual: gabungan media suara dan gambar, seperti video pembelajaran, film pendidikan, video interaktif.
4) Media berbasis komputer: media ini menggunakan komputer sebagai alat bantu utama misalnya: CAI (*Computer Assisted Instruction*).

Berdasrkan pendapat ahli diatas dapat disebutkan bahwasanya jenis-jenis media pembelajaran interaktif dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu media interaktif berbasis komputer, media berbasis mobile, media berbasis multimedia, media berbasis jaringan *online*, dan media berbasis *gamifikasi*.. Serta media pembelajaran interaktif menjadi media visual yaitu: gambar, grafik, animasi, media audio yaitu: radio pembelajaran, podcast, media audio-visual yaitu: video pembelajaran, film pendidikan, dan media berbasis komputer terdapat CAI.

d. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Nusroh (2024), manfaat utama dari media pembelajaran interaktif adalah:

1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2) Membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami.
3) Menyediakan pembelajaran yang fleksibel dan mandiri.
4) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Sedangkan menurut pendapat Sadiman (2024), media pembelajaran interaktif memiliki manfaat yaitu:

1) Membuat proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan.
2) Memperjelas penyajian pesan sehingga tidak terlalu verbalistis.
3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera peserta didik.
4) Meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Menurut uraian di atas mengenai manfaat dari media pembelajaran interaktif dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat

bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas terutama peserta didik yang kurang aktif pada proses pembelajaran. Pendidik harus benar-benar memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan benar. Dengan adanya media pembelajaran interaktif pembelajaran akan lebih menarik dan aktif dan hasil belajar lebih meningkat.

e. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran Interaktif

Menurut pendapat Batubara (2021), menjelaskan media pembelajaran interkatif merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif digunakan untuk membuat suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran interktif memiliki karakteristik yang harus diperhatikan supaya tidak salah dalam memilih media menerapkan di pembelajaran. Berikut ini merupakan karakteristik media pembelajaran interaktif antara lain:

1) Manipulatif media pembelajaran interaktif hendaknya bersifat manipulatif, dalam artian bahwa media pembelajaran interaktif dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian yang telah disimpan sebelumnya dengan memberikan beberapa modifikasi atau perubahan seperlunya sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar.
2) Sesuai dengan fungsi dan tujuan pengajaran Media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam membantu proses belajar mengajar hendaknya disesuaikan dengan fungsi pengajaran.
3) Mendukung materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif digunakan

dalam proses belajar mengajar tentunya harus mendukung materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik. Misalnya, dalam mendukung penyampaian materi.

4) Mudah digunakan Media pembelajaran hendaknya mudah digunakan oleh pengajar yang berperan sebagai komunikator. Selain memiliki keterampilan komunikasi, pengajar juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif kepada peserta didik.
5) Efektif dan efisien Media pembelajaran hendaknya dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Begitu pula dengan persiapan materi pembelajaran yang akan diberikan dan alokasi waktu yang telah ditetapkan.
6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dalam artian bahwa media pembelajaran dapat menggantikan realitas yang sesungguhnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Memiliki beberapa karakteristik penting, yaitu bersifat manipulatif, sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran, mendukung materi yang disampaikan, mudah digunakan oleh pendiidik, efektif dan efisien dalam penggunaannya, serta mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

f. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Menurut pendapat Putri (2020), media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain yaitu:1) Kegiatan belajar mengajar dapat menjangkau peserta didik secara lebih luas. 2) Memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang diberikan. 3) Dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik. 4) Memfasilitasi belajar aktif. 5) Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya keterlibatan langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, serta penyesuaian pembelajaran dengan bakat, minat, dan batasan waktu masing-masing peserta didik.

Adapun kekurangan media pembelajaran interaktif antara lain sebagai berikut yaitu:

1) Ketergantungan pada Teknologi. Peserta didik dan pendidik sangat bergantung pada perangkat teknologi seperti komputer, *smartphone*, dan koneksi internet yang stabil.
2) Biaya Pengembangan yang Tinggi. Pembuatan media interaktif berkualitas, seperti aplikasi, animasi, atau *platform* pembelajaran *online*, membutuhkan biaya, waktu, dan tenaga ahli yang tidak sedikit.
3) Kurangnya Interaksi Sosial Langsung. Terlalu banyak mengandalkan media interaktif dapat mengurangi interaksi sosial antar peserta didik dan dengan pendidik secara langsung, yang sebenarnya penting dalam pembentukan karakter.
4) Resiko Distraksi. Ketika mengunakan media pembelajaran berbasis

teknologi peserta didik retan terdistraksi oleh aplikasi lain seperti media sosial dan konten.

