BAB II TINJAUAN PUSTAKA

# Media Pembelajaran

* + 1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur infomasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang membangtu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang masih bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa. Menurut Kustandi (2020) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehinga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran juga saran untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Sehingga menurut Mudlofir (2019) media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga

11

penerima memiliki motovasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

# Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Nurdyansyah, 2019) dapat memenuhi tiga fungsi utama media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

* + - 1. Memotivasi minat atau tindakan
      2. Menyajikan informasi
      3. Dan memberi intruksi.

Menurut Dinis (2023) fungsi media pembelajaran adalah menarik perhatian peserta didik, mempermudah guru dalam penyampaikan materi pembelajaran, dan membantu peserta didik memahami konsep dalam materi pembelajaran. Namun secara lebih rinci menurut Nurdyansyah (2019) media pembelajaran berfungsi untuk :

1. Meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran
2. Meningkatkan gairah belajar peserta didik
3. Meningkatkan minat dan motovasi belajar
4. Menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan
5. Mengatasi modalitas belajara peserta didik yang beragam
6. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran
7. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya bisa terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik.

# Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Abdul Wahab, dkk (2021) manfaat media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

* + - 1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar
      2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat anak menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya
      3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasam indera, ruang, dan waktu
      4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya intarksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Manfaat media pembelajaran yang optimal dapat didasarkan kebermaknaan dan nilai tambahan yang diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman belajar di sekolah. Dengan demikian adanya media pembelajaran dapat membantu guru memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih mudah. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dan manfaat media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

# Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Pakpahan (2020) ada beberapa jenis media pembelajaran jika dikelompokkan berdasarkan persepsi indera, antara kain:

1. Media Audio

Media audio adalah media yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam penyampaian isi media atau hanya suara saja dalam penggunaannya. Media yang dimaksud seperti rekaman suara. Radio dan lain-lain.

1. Media Visual

Media visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara dalam penyampaian isi media. Media ini terbagi menjadi dua macam yaitu:

* 1. Media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar, atau media yang hanya bisa

dilihat dalam bidang datar. Contohnya angka, tulisan, gambar, dan lainnya.

* 1. Media tiga dimensi yaitu media yang penyajiannya tidak hanya bisa dilihat saja tetapi juga bisa disentuh secara nyata. Contohnya globe, peta timbul, maket, *pop up book,* dan lain- lain.

1. Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media yang menghubungkan antara media audio dan media visual, dimana media ini menggunakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam penyampaian dalam hal ini seperti video, film, televisi, dan lain- lain.

# Multimedia Interaktif

* + 1. **Pengertian Multimedia Interaktif**

Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi yang berarti banyak, dan media yang berarti untuk menyampaikan, membuat pesan, perantaraan, alat pengantar, dan suatu bentuk komunikasi. Media dapat berupa teks, gambar grafik, suara, musik, dan sebagainya. Multimedia merupakan suatu alat yang mampu menyampaikan pesan meliputi berbagai macam cara guna meningkatkan kemampuan media untuk menyampaikan pesan agar variatif dan mudah untuk diterima pengguna multimedia. Pengertian ini diperkuat oleh Lia (2015) multimedia interaktif ialah gabungan beberapa media yang dibuat

secara sistematis dan interaktif guna menyampaikan suatu informasi pembelajaran.

Jadi, multimedia merupakan salah satu alat yang mampu menyampaikan pesan dengan berbagai macam cara, bisa berupa teks, grafik, gambar, suara, video dan sebagainya yang menunjang untuk meningkatkan kemampuan media dalam menyampaikan pesan serta mempermudah penerima pesan untuk memahami pesan yang disampaikan.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah bermanfaat karena dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi Bahasa Indonesia yang ruang lingkupnya sangatlah luas. Pembelajaran Bahasa Indonesia disampaikan pada semua jenjang pendidikan meliputi Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Perguruan Tinggi, yang bertujuan untuk menambah keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi secara baik dan benar. Selain itu, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu supaya peserta didik semakin menghargai hasil karya sastra Indonesia dan mapu mempertahankan Bahasa Indonesia sebagai salah satu budaya bangsa Indonesia (Nisa, 2019).

# Budaya Jawa

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki beragam suku, bahasa, serta kebudayaan yang menjadikannya sebuah ciri khas dari negara ini. Jawa adalah salah satu suku yang ada di Indonesia yang

mempunyai berbagai budaya atau kebiasaan hidup turun temurun yang menarik, unik serta beranekaragam. Mulai dari segi rumah adat, makanan khas tradisional suku Jawa, kain tradisional, hingga dalam segi permainan tradisional memiliki ciri khas dan keunikannya masing-masing. Produk budaya Jawa perlu di eksplorasi dan dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar agar pembelajaran Bahasa Indonesia dapat bermakna bagi peserta didik.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini, beragam kebudayaan Jawa seperti rumah tradisional, kain tradisional, makanan tradisional hingga lagu tradisional kemudian dibatasi dalam tarian tradisional atau sering disebut juga tarian daerah serta permainan tradisional. Hal tersebut dilakukan agar tidak membingungkan pada proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada materi meliuk dan menerjang.

