

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian media pembelajaran

Menurut *Association of Education and Communication Technology/AECT*, kata “media” secara etimologis merupakan bentuk jamak dari “medium”, berasal dari kata latin “medius” yang berarti “tengah”. Dalam bahasa Indonesia, kata 'media' dapat diartikan sebagai 'antara' atau 'medium', sehingga istilah media adalah segala sesuatu yang mengantarkan atau menyampaikan informasi (pesan) antara pencetus pesan (messenger) dan penerima. Media dapat diartikan sebagai bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.<sup>24</sup> Dalam artian dalam proses belajar mengajar media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.<sup>25</sup>

Menurut Ely dan Gerlach, pemahaman media terdiri dari dua bagian: sempit dan luas. Media yang didefinisikan secara sempit adalah

---

<sup>24</sup> Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 1st ed. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018).

<sup>25</sup> Maklonia Meling Moto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan,” *Indonesian Journal of Primary Education*, 1, 3 (2019): 23.

perangkat grafis, fotografi, mekanik dan elektronik yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan mengirimkan informasi. Dalam arti luas, kegiatan yang menciptakan prasyarat untuk konsep dasar pembelajaran media dan memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.<sup>26</sup>

Media pembelajaran umumnya dapat menjadi alat bantu untuk proses pelatihan mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong teknik belajar. Keterbatasan ini bersifat luas dan mendalam meliputi sumber daya pemahaman, lingkungan, orang, serta metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung di dalam sistem. Tanpa media tidak akan ada komunikasi, baik proses pembelajaran maupun proses komunikasi tidak akan berfungsi secara optimal. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran.<sup>27</sup>

Kesimpulan dari definisi media pembelajaran diatas adalah media belajar dapat dengan mudah digambarkan sebagai sesuatu (yang dapat berupa alat, materi, atau situasi) yang digunakan sebagai fasilitator komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Mendasari keterbatasan media

---

<sup>26</sup> Elly Gerlach, *Pengertian Media* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007).

<sup>27</sup> M Miftah, "Fungsi, dan Peran media pembelajaran," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 11.

belajar di atas, oleh karena itu, terdapat tiga konsep, yaitu: konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat fungsi utama media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran, antara lain<sup>28</sup> :

### a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memudahkan penyampaian komunikasi antara pengirim pesan dengan penerima pesan.

### b. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan materi pembelajaran, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembangunan bahan pembelajaran yang tidak hanya mengandung unsur -unsur artistik tetapi juga memfasilitasi perolehan materi siswa, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa.

### c. Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran tidak hanya dapat menambah informasi dalam bentuk data dan fakta seperti pengembangan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menikmati aspek kognitif tingkat tinggi. Lebih dari itu dapat meningkatkan beberapa aspek sikap dan keterampilan.

---

<sup>28</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (July 3, 2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

d. Fungsi Penyesuaian persepsi

Melalui pemanfaatan media, siswa diharapkan bisa menyesuaikan persepsi setiap siswa dengan siswa yang lain, sehingga saat media disuguhkan kepada para siswa informasi yang ditangkap para siswa akan sama.

e. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran yang memiliki fungsi salah satunya untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar dan minat individu para siswa yang berbeda-beda.

Dapat disimpulkan bahwa, media juga bekerja secara efektif dalam konteks di mana pembelajaran terjadi tanpa memerlukan kehadiran seorang guru. Media sering dalam bentuk "paket" untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, suatu tujuan telah ditetapkan, instruksi atau instruksi kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan atau peralatan telah disimpan dengan cermat, dan alat pengukuran atau evaluasi telah diambil. termasuk. Materi pembelajaran yang membutuhkan skenario seperti itu dapat dalam bentuk modul, paket pembelajaran, kaset, dan perangkat lunak komputer yang akan digunakan oleh siswa (siswa) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

3. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era zaman sekarang, terjadi perubahan pada jenis-jenis media

pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran di antaranya<sup>29</sup>:

