

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam pembangunan suatu bangsa yang diharapkan mampu menghasilkan generasi penerus untuk dapat bersaing seiring perkembangan teknologi digital. Pendidikan berkualitas dapat dihadirkan melalui proses pembelajaran melibatkan komponen pendukung berupa media pembelajaran, bahan ajar, lingkungan sekitar, guru, dan peserta didik untuk memiliki keterkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hal tersebut sejalan dengan sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 mengemukakan bahwa:

Pendidikan adalah sebuah 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 negara¹.

Pembelajaran merupakan salah satu bentuk dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik untuk memahami konsep-konsep berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan. Selain itu, tujuan pembelajaran adalah meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pengalaman belajar yang bervariasi dari yang bersifat sederhana hingga pengalaman belajar yang kompleks. Hal ini diupayakan agar tercapainya tujuan pembelajaran abad 21 yaitu mengembangkan bakat, minat, antusias, potensi, dan pengetahuan serta literasi².

¹ UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

²<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/implementasi-pengembangan-kecakapan-abad-21-melalui-fitur-kelas-maya-portal-rumah-belajar/>

Pembelajaran abad 21 hendaknya dapat membangkitkan antusiasme peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Susanto (dalam Diana) mengungkapkan bahwa antusiasme merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik³. Antusias diartikan salah satu dari minat, semangat, kegairahan, dan ketertarikan peserta didik terhadap sesuatu yang dipelajarinya⁴. Peserta didik yang antusias diekspresikan melalui sikap peserta didik dalam suatu hal yang dipelajarinya, apabila peserta didik tertarik dalam belajar peserta didik akan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan memusatkan perhatian yang dimilikinya ke dalam pembelajaran tersebut seperti menyimak, memerhatikan, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran, namun apabila peserta didik tidak tertarik dalam belajar dapat terlihat dari tidak adanya partisipasi dalam kegiatan belajar.

Antusias peserta didik dalam belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya antusias belajar peserta didik cenderung rendah dikarenakan kegiatan pembelajaran yang membosankan, terlebih sebagian besar anak di era ini lebih mengedepankan penggunaan teknologi yang dianggap lebih berwarna dalam membangun kegiatan belajarnya⁵. Hal ini diperkuat dengan temuan *Save The Children* bahwa sebanyak 70% peserta didik kehilangan gairahnya dalam belajar dikarenakan pembelajaran yang kurang menyenangkan, dan bosan dalam kegiatan pembelajaran⁶. Dapat diasumsikan bahwa ketertarikan peserta didik dalam belajar cenderung rendah dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan

³ Siti Hidayatus Sholehah, Diana Endah Handayani, and Singgih Adhi Prasetyo, "Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang," *Mimbar Ilmu* 23, no. 3 (2018) p. 240.

⁴ M A N Model Medan, "Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa Pada Lintas Minat Biologi Di MAN 2 Model Medan" 5, no. 1 (2017): 108–117.

⁵ Komang Suardi Wiradarma, Ni Ketut Suarni, and Ndara Tanggu Renda, "Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar" 9, no. 3 (2021) p. 408.

⁶ <https://www.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-gairah-belajar>

dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21 yang akrab dengan teknologi digital.

Antusiasme atau ketertarikan peserta didik dalam belajar dapat dibangun melalui kesenangan belajar peserta didik, guru harus dapat memahami dan menemukan cara berkreasi untuk membangkitkan ketertarikan peserta didik dalam belajar seperti belajar dengan bermain merupakan salah satu cara dilakukan dalam kegiatan belajar ataupun menghadirkan kegiatan belajar sesuai dengan kegemaran peserta didik agar pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran yang efektif diartikan sebagai pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik senang dalam belajar. Kesenangan peserta didik dalam pembelajaran menimbulkan efek yang baik untuk menggugah gairah peserta didik dalam belajar membuat timbulnya konsentrasi terhadap suatu kegiatan yang dilakukannya. Inovasi yang dihadirkan oleh guru berguna untuk menjalankan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, bermakna serta tidak membosankan.

