

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia yang begitu pesat, membuat setiap individu dituntut untuk meningkatkan potensi dan kualitas yang ada pada dirinya. Hal ini dikarenakan dalam menghadapi perkembangan yang ada, tentunya harus mempersiapkan bekal yang cukup agar mampu bertahan dan bersaing dengan individu lain dikancah nasional maupun internasional. Salah satu wadah untuk mempersiapkan bekal tersebut adalah melalui pendidikan. Peran pendidikan di dunia ini dapat dikatakan sangatlah penting, sebab pendidikan mampu melahirkan tokoh-tokoh hebat yang mampu membantu dunia ini menjadi lebih baik. Melalui pendidikan pula sebuah bangsa dapat melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga mampu menjadikannya bangsa yang maju. Maka dapat dikatakan pendidikan sangat berpengaruh diberbagai aspek yang ada di dunia ini.

Adapun pengertian dari pendidikan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang berisi Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Dalam tujuan pendidikan segala aspek diperhatikan, mulai dari pengembangan pengetahuan, keterampilan, hingga karakter dari peserta didik. Dapat dikatakan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah agar peserta didik dapat mencapai perkembangan yang maksimal dalam ketiga aspek yang ada. Adapun cara untuk dapat mencapai segala tujuan tersebut yaitu melalui proses pembelajaran.

¹ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Diakses pada 16 Desember 2021, Pukul 10.41)

Proses pembelajaran adalah sebuah kegiatan dimana terjadinya komunikasi antara guru dengan peserta didik untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan sikap (afektif). Proses pembelajaran dapat diperoleh melalui lembaga pendidikan formal dan lembaga pendidikan nonformal. Pembelajaran melalui lembaga pendidikan formal didapatkan melalui sekolah. Sekolah memiliki tugas penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang ada, karena melalui pembelajaran yang ada di sekolah diharapkan mampu melahirkan lulusan terbaik yang kelak dapat bersaing dengan individu lainnya. Terlebih lagi saat ini Indonesia harus siap untuk menjalankan pendidikan di abad-21, yang memfokuskan perkembangan berpikir kritis, kreatif, kerjasama, serta kemampuan berkomunikasi peserta didik.²

Abad ke-21 saat ini ditandai dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Seiring berjalannya waktu, teknologi memiliki peran yang sangat penting diberbagai bidang tidak terkecuali dibidang pendidikan. Di era saat ini peran dari teknologi sangat dibutuhkan dalam pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Salah satu peran teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan menyediakan sumber belajar yang berbasis teknologi. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Seperti dengan mengembangkan media pembelajaran dengan mengikuti kemajuan teknologi yang ada, sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik

Dalam berlangsungnya proses pembelajaran, keberadaan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan hal-hal yang sulit diungkapkan dengan kata-kata tertentu. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran juga membantu membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret untuk

² Tri Handayani, Endang Widi Winarni, Irwan Koto, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar", JP3D (Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasae, Vol. 4 No. 1, 2021, p. 22. (Diunduh pada tanggal 16 Desember 2021, Pukul 11.05)

peserta didik.³ Sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, perkembangan kognitif peserta didik di Sekolah Dasar (usia 7-12 tahun) berada pada tahap operasional konkret. Untuk itu, seorang pendidik haruslah paham akan karakter peserta didiknya, dan mampu memberikan materi yang sesuai dalam bentuk yang konkret.⁴ Dengan adanya materi yang konkret, peserta didik akan lebih mudah untuk menguasai materi yang diberikan. Maka dari itu, pemilihan penggunaan media pembelajaran oleh guru harus ditentukan dengan tepat, hal ini bertujuan agar pembelajaran berlangsung secara efisien dan lebih bermakna.

Namun kenyataannya berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di lapangan, pemanfaatan teknologi yang ada belum maksimal digunakan. Ketika proses pembelajaran berlangsung, media pembelajaran belum banyak digunakan untuk menunjang pembelajaran yang ada. Buku masih dijadikan sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran masih berfokus kepada guru. Hal ini menyebabkan berlangsungnya proses pembelajaran menjadi kurang maksimal, dikarenakan peserta didik menjadi mudah jenuh dan kurang termotivasi.

Berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran khususnya muatan IPA, masih ditemukan beberapa permasalahan. Salah satunya yaitu peserta didik cenderung pasif ketika guru meminta untuk menjelaskan kembali materi yang sudah diterimanya. Meskipun guru sudah menampilkan video yang menarik, masih ditemukan peserta didik yang tidak fokus akan materi yang sedang dipelajari. Peserta didik juga cenderung mudah lupa terkait materi yang dipelajari, dikarenakan

³ Zuli Lailatul Fajriah & Evita Anggereini, "Pengembangan Edu Komik sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di Sekolah Menengah Pertama", Jurnal BIODIK, Vol. 2 No. 1, 2016, p. 29. (Diunduh pada tanggal 16 Desember 2021, Pukul 11.08)

⁴ Clara Chevalier Iga Santosa, Slameto, Eunice Widyanti Setyaningtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pro CS 5.5 pada Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas IV SD", Jurnal Revolusi Pendidikan, Vol. 1 No. 3, 2018, p. 40. (Diunduh pada tanggal 16 Desember 2021, Pukul 11.11)

pembelajaran masih belum fokus kepada peserta didik dan peserta didik tidak terbiasa belajar secara mandiri. Sehingga kurang membekali peserta didik untuk dapat memecahkan masalah yang ditemui dalam waktu yang lama. Akibatnya dalam pembelajaran peserta didik cenderung bosan dan kurang memahami materi yang telah dipelajari.

Pemanfaatan media pembelajaran sudah seharusnya diterapkan dalam berlangsungnya pembelajaran, khususnya pada muatan IPA di Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan struktur dari materi pembelajaran IPA berisi konsep-konsep serta prinsip-prinsip yang abstrak. Mengingat perkembangan kognitif peserta didik di SD yang masih bersifat operasional konkret, peran media sangat dibutuhkan untuk mengkonkretkan materi yang abstrak. Selanjutnya dengan melihat kapasitas kognitif peserta didik dan fenomena alam merupakan ruang lingkup dari IPA SD, maka materi-materi IPA seharusnya bersifat sederhana dan praktis, yang bisa dibantu dengan adanya media pembelajaran.⁵ Salah satu materi pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar adalah mengenai bunyi dan indera pendengaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Cipinang Muara 06, didapatkan informasi bahwa materi bunyi dan indera pendengaran cukup sulit untuk disampaikan kepada peserta didik karena membutuhkan gambaran yang lebih detail. Ditambah karena pembelajaran berbentuk tematik materi kurang ditonjolkan sehingga dibutuhkan sumber belajar lain untuk menambah pemahaman peserta didik. Dalam pembelajaran pun guru sudah berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyiapkan media berupa video pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Namun guru juga merasa bahwa dibutuhkan media lain yang lebih inovatif yang dapat membuat peserta didik aktif dan berbentuk konkret. Guru juga berpendapat bahwa media pembelajaran

⁵ Yuliana Wahyu, Ambros Leonangung Edu, Mikael Nardi, "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, Vol. 6 No. 1, 2020, p. 108. (Diunduh pada tanggal 16 Desember 2021, Pukul 20.12)

yang berisi banyak gambar seperti komik dirasa lebih efektif dan lebih terkini dalam penyampaian materi, karena anak-anak dapat lebih tertarik dan semangat dalam belajar.

Peneliti juga membagikan kuesioner kebutuhan kepada peserta didik kelas IV SDN Cipinang Muara 06 didapatkan informasi bahwa hampir sebagian besar peserta didik menganggap pembelajaran IPA tidak terlalu menyenangkan. Dan didapati bahwa peserta didik merasa kesulitan pada materi bunyi dan indera pendengaran. Kesulitan yang dialami peserta didik diantaranya yaitu mudah lupa dikarenakan merasa sulit dalam menghafal materi yang telah diberikan oleh guru. Peserta didik juga kesulitan untuk membedakan sifat-sifat bunyi, membedakan nama bagian telinga beserta fungsinya, dan tidak mampu menghubungkan atau menganalisis hubungan antara bunyi dan indera pendengaran manusia. Sehingga berdampak peserta didik kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang dimiliki. Peserta didik juga berpendapat bahwa dibutuhkannya media pembelajaran lain yang lebih menarik. Seperti media yang memiliki banyak gambar, warna yang menarik, serta materi yang mudah dipahami.

Berdasarkan berbagai masalah yang sudah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi bunyi dan indera pendengaran. Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran lebih menonjolkan tingkat hafalan tanpa diiringi dengan pemahaman yang lebih mendalam serta pembelajaran yang masih berfokus kepada guru. Ditambah struktur dari materi tersebut masih terlalu abstrak untuk dipahami bagi peserta didik. Mengingat tahap perkembangan peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret, dimana peserta didik belum mampu memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk membantu menkonkretkan materi, penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai solusi. Namun dalam keberlangsungannya keberadaan media pembelajaran masih jarang digunakan dan kurang bervariasi, yang menyebabkan peserta didik mengalami kehilangan minat serta mengalami kesulitan dalam belajar. Maka dari itu untuk mengatasi masalah yang ada, solusi yang dapat dilakukan peneliti yaitu dengan mengembangkan sebuah

media yang lebih menarik dan inovatif khususnya pada muatan IPA materi bunyi dan indera pendengaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa komik digital. Komik merupakan salah satu bentuk kartun yang memaparkan suatu cerita melalui karakter dalam urutan yang terkait dengan gambar dan dirancang untuk menyampaikan hubungan kepada pembaca.⁶ Komik bukan hal yang asing bagi segala kalangan, mulai dari orang dewasa sampai anak-anak menyukai komik sebagai bacaan. Khususnya bagi anak-anak komik dirasa sangat dekat dengan dunia mereka, karena penuh dengan gambar serta warna yang menarik.