5) Tidak Semua materi yang diberikan tidak sesuai, artinya media interaktif tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran (Nur, 2021).

Sedangkan menurut pendapat Nasution, (2023) adapun kelebihan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut yaitu:

1) Penyajian materi pembelajaran melalui media dan berbagai interpretasi disajikan secara seragam.
2) Proses pendidikan menjadi lebih menarik; Penggunaan media massa dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, merangsang mereka untuk berinteraksi.
3) Proses pembelajaran dengan desain dan pilihan yang tepat, media dapat membantu pendidik serta peserta didik terlibat dalam komunikasi aktif dua arah.
4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, sehingga pendidik tidak menghabiskan cukup banyak waktu untuk menjelaskan materi.
5) Kualitas belajar peserta didik lebih meningkat, dengan penggunaan perangkat pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik untuk memahami mata pelajaran secara mendalam dan lebih menyenangkan.
6) Proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja.
7) Sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran meningkat.

Adapun kekurangan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1) Keterbatasan Akses Teknologi. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat atau akses internet yang memadai untuk mengakses media pembelajaran, terutama di daerah terpencil atau dengan latar belakang ekonomi rendah.
2) Resiko Penggunaan Media yang Tidak Efektif. Jika media yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kurang menarik, akan menbuat peserta didik menjadi bosan, bingung, dan kehilangan fokus belajar.
3) Minimnya Interaksi Sosial Langsung. Penggunaan media secara berlebih dapat mengurangi interaksi sosial antar peserta didik dengan pendidik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas peneliti berasumsi bahwasanya. Media pembelajaran interaktif memiliki berbagai kelebihan, seperti memperluas jangkauan pengguna, memudahkan pemahaman konsep, meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik, memungkinkan penyesuaian pembelajaran, serta mempercepat dan meningkatkan kualitas proses belajar. Namun media ini juga memiliki kekurangan antara lain, ketergantungan pada teknologi, biaya pengembangan yang tinggi, berkurangnya interaksi sosial langsung, resiko distraksi, keterbatasan akses, dan potensi penggunaan yang kurang efektif.

2. *Platfrom Genially*

a. Pengertian *Platfrom Genially*

Genially merupakan media pembelajaran masa kini yang memiliki banyak fitur di dalamnya, salah satunya dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menarik bagi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran di sekolah dengan aktif dan tidak membosankan untuk mencapai hasil belajar kognitif yang diharapkan (Dewi, 2023).

Sedangkan menurut pendapat dari Ayuningtyas (2024: 18).

> "*Genially* juga merupakan media pembelajaran berbasis online yang bisa digunakan untuk menghasilkan cerita serta penyampaian informasi yang indah dan menarik. *Genially* ini sendiri menampilkan daftar pilihan konten yang disediakan berdasarkan kebutuhan pengguna dapat berupa poster, konten kreatif, *game* dengan harapan mendapat atensi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung".

Genially adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu guru membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif, seperti presentasi, *game*, kuis, dan video pembelajaran, antara lain. *Genially* adalah *platfroom online* gratis yang membuka konten pembelajaran interaktif dengan kualitas tinggi dan dapat mencakup tiga gaya belajar peserta didik, yaitu visual, audio, dan kinestetik (Elsabela & Hudaidah, 2022).

Genially merupakan *platfroom* pembelajaran *online* yang mendukung guru dalam merancang bahan ajar yang inovatif dan menarik, seperti presentasi, game edukasi, video pembelajaran, dan lainnya. *Genially* adalah situs *web* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, dengan fitur fitur yang menarik membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Fitur *gamifikasi genially* menyediakan

permainan, dan templat desain yang dapat disesuaikan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran. Pendidik dan peserta didik dapat mengakses *genially* melalui ponsel atau laptop, kapan saja dan di mana saja (Khoirun Ni'mah, 2022).

> "Media *genially* dapat dikatakan media yang dipergunakan secara online serta media yang dapat merangsang peserta didik melalui gaya belajarnya yaitu visual, auditori, dan kinestetik guna membantu untuk peserta didik dapat fokus" (Drs. Haris Budiman, 2020: 16).