Peran guru dalam membangun pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar sangat penting dikarenakan guru harus memiliki kreativitas dalam membangun pembelajaran di kelas guna menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Kreativitas ini diwujudkan melalui perubahan suasana pembelajaran dengan menghadirkan kegiatan belajar yang menyenangkan. Sumantri mengungkapkan bahwa perubahan suasana pembelajaran ini perlu dihadirkan agar peserta didik terhindar dari kebosanan dan menantikan pembelajaran yang disajikan oleh guru, salah satu cara dalam menghadirkan variasi pembelajaran di kelas melalui penggunaan media pembelajaran sesuai dengan minat dan kegemaran peserta didik⁷.

⁷ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta : PT. RajaGrafindo, 2015).p. 415

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen integral dalam pembelajaran abad ini. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal, terutama sejak berlangsungnya pandemi COVID-19 penggunaan media pembelajaran sangat penting guna memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Namun, kenyataan dilapangan masih banyak guru yang belum memberikan perubahan suasana pembelajaran dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang diterima peserta didik tidak sesuai dengan harapan yang ada salah satunya guru masih banyak belum menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan untuk menciptakan pembelajaran bermakna. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Gunung Sahari Utara 01 didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan guru berupa video *youtube* dan *powerpoint*. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik di kelas menjadi faktor minimnya penggunaan media pembelajaran di SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi.

Salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang penting untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan di abad 21⁸. Namun, berdasarkan hasil survey PISA 2018 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD)* mengenai kemampuan sains peserta didik Indonesia bahwa Indonesia mendapatkan skor dengan skor rata-rata 489. Indonesia menduduki urutan 70 dari 78 negara yang mengikuti survey tersebut⁹. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik di Indonesia masih berada dalam kategori *low performance*. Hal ini mengindikasikan bahwa IPA

⁸ Sari, dkk. Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Energi Alternatif Di Kelas IV SDN Sebagai Bentuk Persiapan Pembelajaran Virtual. *JURIDIKDAS (2021)* Vol. 4 No. 1. pp. 55–61.

⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 4 Desember 2019. Hasil PISA Indonesia 2018 : Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas. Diakses melalui <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas> pada 1 Juli 2022 pukul 11.35 WIB

merupakan pembelajaran yang masih dianggap sulit dan peserta didik belum mampu untuk mengimplementasikan pengetahuan sains yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari¹⁰. Menurut Awang, rendahnya kemampuan sains ini disebabkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran yang digunakan belum dapat menunjang kegiatan belajar peserta didik dalam membangun kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga belum dapat meningkatkan antusias belajarnya¹¹. Menurunnya antusiasme peserta didik disebabkan karena kegiatan belajar mengajar cenderung membosankan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama sejak adanya COVID-19 dunia pembelajaran dihadapkan dengan keterbatasan ruang dan waktu dikarenakan alokasi waktu yang terbatas dan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi selama kegiatan belajar pada pembelajaran IPA berlangsung didapatkan informasi bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini tampak dari sikap peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran berlangsung, dan peserta didik tidak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA selama pembelajaran jarak jauh berupa video pembelajaran dari *youtube* dan *powerpoint*. *Youtube* dan *powerpoint* yang ditampilkan guru saat mengajar hanya berisikan teks penjelasan dari buku tema siswa. Hal ini diperkuat dari hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik bahwa peserta didik merasa video *youtube* dan *powerpoint* belum menarik perhatiannya. Guru juga mengungkapkan bahwa terdapat peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA di kelas. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian peserta

¹⁰ Devy, Indah Lestari dkk. Pengembangan Media Komik IPA Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*.(2016). Vol. 2. No. 2 p 145.