Dari berbagai produk budaya Jawa berupa rumah tradisional, kain tradisional, makanan tradisional hingga lagu tradisioanal dan tarian tradisional dapat menjadikan bukti bahwa banyak produk kebudayaan yang dapat dijadikan media konkret untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi meliuk dan menerjang ini. Selain membantu untuk menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya Jawa ini juga menyampaikan keanekaragaman kebudayaan yang ada di

Indonesia khusus nya budaya Jawa sehingga peserta didik mengetahui dan dapat melestarikan budaya ini agar tidak luntur atau hilang.

# Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Jawa

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasisi budaya Jawa merupakan sebuah sarana atau alat bantu yang digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi kepada peserta didik berupa rangkaian video pembelajaran yang meiliki alur cerita yang mengandung unsur budaya Jawa di dalamnya serta disajikan melalui media elektronik seperti laptop dan infokus sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi secara efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini, beragam kebudayaan Jawa seperti rumah tradisional, kain tradisional, makanan tradisional hingga lagu tradisional kemudian dibatasi dalam tarian tradisional atau sering disebut juga tarian daerah serta permainan tradisional.

# Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

* + 1. **Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal tersebut dilakukan baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan

Indonesia. Menurut Fransiska (2023) pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik pada penguasaan konsep-konsep dasar Bahasa Indonesia.

Sejalan dengan pendapat menurut Nur Ilmi (2023) pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar memahami dan memproduksi gagasan, perasaan, pesan, informasi, data, dan pengetahuan anak untuk berbagai keperluan komunikasi keilmuan, kesastraan, dunia pekerja, dan komunikasi sehari-hari baik secara tulis dan lisan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan upaya mengarhkan siswa untuk menguasai konsep keterampilan berbahasa Indonesia yang baik secara tertulis maupun lisan, dalam situasi formal maupun informal.

# Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Secara umum fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sebagai alat komunikasi. Apabila dikaitkan dengan kehidupan bermasyarakat maka Bahasa tidak lepas dari kegiatan hidup masyarakat. Menurut Wiyani (dalam Agusalim, 2022) ada tiga fungsi Bahasa bagi seorang anak sebagai berikut :

1. Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan anak.
2. Bahasa merupakan alat untuk menjalin komunikasi anak dengan orang lain.
3. Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh anak untuk hidup bersama orang lain di sekitarnya.

Sedangkan menurut Hoerudin (dalam Rozaq, 2023) terdapat beberapa fungsi Bahasa Indonesia dalam kedudukannya sebagai bahasa negara, antara lain :

1. Bahasa resmi negara.
2. Bahasa pengantar dunia pendidikan.
3. Alat penghubung pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki fungsi yaitu fungsi bagi seorang anak dan fungsi kedudukannya sebagai Bahasa negara.

# Materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD terdiri dari beberapa sub bab materi yaitu sebagai berikut:

* Bab 1: Sudah Besar

Dengan tujuan pembelajaran memahami dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita, mengucapkan kata- kata yang panjang, membedakan antara kalimat transitif dan kalimat intasitif serta menggunakannya, dan mencari arti kata di dalam kamus dan membuat Proyek Kamus Kelas Empat.

* Bab 2: Di Bawah Atap

Dengan tujuan pembelajaran memahami isi teks yang dibacakan, mengenali dan menggunakan awalan “me-“ sesuai kaidah bahasa Indonesia, menyampaikan pendapat dengan kalimat yang jelas, dan mencari informasi dan mempresentasikannya.

* Bab 3: Lihat Sekitar

Dengan tujuan pembelajaran menulis teks dengan struktur argumentasi, mengenal pemakaian awalan “ber-“ serta menggunakannya, menyampaikan petunjuk arahan, dan menuliskan teks dengan struktur deskripsi.

* Bab 4: Meliuk dan Menerjang

Dengan tujuan pembelajaran mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks, berpartisipasi aktif dalam diskusi, melakukan wawancara dan menuliskan laporannya, dan menggunakan “AdiKSiMBa” untuk menyusun tulisan.

* Bab 5: Bertukar atau Membayar

Dengan tujuan pembelajaran memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya, mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber, memahami dan menggunakan tanda baca dalam penulisan angka atau nilai uang, dan memahami dan menulis teks prosedur.

* Bab 6: Satu Titik

Dengan tujuan pembelajaran mengidentifikasi dan memahami kata-kata baru pada teks, menyampaikan pendapat tentang isi dan ilustrasi teks, memahami kejadian dan perubahan perasaan tokoh dalam cerita, dan menggunakan kalimat efektif.

* Bab 7: Asal Usul

Dengan tujuan pembelajaran memahami ilustrasi yang disampaikan secara audio, menemukan dan mengidentifikasi informasi di dalam teks dan gambar, menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks, dan membuat teks narasi menggunakan kata penghubung antar kalimat.