Berdasarkan beberapa defenisi yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa *genially* adalah *platfroom* yang efektif untuk membuat media pembelajaran interaktif yang kreatif dan inovatif, seperti presentasi, *game* edukasi, dan video pembelajaran. Serta dilengkapi dengan fitur-fitur seperti template, *animasi*, dan teks yang dapat disesuaikan, *platfroom* ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung kolaborasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

b. Tujuan *Platfroom Genially*

Menurut Fatma & Ichsan, (2022) *genially* memilki tujuan yaitu sebagai berikut:

1) Meningkatkan Keterlibatan peserta didik: *Genially* memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif yang menarik, seperti presentasi, kuis, dan *gamifikasi*, yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2) Memfasilitasi Pembelajaran yang Fleksibel dan Kreatif: Dengan berbagai fitur yang tersedia, seperti infografis, presentasi *animasi*, *ePosters*, dan

video. *Genially* memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi yang lebih kreatif dan mudah diakses oleh peserta didik, baik secara *daring* maupun *luring.*

3) Menyediakan Kemudahan dalam Penggunaan dan Pengeditan: Media ini memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk menyunting dan menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, menjadikannya alat yang sangat fleksibel untuk berbagai jenis materi.
4) Meningkatkan Pengalaman Pembelajaran: *Genially* dilengkapi dengan berbagai gambar, ikon, template, warna, dan font, yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu memahami materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Sedangkan menurut Zebua, (2025) *genially* memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:

1) Meningkatkan Kreativitas Pendidik: *Genially* mendukung pendidik dalam merancang bahan ajar yang inovatif dan menarik, seperti presentasi, *game* edukasi, dan video pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas dan variasi materi yang disampaikan.
2) Meningkatkan Aktivitas dan Keterlibatan peserta didik: Fitur *gamifikasi* dalami *genially* menyediakan permainan interaktif yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, menjadikannya lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran.

3) Fleksibilitas Akses Pembelajaran: *Genially* memungkinkan peserta didik dan pendidik untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel melalui ponsel atau laptop, kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran jarak jauh atau *luring.*
4) Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Tidak Monoton: *Genially* menyediakan berbagai fitur interaktif yang membantu membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik, mencegah pembelajaran menjadi monoton dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat yang telah diuraikan diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa tujuan penggunaan *genially* dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui media pembelajaran interaktif yang menarik, seperti presentasi, kuis, dan *gamifikasi*. *Genially* dapat mendukung fleksibilitas pembelajaran dengan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan materi kreatif dan mudah diakses baik secara *daring* maupun *luring*. Selain itu, media ini memudahkan pengeditan konten sesuai kebutuhan, memperkaya pengalaman belajar dengan elemen visual, dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Manfaat *Platfrom Genially*

Menurut Mata, (2024) *genially* dapat memberikan sejumlah manfaat yaitu sebagai berikut.

1) Penyajian materi yang lebih menarik dan dinamis melalui elemen visual seperti *animasi* dan efek interaktif, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2) Memudahkan peserta didik belajar dimana dan kapan pun secara mandiri.
3) Menyediakan berbagai fitur yang dapat disesuaikan, seperti kuis dan tautan eksternal, yang memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan spesifik peserta didik dan gaya pengajaran mereka.
4) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan pendidik diataranya: Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena desain interaktifnya mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dan menganalisis informasi secara mendalam.

Sedangkan menurut pendapat Rahmawati, (2023) *genially* memiliki beberapa manfaat utama diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan Pemahaman Materi: Media ini membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna.
2) Meningkatkan Antusiasme Belajar:Penggunaan media interaktif dapat membuat peserta didik lebih antusias dan senang dalam pembelajaran.
3) Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik: Peserta didik didorong untuk aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran.
4) Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Media ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui berbagai fitur interaktif yang tersedia.

Kesimpulan dari pendapat ahli atas bahwasanya *genially* memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. *Genially* dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik dengan cara yang menarik dan dinamis melalui elemen visual seperti animasi dan efek interaktif, yang juga meningkatkan keterlibatan langsung peserta didik. Selain itu, *genially* mendukung pembelajaran fleksibel dan mandiri, serta memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media ini juga mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dan berpikir kritis, sehingga dapat meningkatkan kemampuan analisis peserta didik terhadap informasi yang dipelajari

d. Keunggulan *Platfrom Genially*

Menurut pendapat Yolanda, (2023) adapun keunggulan media pembelajaran interaktif *genially* yaitu sebagai berikut: 1) Berbagai template, *animasi*, dan teks yang dapat dengan mudah disesuaikan untuk digunakan. 2) Konten yang mudah dikerjakan. 3) Tombol yang dapat disesuaikan dengan mudah pada lembar kerja, baik sebelum maupun setelah digunakan. 4) Versi dan penyesuaian tanpa batas. 5) Memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan pendidik. 6) Memiliki komunitas pembuat konten yang rutin mengunggah konten baru. 7) Penyimpanan Otomatis.