¹¹ Imanuel Sairo dkk. *Kesulitan Belajar Ipa Peserta Didik Sekolah Dasar*. Vox Edukasi (2015) Vol. 6, No.2 pp. 113 – 116

didik merasa bahwa media pembelajaran berupa video *youtube* dan *powerpoint* belum dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Menumbuhkembangkan antusias belajar peserta didik dapat dilakukan melalui ragam variasi media pembelajaran yang digunakan guru sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dalam belajar¹². Penggunaan media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran IPA yaitu media yang mudah dipahami oleh peserta didik, menarik baik dari segi tampilan dan isi serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik¹³. Untuk menunjang referensi tersebut, peneliti mengadakan penelitian dengan melakukan wawancara kepada peserta didik di SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik disimpulkan peserta didik menyetujui media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan memudahkan dalam memahami pembelajaran. Sebagian besar peserta didik lebih tertarik dalam menggunakan media pembelajaran bergambar, berwarna dan dikemas dalam bentuk elektronik karena dirasakan lebih mudah untuk menerima pembelajaran. Guru juga menambahkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih cepat untuk menangkap materi pembelajaran dengan bantuan media visual.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik adalah komik. Komik merupakan media pembelajaran yang menarik perhatian pembacanya karena berisikan perpaduan gambar, ini disukai berbagai kalangan khususnya anak-anak pada jenjang sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan Kiki dan Atika yang mengungkapkan bahwa media komik mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme dan minat dalam belajar¹⁴. Pemanfaatan teknologi digital yang canggih membawa perubahan dalam penggunaan

¹² Komang Suwardi Widarma, *op.cit* p.410

¹³ Susanti, Lizza dkk. Pengaruh Media Komik Sains Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Konsep Energi Gerak Siswa Kelas III. *Jurnal Kalimaya* (2016) Vol.4 pp. 2 - 3

¹⁴ Kiki Septaria and Atika Fatharani, *Manga versus Webtoon : Alternative Science Learning Module*. Vol. 8, No. 1 (2022) pp. 11–22.

media komik, komik tidak lagi berbentuk konvensional berupa buku tetapi dapat dibaca melalui gawai atau perangkat elektronik yang dikenal dengan komik elektronik atau komik digital sehingga memudahkan pembaca menggunakannya tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media ini memiliki keunggulan karena lebih tahan lama dan mengurangi penggunaan kertas karena digunakan pada perangkat elektronik¹⁵. Didasarkan pada hal tersebut penggunaan media komik dapat menjadi salah satu solusi dalam menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran diharapkan dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran berlangsung melalui *e-comic* sehingga menggugah peserta didik untuk dapat melaksanakan proses sains dalam pembelajarannya. Pada saat ini telah banyak penelitian sebelumnya mengenai komik elektronik atau digital sebagai media pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Riastani & Ferico dengan judul "*KODI : Learning Media for Weather and Climate Topics*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital atau elektronik yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi topik cuaca dan iklim di Indonesia, media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran karena menggunakan gambar berupa animasi yang menarik perhatian peserta didik¹⁶.

Penelitian yang dilakukan oleh Komang Alit dkk dengan judul "*Alternative Energy Sources on Digital Comic Media*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital atau elektronik yang dikembangkan pada topik sumber energi alternatif dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, penggunaan media komik dapat meningkatkan antusiasme peserta didik karena materi dikemas menggunakan sebuah cerita dengan karakter menarik¹⁷.

¹⁵ Guslinda dkk. *op. cit* p. 3

¹⁶ Riastini, Putu Nanci & Ferico Rezataty Christy. *KODI : Learning Media for Weather and Climate Topics*. *International Journal of Elementary Education*. Vol. 6 No. 1 (2021): 73–74.

¹⁷ Adnyani, Komang Alit Darma dkk. *op.cit* p. 67

Penelitian yang dilakukan oleh Mustikasari dkk dengan judul “*The Development of Digital Comic on Ecosystem For Thematic Learning in Elementary Schools.*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital atau elektronik yang dikembangkan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran tematik. Komik ini membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik di kelas V dapat aktif dalam kegiatan belajar baik secara fisik dan emosional¹⁸.

Dengan demikian beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dapat mempermudah proses belajar peserta didik, membangkitkan antusiasme peserta didik, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Kesamaan dimiliki peneliti pada pengembangan komik digital atau *e-comic* yang telah dikembangkan sebelumnya adalah penyajian materi yang disajikan dengan membuat karakter dan alur cerita yang menarik di dalam *e-comic* diperuntukkan untuk peserta didik di sekolah dasar.