Komik dapat dijadikan sebagai alternatif dalam membuat media pembelajaran dikarenakan dapat membuat pembaca terlibat dalam emosi pada cerita dan gambar yang ada sehingga dapat mempengaruhi daya ingat akan materi yang telah dipelajari.⁷ Jadi komik dapat membantu siswa dalam mengingat materi yang ada melalui gambar yang disajikan. Gambar yang ada pada komik juga dapat membantu menkronketkan materi sehingga siswa lebih mudah dalam memahaminya dibanding hanya mendengar penjelasan guru dan melihat buku teks pelajaran yang minim gambar dan warna. Dengan adanya gambar serta warna yang menarik pada komik juga dapat menarik peserta didik untuk membaca.

Perkembangan teknologi yang ada saat ini dapat dijadikan pilihan dalam mengemas sebuah komik. Komik yang pada umumnya berbentuk cetak berupa buku, kini dapat dikemas menjadi berbentuk digital. Komik digital juga dapat mempermudah untuk menambahkan unsur gambar animasi dan suara dalam penyajiannya.⁸ Dengan teknologi yang ada saat ini, komik dapat dikembangkan dalam bentuk yang menarik. Yang tadinya komik

⁶ Puji Handayani & Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, Vol. 4 No. 2, 2020, p. 398. (Diunduh pada tanggal 16 Desember 2021, Pukul 20.15)

⁷ Zuli Lailatul Fajriah & Evita Anggereini, Op.cit., p. 30.

⁸ Ayub Siregar, Dewi Irmawati, "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar", Jurnal Sistem Informasi, Vo. 2 No. 1, 2021, p. 115.

hanya berisi gambar dan berbentuk cetak, saat ini komik dapat disisipkan suara dengan berbantuan aplikasi yang ada.

Adapun kelebihan dari komik digital dibandingkan dengan komik cetak antara lain tidak memiliki keterbatasan umur, karena bentuk data yang elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, lalu dapat digunakan dimana saja, dan dapat ditransfer ke dalam berbagai bentuk media penyimpanan.⁹ Penyajian komik yang berbasis digital juga dapat memungkinkan menambahkan unsur yang menarik seperti suara dalam penyajiannya, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membuat peserta didik lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Adapun penelitian terdahulu yang dapat membantu memecahkan masalah yaitu penelitian yang dilakukan oleh Husni dan Roro dengan judul “Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya”, yang memiliki hasil bahwa penerapan media komik di pembelajaran IPA dapat membuat peserta didik lebih antusias dan semangat selama proses pembelajaran.¹⁰ Komik yang dikembangkan oleh Husni dan Roro adalah komik berbentuk cetak yang berisi materi sumber energi dan kegunaannya untuk kelas III. Sedangkan media komik yang dikembangkan oleh peneliti berupa komik berbentuk digital yang mencakup materi bunyi dan indera pendengaran untuk kelas IV SD, dan komik digital akan disajikan kedalam bentuk *web* dengan format HTML 5 sehingga peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri melalui laptop maupun *smartphone*.

⁹ Mustika Zahfira Utami, Iwan Setiawan, Eko Risdianto, Elsa Viona, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Alat-Alat Optik”, Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2021, p. 345. (Diunduh pada tanggal 16 Desember 2021, Pukul 20.17)

¹⁰ Husni Wakhyudin & Raden Roro Novita Permatasari, “Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya”, Pancasakti Science Education Journal, Vol. 2 No. 2, 2017, p. 102. (Diunduh pada tanggal 17 Desember 2021, Pukul 10.32)

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Roby dan Fadhlán yang berjudul “Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan”, menunjukkan bahwa media komik dapat dijadikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji coba lapangan berdasarkan penilaian guru dan siswa sebesar 86% dan 86,5% (valid).¹¹ Materi yang disajikan dalam komik disajikan dengan visualisasi yang sesuai dengan kehidupan peserta didik. Terdapat kesamaan dengan komik yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu alur cerita atau materi dibuat dekat dengan kehidupan peserta didik. Namun terdapat perbedaan dari bentuk komik, yaitu komik berbentuk buku cetak, sedangkan komik yang dikembangkan peneliti berbentuk digital. Komik digital yang dikembangkan oleh peneliti juga akan memiliki rangkuman materi yang berfungsi agar menambah pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan.