- a. Media audio, yang berbasis kemampuan mendengar seperti radio, kaset, vitari, dan MP-3.
- b. Sarana visual, yang didasarkan pada indera penglihatan sebagai media foto, gambar, grafik, dan poster.
- c. Media audiovisual, yang berisi komponen audio dan visual seperti televisi, kaset video dan cakram video kompak (VCD)
- d. Media animasi, yaitu gambar/grafik gerak dengan merekam gambar diam, kemudian merekam gambar diputar kembali secara berurutan sehingga tidak lagi muncul sebagai gambar yang terpisah tetapi sebagai unit yang menciptakan ilusi diskontinuitas gerak yang tidak terganggu. Sementara karakter kartun mengambil bentuk orang, hewan, atau benda asli lainnya, sebagaimana diwakili sebagai gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Jadi karakter animasi dapat dipahami sebagai gambar yang mengandung objek yang tampaknya hidup, disebabkan oleh satu set gambar yang ditampilkan secara bergantian dan tidak teratur. Objek di dalam gambar dapat dalam bentuk teks, objek, warna, dan efek khusus.
- e. Multimedia, Multimedia adalah media yang menggabungkan banyak elemen seperti suara, gambar, audio-visual dan animasi. Termasuk teks, grafik, gambar, foto, suara, video, dan gambar. Animasi dengan cara gabungan.

---

<sup>29</sup> Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran," 14.

Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa banyak cara visual dan media audiovisual. Selain itu, bersama dengan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran multimedia telah berkembang saat ini yang menggabungkan media pendengaran, visual, dan audiovisual berbasis komputer.

#### 4. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran mengarah pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Prinsip-prinsip dalam media pembelajaran adalah<sup>30</sup> :

- a. Pemilihan materi harus didasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disediakan
- b. Pemilihan media harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
- c. Pemilihan media harus konsisten dengan kapasitas guru, baik dalam hal pembelian dan penggunaan.
- d. Pilihan media harus sesuai dengan keadaan dan kondisi atau waktu, tempat, dan keadaan yang tepat.
- e. Pemilihan media harus mencakup karakteristik media itu sendiri.

Aturan umum pemilihan media adalah untuk mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk: (1) tujuan pemilihan dan penggunaannya, (2) karakteristik media pembelajaran yang digunakan, (3) motivasi, keterlibatan, dan respons yang diinduksi media.

---

<sup>30</sup> Darmayansyah, *Strategi Pembelajaran* (Padang, 2012).

## B. *Pop up book*

### 1. Pengertian *pop up book*

*Pop up book* adalah buku yang berisi bagian-bagian yang bergerak atau elemen tiga dimensi, dimulai dengan menampilkan gambar-gambar yang bergerak ketika halaman dibuka untuk memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik.<sup>31</sup> *Pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya.

Pengertian *pop up book* dalam penelitian yang dilakukan oleh I Kadek Sentarik & Nyoman Kusmariyatni yang menjelaskan bahwa *pop up book* adalah buku yang mengandung elemen holografik dan memungkinkan elemen bergerak untuk berinteraksi. Menampilkan gambar yang menarik membuat cerita atau dokumen yang disajikan lebih menarik. Buku *pop up* dibuat dengan memberikan kejutan di setiap halamannya sehingga bisa membuat pembacanya takjub saat membuka setiap halamannya. Kejutan di setiap halaman buku juga akan membuat pembaca penasaran untuk beralih dari halaman ke halaman.<sup>32</sup>

Berdasarkan beberapa komentar di atas, buku *pop up* adalah buku dengan visual yang menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa buku *pop-up* adalah buku dengan elemen 3 dimensi

---

<sup>31</sup> Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlio, and Yerry Soepriyanto, "Pengembangan media *pop up book* untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo" 1, no. 3 (September 2018): 8.

<sup>32</sup> Kadek Sentarik and Nyoman Kusmariyatni, "Media *Pop-Up Book* pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 2 (June 18, 2020): 219, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.

dan dapat bergerak ketika halaman dibuka serta memiliki tampilan gambar yang bagus dan dapat dieksekusi.

## 2. Fungsi *pop up book*

Secara visual, media 3D memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi atensi untuk menarik perhatian siswa, fungsi emosional yang mengarahkan siswa untuk menikmati pembelajaran atau membaca, dan keterampilan kompensasi, termasuk menyediakan konteks untuk membantu siswa memahami isi teks. Menggunakan media *pop up book* akan membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan menarik bagi siswa.<sup>33</sup>

## 3. Kelebihan *pop up book*

Media *pop up book* memiliki kelebihan yang meliputi<sup>34</sup> :

- a. Kejutan dari setiap halaman adalah ukurannya sehingga gambar tampak menonjol dan dapat bergerak atau bergeser
- b. Memberikan kesan yang kuat dari cerita yang disampaikan, yang memungkinkan siswa lebih mudah menerima materi. ,
- c. Menarik perhatian menggunakan gambar, menampilkan warna dan mungkin menunjukkan kebenaran abstrak sehingga memperkuat kesan saat materi disampaikan

Berdasarkan uraian kelebihan *Pop up Book* di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *Pop up Book* adalah dapat menarik

---

<sup>33</sup> Ibid, 231.

