

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam menyiapkan kehidupan dimasa yang akan datang, manusia membutuhkan pendidikan karena mempunyai pengaruh yang sangat besar. Setiap Warga Negara Indonesia mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu sesuai dengan keinginan serta kelebihan yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, ras, etnis, agama serta jenis kelamin. Pernyataan ini tertuang didalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang menyatakan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia ialah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bisa dimaknai sebagai semua tindakan yang bisa mengakibatkan perubahan watak, kepribadian, pemikiran, serta perilaku.

Menurut Mulyasa (2011:02) pendidikan ialah suatu proses pembebasan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, serta dari buruknya hati, akhlak, dan keimanan. Tetapi, pendidikan mempunyai fungsi yang bisa mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 menjelaskan jika pendidikan nasional mempunyai fungsi bisa mengembangkan keahlian serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan dasar (SD/MI) mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik, baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik. Salah satu fungsi pendidikan dasar bagi peserta didik ialah memberikan kemampuan dasar berupa calistung (membaca, menulis serta menghitung). Selain itu, pendidikan juga memiliki fungsi untuk menanamkan dasar-dasar pendidikan sebelum peserta didik melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Perubahan kurikulum di sekolah bukan hal yang biasa dalam dunia pendidikan. Tetapi dalam sejarah pendidikan di Indonesia, Indonesia telah mengalami banyak sekali perubahan kurikulum. Menurut Andi Prastowo (2018:36) Indonesia pasca kemerdekaan, sudah mengalami 10 kali perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum tersebut yaitu dari era pasca kemerdekaan yang terdiri dari: (1) Rencana pelajaran 1947, (2) Kurikulum 1952, (3) Kurikulum 1964, (4) Kurikulum 1968, (5) Kurikulum 1975/1976, (6) Kurikulum 1984, (7) kurikulum 1994, (8) Kurikulum 2002 dan 2004, (9) Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006, dan (10) kurikulum 2013. Dan kurikulum yang digunakan saat ini ialah Kurikulum Merdeka.

Dengan kata lain, perubahan kurikulum di Indonesia ialah hal yang wajar terjadi serta menjadi sesuatu yang wajar setiap kali pergantian kepemimpinan. Perubahan kurikulum ini, juga disesuaikan dengan kebutuhan dunia pendidikan yang terus mengalami perkembangan dari tahun ke tahun agar mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Pelaksanaan kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik yang dilaksanakan diseluruh kelas rendah serta kelas tinggi. Pembelajaran tematik termasuk salah satu jenis dari model pembelajaran terpadu.

Liberna dalam Dzulhaq, Tullah, & Nugraha (2017:01) menjelaskan juga mengenai kurikulum 2013 yaitu sebagai berikut: “Kurikulum 2013 atau biasa disebut pendidikan berbasis karakter ialah kurikulum yang diterbitkan oleh Kemendikbud untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)”. Mardianto dalam Lubis & Azizan (2020:06) menjelaskan juga mengenai pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut: “Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya”. Pada dasarnya, pembelajaran tematik membutuhkan optimalisasi dari penggunaan media pembelajaran yang menarik serta bervariasi, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang abstrak serta diluar pengalaman sehari-hari peserta didik, sehingga materi yang awalnya susah dipahami oleh peserta didik sekarang menjadi lebih mudah untuk dipahami. Secara umum manfaat dari media dalam proses pembelajaran ialah sebagai alat untuk memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif serta efisien.

Kemp dan Dayton dalam Rasyid & Rohani (2018:94) menjelaskan juga mengenai manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

“Manfaat dari media pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas serta menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam segi waktu serta tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media pembelajaran memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, (7) Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, (8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif serta produktif”.

Daryanto dalam Hamid dkk (2020:04) juga menjelaskan mengenai media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

“Media pembelajaran bisa diartikan sebagai segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang bisa dipakai untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan

dalam proses pembelajaran, sehingga bisa membangkitkan semangat, perhatian, minat, pikiran serta perasaan peserta didik saat kegiatan belajar berlangsung untuk mencapai tujuan”.