Selanjutnya penelitian oleh Anggit dkk dengan judul “Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di sekolah dasar”, memiliki kesimpulan bahwa media komik direkomendasikan untuk dikembangkan pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipahami bagi peserta didik.¹² Komik disajikan dengan bentuk cetak dan terdiri dari 14 halaman dengan warna hitam putih. Perbedaan dengan penelitian pengembangan ini yaitu, komik berisi banyak warna. Dan komik yang dikembangkan peneliti berbentuk digital dan interaktif, hal ini ditujukan agar tampilan komik semakin menarik serta peserta didik dapat terlibat langsung secara mandiri dalam menggunakan media komik digital.

¹¹ Ais Rosyida, Mustaji, Waspo Tjipto Subroto, “Pengembangan Media Komik Berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, Vol. 4 No. 3, 2018. (Diunduh pada tanggal 17 Desember 2021, Pukul 10.35)

¹² Anggit Grahito Wicaksono, Jumanto, Oka Irmade, “Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol. 10 No. 2, 2020. (Diunduh pada tanggal 9 Februari 2023, Pukul 7.42)

Berdasarkan dengan penelitian terdahulu diharapkan dapat membantu memecahkan masalah terkait penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Adapun keterbaruan komik yang dikembangkan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu, dalam pemilihan cakupan materi peneliti memilih materi untuk kelas IV SD pada muatan IPA yaitu mengenai bunyi dan indera pendengaran. Dimana materi yang akan dibahas mulai dari pengertian bunyi, contoh bunyi, sifat-sifat bunyi, indera pendengaran, hingga proses terjadinya bunyi dari terdengar sampai diolah oleh indera pendengaran. Materi akan diberikan melalui alur cerita komik melalui dialog antar tokoh dan dikemas sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini komik tidak hanya berbentuk cetak, saat ini sudah banyak berkembang komik dengan bentuk digital. Penyajian komik digital dapat memudahkan untuk menambahkan unsur seperti suara. Jenis komik digital yang dikembangkan adalah *Digital Form* karena memiliki kemampuan multimedia sehingga dapat dikombinasikan dengan interaktivitas dan suara. Maka dari itu salah satu karakteristik dari komik digital yang dikembangkan berisi berbagai contoh bunyi atau suara untuk membantu mengkonkretkan materi. Contoh bunyi pada komik terdiri dari contoh sumber bunyi dan contoh bunyi berbagai jenis pemantulan. Contoh bunyi dapat didengar dengan menekan tombol yang telah disediakan. Dalam penggunaan media komik digital tidak hanya membaca saja, namun terdapat materi yang memiliki tahapan sesuai pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Hasil akhir dari komik akan dibuat menjadi digital dan berbentuk *web* dengan format HTML 5. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mengakses komik diberbagai perangkat dan pada waktu kapan saja. Pemilihan *website* sebagai wadah publikasi komik digital juga dikarenakan tidak memakan banyak ruang pada perangkat seperti laptop atau *smartphone* karena tidak berbasis aplikasi. Komik digital juga akan ditampilkan dalam bentuk interaktif, berbeda dengan komik yang

dikembangkan dari beberapa penelitian sebelumnya. Komik digital dibuat menjadi interaktif agar peserta didik dapat menggunakan media secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang masalah yang didukung oleh pendapat ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital pada Muatan IPA Materi Bunyi dan Indera Pendengaran Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku dan video pembelajaran sehingga kurang bervariasi dan kurang menarik.
2. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih terkini dan menarik.
3. Pembelajaran yang masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik cenderung pasif.
4. Pembelajaran IPA dengan pokok bahasan materi bunyi dan indera pendengaran dianggap sulit oleh peserta didik untuk dipelajari karena bersifat abstrak dan peserta didik terbiasa menghafal tanpa memahami materi lebih dalam.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media komik digital dalam pembelajaran IPA materi bunyi dan indera pendengaran di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan Batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik digital pada muatan pembelajaran IPA materi bunyi dan indera pendengaran di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital pada muatan pembelajaran IPA materi bunyi dan indera pendengaran di kelas IV SD?
3. Apakah media komik digital efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPA materi bunyi dan indera pendengaran di kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini secara teoritis dan praktik sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Dan dapat memberikan solusi bagi permasalahan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik khususnya pada muatan IPA materi bunyi dan indera pendengaran. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dibidang pendidikan.

2) Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi inspirasi bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan hasil produk ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA khususnya pada materi bunyi dan indera pendengaran. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi oleh peneliti selanjutnya dalam melakukan inovasi mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