Namun, berdasarkan hasil penelitian tersebut belum terdapat penelitian yang mengembangkan komik pada pembelajaran IPA khususnya materi sumber energi panas di kelas IV sekolah dasar. Media komik ini juga dilengkapi dengan URL yang dapat memudahkan peserta didik dalam penggunaannya tanpa harus melakukan install aplikasi dan belum tersedianya fitur permainan, dan latihan soal. Fitur permainan digunakan untuk memecah kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran, selain itu latihan soal digunakan agar peserta didik dapat mengukur pemahaman yang dimilikinya dalam pembelajaran secara langsung pada pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

¹⁸ L. Mustikasari et al., The Development of Digital Comic on Ecosystem for Thematic Learning in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series* 1469, no. 1 (2020). p.3

Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu diaplikasikan peserta didik dalam dunia nyata, diperlukan pendekatan kontekstual. Pendekatan ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menekankan keterlibatan peserta didik secara penuh dalam menemukan hubungan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat mendorong peserta didik untuk menerapkan pembelajaran yang telah dipelajari dalam kehidupannya sehari-hari¹⁹. Dalam pembelajaran IPA, pendekatan kontekstual dapat memberikan proses pembelajaran lebih bermakna dikarenakan materi yang dimuat dalam pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan alam sekitar melalui pendekatan ini peserta didik dapat belajar mengaitkan materi dengan pengalamannya²⁰.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan *e-comic* pada materi sumber energi panas di kelas IV sekolah dasar sebagai media penunjang dalam pembelajaran di kelas . SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi belum pernah menerapkan *e-comic* dalam pembelajaran dan belum tersedianya komik di sekolah. Dengan adanya *e-comic* sebagai media penunjang pembelajaran diharapkan dapat menambah variasi dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPA pada materi sumber energi panas di kelas IV Sekolah Dasar agar peserta didik semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. *E-comic* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran mandiri sehingga peserta didik dapat mengulang kembali pembelajaran IPA secara mandiri. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-comic* berbasis Kontekstual pada Materi Sumber Energi Panas di Kelas IV Sekolah Dasar.”

¹⁹ Nanda, Krisna Kadek dkk. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V Di Sd Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal EDUTECH* 05 .(2017) pp. 90–91.

²⁰ Sukmadewi, Luh Putu Maylin and Ni Wayan Suniasih. Media Audio Visual Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. (2022) Vol. 5 No. 1 p.139.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang teruraikan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Rendahnya antusiasme peserta didik dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
2. Belum maksimal pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan antusias dalam pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik karena bersifat verbal.
5. Keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan maka perlu dilakukan pembatasan sebagai berikut.

1. Masalah penelitian ini dibatasi pada materi yang disajikan dalam *e-comic* mengenai sumber energi panas dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari pada kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pengembangan *e-comic* berbasis kontekstual pada materi sumber energi panas di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yakni :

1. Bagaimana prosedur pengembangan dalam menghasilkan produk *e-comic* berbasis kontekstual pada materi sumber energi panas di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan *e-comic* berbasis kontekstual pada materi sumber energi panas di kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas *e-comic* berbasis kontekstual pada materi sumber energi panas di kelas IV sekolah dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media *e-comic* berbasis kontekstual pada materi sumber energi panas. Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dengan baik untuk kepentingan baik secara teoritis dan praktis.

1. Teoritis

Pengembangan media *e-comic* pada materi sumber energi panas diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai media untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif, menarik dan menyenangkan di Sekolah Dasar.

2. Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi serta wawasan peneliti dalam mengembangkan media yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi pendidik

Penelitian pengembangan ini diharapkan memberikan media pembelajaran yang kreatif dan inovasi, memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan gambar-gambar yang menarik dan memudahkan siswa dalam belajar, dan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan selama kegiatan belajar.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri yaitu dimana saja dan kapan saja, media yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi peserta didik, serta dapat memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi peserta didik dan menjadi referensi dalam peningkatan media pembelajaran di sekolah.

e. Bagi peneliti lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat menjadi evaluasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