Media pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting serta memberikan pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran, salah satunya ialah bisa menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif serta menyenangkan. Guru juga dituntut supaya bisa membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membangkitkan semangat serta minat belajar peserta didik. Namun, pada kenyataannya masih terdapat guru yang belum bisa memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal saat proses belajar mengajar berlangsung.

Sebelum melaksanakan wawancara kepada guru serta beberapa siswa kelas III, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Observasi dilaksanakan oleh peneliti pada hari Senin, 12 September 2022. Ada beberapa observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu observasi kelas, observasi lapangan, observasi aktivitas peserta didik, serta observasi aktivitas guru. Observasi kelas dilaksanakan agar peneliti bisa mengetahui suasana kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Observasi lapangan, dilakukan oleh peneliti agar memperoleh informasi mengenai sekolah yang akan diteliti. Observasi aktivitas peserta didik dilaksanakan agar mengetahui keterlibatan peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan, observasi aktivitas guru dilakukan agar mengetahui kegiatan guru saat melaksanakan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi lapangan ketika pra penelitian yang dilaksanakan di UPTD SDN Gili Timur 2 pada hari Senin, 12 September 2022 ialah: sekolah menggunakan kurikulum 2013, guru menggunakan media sederhana, guru menggunakan metode ceramah, serta fasilitas yang tersedia di kelas ialah papan tulis,

meja, kursi, kipas angin, gambar-gambar pahlawan, serta map untuk menggantung tugas dari peserta didik. Dari hasil observasi kelas juga dapat diketahui bahwa guru hanya menggunakan media sederhana hanya berupa papan tulis sehingga tidak bias menarik perhatian peserta didik. Peserta didik juga tidak terlibat saat proses pembelajaran berlangsung. Serta, peserta didik juga terlihat tegang saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi aktivitas guru dapat diketahui bahwa, guru sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran tetapi guru tidak menggunakan media yang bervariasi sehingga tidak bisa menarik perhatian dari peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di UPTD SDN Gili Timur 2 pada hari Senin, 12 September 2022 kepada guru serta enam siswa kelas III, menunjukkan hasil bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana berupa papan tulis. Saat pembelajaran berlangsung, guru hanya menggambar serta menuliskan materi yang dijelaskan pada papan tulis. Sedangkan, peserta didik akan menirukan tulisan serta gambar di papan tulis ke buku tulisnya. Pada hari yang sama, pembagian lembar angket juga dilaksanakan kepada tiga puluh siswa kelas III, yang memiliki hasil bahwa peserta didik hanya menjadi pendengar bagi guru di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik tidak mempunyai andil yang besar untuk melakukan sesuatu ketika mempelajari materi, serta peserta didik hanya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Sehingga, masih banyak peserta didik yang merasa bosan serta kurang paham mengenai materi yang dijelaskan.

Dari ulasan hasil studi pendahuluan diatas, alternatif solusi yang bisa dilaksanakan oleh peneliti ialah menggunakan media pembelajaran yang kreatif, menarik, serta melibatkan kedua belah pihak baik dari guru maupun dari siswa. Media pembelajaran tersebut berupa Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK)

yang didalamnya terdapat beberapa materi. Materi-materi tersebut mencakup tiga mata pelajaran, yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia serta Matematika. Mata pelajaran PPKn, membahas tentang proses pembentukan Bahan Bakar Minyak (BBM) dan cara menghemat energi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang penggunaan kosakata baku serta kalimat efektif. Sedangkan, mata pelajaran Matematika membahas tentang cara menentukan pukul serta lama waktu. Media pembelajaran ini akan mengajak peserta didik agar lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Desain pembelajaran yang digunakan ialah pembelajaran tematik. Materi yang akan disampaikan oleh guru akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta dapat diharapkan mampu menjadi bekal untuk peserta didik dalam kehidupan yang nyata. Media pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) berupa papan magnet yang didalamnya terdapat beberapa materi yang telah dijelaskan diatas. Cara kerja dari media pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) ialah, dalam menjelaskan materi proses pembentukan Bahan Bakar Minyak (BBM) akan menggunakan gambar yang menarik dalam bentuk latar atau *background* serta dapat dilepas pasang sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan, dalam menjelaskan materi penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif peneliti menyediakan beberapa kata, selanjutnya peserta didik bertugas untuk membuat kalimat dari kata yang telah dipilih. Saat menjelaskan materi cara menentukan pukul dan lama waktu, peneliti menyediakan jam yang bisa dilepas pasang sesuai dengan kebutuhan. Kemudian, peserta didik akan belajar mengenai pukul terlebih dahulu. Selanjutnya, peserta didik akan diberikan contoh soal mengenai cara menentukan lama waktu suatu kejadian.