* Bab 8: Sehatlah Ragaku

Dengan tujuan pembelajaran menyebutkan permasalahan yang dialami oleh tokoh di dalam cerita, menilai kesesuain antara ilustrasi dengan isi teks, membedakan informasi fakta dan opini, serta menulis denga struktur awal-tengah-akhir menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

# Kajian Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti mengarah pada beberapa peneliti terdahulu yang juga mengangkat topik penelitian terkait media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zahra Kamila dan Kowiyah (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini permasalahan yang didapat yaitu kegiatan pembelajaran terutama dalam penyampaian materi pembelajaran yang monoton membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisisen. Metode yang dipergunakan ialah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan yang berasal dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.* Data diperoleh 3 cara yaitu dengan: observasi, wawancara, dan kuisioner. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini mengahasilkan produk akhir yang berupa media pembelajaran pada materi pecahan, dengan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 93% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli media memperoleh skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat memperoleh skor presentasi 89% denga kategori layak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ucu Purnamawanti, Herawati & widyasari (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di MI Khoeriyah Kabupaten Bogor”. Pelaksanaan pembelajaran IPA yang belum maksimal sehingga

menyebabkan hasil belajar IPA peserta didik masih rendah. Pembelajaran IPA masih diajarkan dengan menggunakan metode dan pembelajaran konvensional berupa buku cetak biasa dan lembar kerja anak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Al-Khoeriyah kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Dick and Carey.* Untuk menguji kelayakan, peneliti menggunakan penilaian dari tiga ahli, yaitu: 1) ahli media, 2) ahli desain, 3) ahli materi. Hasil dari penilaian ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis canva menunjukkan persentase 92,5% dan ahli validasi ahli desain menunjukkan 94% atau berada pada kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahi materi 87% atau berada pada kategori baik. Untuk pengujuan efektivitas media pembelajaran berbasis canva, peneliti menggunakan analisis N-Gain. Pada data analisis skor N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,94 atau dikategorikan tinggi. Selanjunya, hasil perolehan N-Gain tersebut diubah kedalam bentuk presentasi dengan dikalikan 100 sehingga skor N-Gain menjadi 94. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil *review* skor N-Gain dengan 76 dikategorikan efektif, maka penggunaan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelsas V di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor efektif dengan skor 90.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andrey Bachtiar (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Pakintelan 03 Semarang”. Dalam penelitian ini permasalahan yang di dapat yaitu minat membaca siswa yang kurang, kurangnya sumber media pembelajaran, terbatasnya kemampuan guru menerapkan media elektronik. Sehingga hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Metode yang dipergunakan dalam penilian dan pengembangan *Reserch and Development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan yang berasal dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.* Data diperoleh 3 cara yaitu dengan: observasi, wawancara, dan angket. Hasil dari penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif membaca cepat yang dikembangkan dinilai layak oleh ahli materi dan ahli media serta siswa, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Rekapitulasi penilaian produk oleh ahli materi 75%, ahli media 93%. Penilaian oleh pata ahli tersebut termasuk dalam kategori layak dan sangat layak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aryono Rangko Muhammad (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Unuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram”. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14

Mataram dan untuk mengetahui kevalidan, keparkatisan, dan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram. Jenis peneliian ini adalah lembar validasi, angket respon siswa, dan wawancara. Subjek pada penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah 11 orang. Adapun hasil pada penelitian ini, berdasarkan validasi ahli media dan materi yang diperoleh rata-rata 93,5 sehingga media gambar berbasis canva dikatakan sangat valid. Dan berdasarkan analisis angket respon siswa dalam mendapatkan tingkat kepraktisan media, diperoleh rata-rata nilai sebesar 95 sehingga media gambar berbasis canva dikatakan sangat praktis.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Devika Amelia dan Ida Suryani (2023) dalam peneitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri

80 Palembang”. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktf berbasis canva pada materi bangun datar, yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektiafan sehingga siswa mampu menguasai materi bangun datar dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 80 Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru serta soal te siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli yang berkualitas tampilan media

yang penyajian materi secara keseluruhan memperoleh skor persentase 87,2% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan skor pesentase 85,1% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan keseluruhan siswa memperoleh dari soal siswa materi bangun datar dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneiti yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan sudah memenuhi valid, praktis, dan memiliki efektif.

# Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas, terdapat beberapa masalah seperti belum digunakannya media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran yang tersedia hanya berdasarkan buku paket dan hanya berpusat pada guru, sangat sedikit media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengandung unsur budaya di dalamnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran ini mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif dalam penerapannya. Salah satu media pada pelajaran Bahasa Indonesia adalah media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa.

Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV

media pembelajaran yang tersedia hanya berdasarkan buku paket

sangat sedikit media pembelajaran yang mengandung unsur budaya Jawa



Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa

Menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu (*Anlysis,Desaign, Development, Implementation,*

*Evaluation*)

Menghasilkan media pembelajaran yang mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan

efektif dalam penerapannya

**Gambar 21. Kerangka Pikir**