<sup>34</sup> Dewanti, Toenlio, and Soepriyanto, “Pengembangan media *pop up book* untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggalku kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo.”no.3 (September : 2018), 81.

perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran karena memiliki bentuk yang unik dan timbul timbul. unik untuk setiap halaman. dan warna yang menarik sehingga dapat memvisualisasikan peristiwa yang abstrak.

#### 4. Kelemahan *pop up book*

Media *pop up book* memiliki kekurangan yang meliputi<sup>35</sup> :

- a. Harga daur ulang lebih mahal karena proses pembuatannya membutuhkan ketelitian dan waktu yang lebih dalam pembuatannya.
- b. Keterbatasan pemakaian yang tidak dapat dipakai dalam jumlah yang banyak.
- c. Cenderung lebih mahal karena melalui proses pembuatan yang lama dan risiko kerusakan yang tinggi dari penggunaan berulang membuatnya mahal.

Berdasarkan uraian kelemahan *Pop up Book* di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis buku ini lebih mahal daripada buku biasa, membutuhkan lebih banyak waktu dalam produksi, dan memerlukan perlakuan khusus dalam penggunaan *Pop up book*. Tidak mudah rusak atau sobek sehingga tempat *Pop up Book* dapat digunakan. digunakan berkali-kali.

#### 5. Media *pop up book* pada pembelajaran sistem tata surya

Media *Pop Up Book* merupakan sarana pendidikan tiga dimensi yang dapat merangsang imajinasi anak dan meningkatkan pengetahuan

---

<sup>35</sup> Ibid, 85.

untuk memudahkan mendeskripsikan bentuk suatu benda, memperkaya kosakata dan meningkatkan pemahaman anak. Media pembelajaran *pop up book* dipilih karena didasari oleh keterbatasan materi yang ada pada buku tematik dan juga perlunya pengembangan media pembelajaran pada kelas VI.<sup>36</sup>

Media pembelajaran ini juga yang menarik minat siswa untuk mempelajari sistem tata surya, dan membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Kelebihan dalam penggunaan *pop up book* yang terbuat dari kertas tebal sehingga tidak mudah rusak (sobek), dan setiap halaman *pop up book* berisi gambar-gambar menarik untuk membantu siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran penggunaan *pop up book* berdampak pada siswa yaitu mereka dapat berinteraksi dengan materi atau cerita yang terdapat dalam *pop up book*, selain itu siswa dapat menjadi aktif sebagai aktor dengan mengamati atau menyentuh, sehingga siswa melakukan lebih dari sekedar membaca cerita atau materi yang disajikan dalam buku.

*Pop up book* juga mengandung unsur kejutan kepada siswa yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang kelanjutan cerita atau materi yang disajikan, dan juga membuat siswa bersemangat untuk membaca. Penggunaan *Pop up book* berguna untuk menyampaikan pesan, konsep yang masih abstrak dan menyajikan gambaran konkret tentang objek yang berkaitan dengan topik yang diajarkan sehingga siswa

---

<sup>36</sup> Kadek Sentarik and Nyoman Kusmariyatni, "Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 2 (June 18, 2020): 4, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.

akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan seperti menggeser, membuka bahkan melipat isi buku *pop up book*. Melalui kegiatan tersebut, siswa akan lebih aktif, antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.<sup>37</sup>

6. Kelayakan *Pop Up Book* Sistem Tata Surya pada siswa kelas VI di SD Muhammadiyah 1 Padas

Menurut Winarno kelayakan suatu media dapat diukur sebagai berikut:

- a. *Subject matter*, yaitu apakah materi yang diberikan sesuai dengan tujuan awal pembuatan program dan kedalaman materi apakah sudah sesuai dengan tingkat pebelajar yang akan menggunakan produk tersebut serta apakah sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah struktur isi sudah sesuai dan materi yang disajikan dalam produk sudah tepat.
- b. *Auxiliary information*, yaitu informasi tambahan yang tidak berkaitan langsung dengan materi, seperti pendahuluan, petunjuk, bantuan, dan kesimpulan.
- c. *Affective considerations*, yaitu bagaimana produk ini bisa memotivasi siswa untuk belajar lebih.
- d. *Interface*, karena tampilan produk sangat penting, maka pengembang multimedia pembelajaran harus memperhatikan penulisan teks, animasi dan grafis, audio, dan video.
- e. *Navigation*, navigasi harus dibuat semudah dan sejelas mungkin agar pengguna tidak kesulitan mengakses program. Navigasi harus konsisten.