Pendapat diatas juga serupa dengan pendapat Belva Saskia Permana (2024), yaitu keunggulan *genially* dapat digunakan untuk menyesuaikan *game* dengan materi yang ingin diajarkan. karena media ini dapat diakses secara *online,* hanya perlu menggunakan link dan tidak perlu memindahkan

data presentasi secara manual, media ini juga dapat menginput media dari situs lain seperti *youtube*, *spotify* dan lainnya yang memudahkan peserta didik.

Berdasarkan uraian pendapat ahli diatas tentang keungulan pengunaan *genially* sebagai Media Pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media interaktif *genially* merupakan solusi yang inovatif dalam dunia pendidikan yang mendukung pembelajaran interaktif. Didukung dengan fitur-fiturnya yang lengkap dan kemudahan aksesnya, karena *genially* mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Penggunaannya dapat membantu pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk media yang digunakan, dan tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sobari, 2019).

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh peserta didik yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah

ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. dalam kamus besar bahasa indonesia “hasil belajar adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha” atau dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah interaksi dari tindak mengajar dari pendidik yang diakhiri dengan evaluasi (Pokhrel, 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat bahwasanya, bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil ini dapat berupa nilai, baik dalam bentuk mentah maupun akumulatif, serta perubahan perilaku peserta didik.

b. Faktor-Faktor Yang Menpengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :
    a) Faktor Fisik, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik peserta didik.
    b) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar
2) Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengauhi hasil belajar yang berasal dari luar diri peserta didik, faktor ini disebabkan oleh lingkungan sosial keluarga dan lingkungan sekolah penjelasanya yaitu:

a) Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar peserta didik.
b) Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa, Lingkungan masyarakat (Tisza Rizky Melinda, 2021).

Sedangkan menurut Sobari, (2019) faktor yang menpengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1) Faktor internal, meliputi:
   a) Faktor jasmani yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan berkrbutuhan khusus.
   b) Faktor psikologis Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.
   c) Faktor kelelahan. Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua yaitu, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.
2) Faktor eksternal, meliputi:
   a) Faktor keluarga peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan peserta didik dalam masyrakat. Faktor itu meliputi kegiatan dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat dikatakan bahwa. Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antaranya: faktor internal meliputi: kondisi fisik, intelegensi, motivasi, minat, bakat, kesiapan belajar, dan kelelahan, serta faktor eksternal yaitu: seperti dukungan keluarga, lingkungan sekolah, peran pendidik dan teman, fasilitas, serta pengaruh masyarakat dan media massa kedua faktor ini sama-sama berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Mata Pelajaran Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan mendasar di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada tingkat ini, matematika tidak hanya dipelajari sebagai ilmu hitung semata, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Melalui matematika, peserta didik diajak untuk memahami materi dasar seperti pola dan bilangan yang menjadi pondasi untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari (Sholihah, 2020).

Matematika di jenjang SMP, pembelajaranya dirancang untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam melakukan operasi hitung yang lebih kompleks serta memahami hubungan antar konsep matematika. Selain itu, peserta didik juga diajarkan untuk menerapkan rumus dan teori Matematika dalam situasi nyata, sehingga peserta didik dapat mengasah kemampuan analisis dan pemecahan masalah secara langsung atau efektif. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan rumus, tetapi juga pada pemahaman konsep dan penerapan logika Matematika yang benar (Ahmad, 2023).

Alasan peneliti memilih mata pelajaran Matematika karena dalam proses pembelajaran pendidik masih belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga berdampak pada kondisi belajar peserta didik dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik menjadi menurun. Mata pelajaran Matematika memiliki uraian materi yang relatif sedikit akan tetapi pada rumus-rumus yang digunakan menpersulit peserta didik dalam memahami pembelajaran tersebut, sehingga diperlukanya penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *genially* sangat diperlukan karena dengan media *genially* dapat menyajikan rumus yang sulit dipahami oleh peserta didik akan lebih cepat dipahami oleh peserta didik.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terhadap hasil belajar peserta didik:

1. Aprilia (2024) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur

1. Bogor". Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan ingkat kelayakan yang sangat baik dengan rata-rata persentase validasi 94% Selain itu, uji coba terbatas dengan 23 peserta didik memperoleh respon positif sebesar 93,20%, mengindikasikan media ini efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Matematika.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengunakan *genially*. Adapun perbedaanya terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, fokus penelitian, metode penelitian, hasil pengukuran dan juga aspek yang diukur.

2. Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platform Genially* Pada Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar. menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan praktis digunakan. Validasi memperoleh skor 4,11 dengan kategori layak, sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh skor 4,23 dengan kategori sangat layak. Rata-rata skor validasi ketiga ahli adalah 4,15 yang termasuk kategori layak. Selain itu, berdasarkan respon peserta didik kelas X MIA 3 SMAN 1 Badar, memperoleh nilai persentase sebesar 88,30% dengan kategori sangat praktis.

Persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pengunaan platform *online* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif contohnya *platfrom genially*. Adapun perbedaanya terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, jenis media yang digunakan, metode penelitian yang digunakan, fokus pengukuran dalam penelitian serta hasil validasi.

3. Nur Afifah, Otang Kurniawan, dan Eddy Noviana, pada tahun 2022 "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini mengahasilkan skor 93,8% dengan kategori layak diterapkan. Pada hasil penelitian ini dapat diketahui bagaimana praktisnya penyampaian materi menggunakan media interaktif melalui *website genially* yang dapat di akses pada *android*.

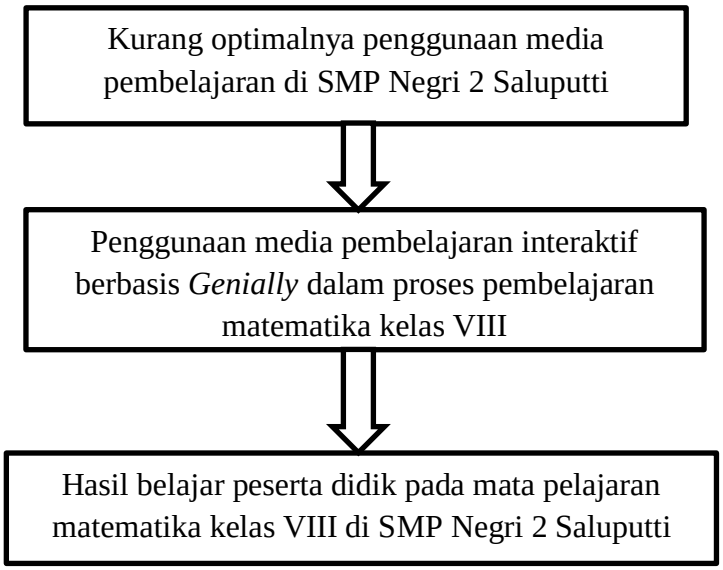
   Adapun persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakasanakan peneliti yaitu pengunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaanya terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, metode penelitian yang digunakan serta fokus pengukuran dalam penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan masalah yang ditemukan pada saat melakukan observasi awal di sekolah ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang optimal, dimana pendidik masih mengunakan gaya belajar seperti berceramah, berdiskusi dengan bantuan

media pembelajaran yang kurang memadai sehingga hasil belajar peserta didik menjadi menurun. Kondisi ini dialami oleh kelas VIII di SMP Negri 2 Saluputti khususnya pada saat mata pelajaran Matematika, sehingga perlu adanya inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif agar pembelajaran bisa diminati oleh peserta didik dan tentu meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.

Berlandaskan dari masalah tersebut, maka peneliti memberikan solusi yang baik guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang optimal serta untuk menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan menarik peserta didik untuk terus belajar terkhususnya pada mata pelajaran matematika yang dianggap pembelajaran yang menbosan dan kurang menarik perhatian peserta didik maka dari itu peneliti menberikan masukan untuk pengunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*, dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dikelas VIII.A pada mata pelajaran Matematika diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah kerangka pikir peneliti tersebut:



Gambar 2.1 Kerangka pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan bagian penting dalam penelitian, yang perlu dirancang sejak awal penelitian. Karena hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, berdasarkan landasan teori dan kerangkah pikir yang telah dijelaskan maka, maka hipotesis dalam penilitian ini dapat dipaparkan " ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negri 2 Saluputti" dengan kriteria sebagai berikut yaitu:

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, hipotesis penelitian ini adalah:

1. **H0**: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.
2. **H1**: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.