---

<sup>37</sup> Rahma Setyaningrum, "Media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19," Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2019.

- f. *Pedagogy*, hal-hal yang harus diperhatikan adalah metodologi, interaktivitas, kapasitas kognitif, pembelajaran kooperatif, strategi belajar, kontrol pengguna, pertanyaan, menjawab pertanyaan, kualitas umpan balik, dan tingkat penguasaan materi.
- g. *Robustness* atau ketahanan produk sangat dibutuhkan. Program seharusnya tidak pernah gagal atau error.<sup>38</sup>

### C. Pemahaman Siswa

#### 1. Pengertian pemahaman

Setiap siswa pada dasarnya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap setiap pokok bahasan yang disajikan dalam suatu mata pelajaran. Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.<sup>39</sup> Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan hapalan. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.<sup>40</sup>

Pembelajaran tidak memiliki unsur pemahaman dapat dipisahkan dari unsur-unsurnya psikologis lainnya: yaitu motivasi, konsentrasi dan respon. Asisten Mahasiswa subjek dapat berkembang fakta, ide, dan keterampilan. Kemudian bersama-sama dengan unsur-unsur organisasi

<sup>38</sup> Iis Retnawati and Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server", Jurnal Elinvo 2, no. 2 (November 2017).

<sup>39</sup> Riska Sugiarto, Nurdyansah Nurdyansyah, and Pandi Rais, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," Halaqa: Islamic Education Journal 2, no. 2 (December 5, 2018): 201–12, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>.

<sup>40</sup> Stelie D Ratumanan, S Pd, and M Pd, "Penggunaan model pembelajaram contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar," November 1 (2020): 6.

subjek studi dapat mengatur dan menemukan hal-hal ini bersama-sama menjadi pola logis karena mempelajari beberapa informasi dengan demikian, objek belajar secara bertahap mulai memahami maknanya dan implikasi dari masalah umum. Memahami berarti Anda tidak perlu melakukannya tetapi juga ingin mempelajari subjek ini gunakan bahan-bahan yang ada mengerti, jika demikian, itu dipelajari lebih sederhana, tetapi dalam kenyataan banyak departemen sekolah yang merupakan unsur pemahaman.<sup>41</sup>

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan berfikir yang berbeda-beda setiap siswa.

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa

Menurut Depag RI Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar secara garis besar ada dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal<sup>42</sup>

### a. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya kematangan berpikir, kesiapan belajar dan motivasi.

### b. Faktor eksternal

---

<sup>41</sup> Devi Afriyuni Yonanda, “Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum TegalGondo Karang Ploso Malang,” n.d.

<sup>42</sup> Nomleni and Manu, “Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah.”

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya perencanaan proses pembelajaran, strategi, media serta metode pembelajaran yang digunakan.

Menurut Dewi Kuraesin dan Ruli Setiyadi, faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi kemampuan pendidikan adalah <sup>43</sup>

- a. Tujuan
  - b. Guru
  - c. Siswa
  - d. Kegiatan
  - e. Suasana evaluasi
  - f. Bahan dan alat evaluasi.
3. Faktor yang meningkatkan pemahaman siswa

Pembelajaran berbasis media didefinisikan sebagai pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Metode ini pasti hasil akhir berupa produk. Para peserta didik akan lebih memahami implementasi ilmu yang mereka pelajari karena mereka melihat dan menjadi pelaku untuk menghasilkan suatu produk/hasil belajar itu sendiri.

Kelebihan metode pembelajaran berbasis media antara lain adalah sebagai berikut :

---

<sup>43</sup> Ratumanan, Pd, "Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.".

- a. Peserta didik mendapat pengalaman belajar yang lebih kompleks.
- b. Kemampuan komunikasi terasah.
- c. Siswa lebih banyak berpartisipasi dalam proses belajar.
- d. Meningkatkan motivasi peserta didik.
- e. Peserta didik mendapatkan pengalaman yang nyata.
- f. Peserta didik belajar *teamwork*
- g. Suasana pembelajaran menyenangkan.
- h. Meningkatkan daya berpikir kritis siswa.
- i. Selain itu, metode ini juga membuat para peserta didik tidak mengalami kebergantungan dengan guru, mereka akan terlatih inisiatifnya.

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menggunakan media/produk:

- a. Menyiapkan pertanyaan
- b. Merancang desain media
- c. Mengatur jadwal pembelajaran

- d. Monitoring kegiatan & perkembangan media
- e. Menguji hasil kerja
- f. Evaluasi.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Retnawati and Sukardiyono, “*Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*.” *Jurnal Elinvo*, 2, No. 2, (November 2017), 19.