Media pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) diharapkan bisa memberikan bantuan kepada guru serta peserta didik agar dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran, sehingga masalah-masalah yang terdapat selama pembelajaran bisa teratasi dengan baik. Karakteristik dari media pembelajaran ini mengandung nilai edukatif, praktis, serta menarik. Untuk itu peneliti melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) Pada Tema Sumber Energi”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) Pada Tema Sumber Energi di UPTD SDN Gili Timur 2?
2. Bagaimana keefektifan produk pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) Pada Tema Sumber Energi di UPTD SDN Gili Timur 2?
3. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) Pada Tema Sumber Energi di UPTD SDN Gili Timur 2?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini ialah:

1. Untuk mengetahui kevalidan dari produk pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) Pada Tema Sumber Energi di UPTD SDN Gili Timur 2.

2. Untuk mengetahui keefektifan dari produk pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) Pada Tema Sumber Energi di UPTD SDN Gili Timur 2.
3. Untuk mengetahui kemenarikan dari produk pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) Pada Tema Sumber Energi di UPTD SDN Gili Timur 2.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Agar menghasilkan media pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) yang menarik, peneliti mempunyai kriteria sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) terdiri dari:
 - a. Papan (*board*) yang didesain sedemikian rupa sehingga mempunyai dua sisi (depan serta belakang) yang dapat digunakan. Papan ini terbuat dari kaca mika yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 70cm serta lebar 50cm. Papan ini mengandung magnet *rubber*, sehingga bisa ditempelkan oleh magnet. Kedua sisi papan, bisa dilepas pasang oleh latar atau *background* untuk menjelaskan materi. Sisi pertama papan yang berwarna putih bisa ditulis menggunakan spidol papan tulis. Sedangkan, sisi yang berwarna hitam bisa ditulis menggunakan kapur papan tulis. Bagian tepi papan juga didesain rapi agar aman saat digunakan.
 - b. Latar Papan merupakan latar atau *background* yang didesain oleh peneliti agar ketika menjelaskan materi, dapat menarik perhatian peserta didik supaya bisa fokus pada materi yang diajarkan serta dapat mendengarkan penjelasan dari guru. Latar atau *background* disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan. Latar atau *background* juga bisa dilepas pasang pada papan sesuai dengan

kebutuhan. Seluruh sisi dari latar akan diberikan *velcro* atau perekat kain sehingga dapat menempel pada papan.

- c. Buah magnet merupakan bagian dari media pembelajaran yang digunakan. Buah magnet ini terbuat dari kayu yang didesain sesuai dengan materi yang akan dijelaskan. Bagian belakang akan ditempelkan oleh magnet sehingga dapat menempel pada papan.
- d. Kaki papan merupakan bagian yang paling bawah dari media pembelajaran ini. Kaki papan, didesain sedemikian rupa sehingga bisa diatur tinggi rendahnya papan saat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Kaki papan ini juga didesain agar papan dapat diputar. Kaki papan terbuat dari besi sehingga kokoh untuk menopang.

2. Penggunaan Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK)

Dalam media pembelajaran ini terdapat tiga mata pelajaran yang akan dipelajari yaitu, PPKn, Bahasa Indonesia serta Matematika. Pembelajaran yang pertama, guru akan menjelaskan mengenai proses pembentukan Bahan Bakar Minyak (BBM) dan cara menghemat energi. Ketika menjelaskan materi tentang proses pembentukan Bahan Bakar Minyak (BBM) guru menggunakan latar papan atau *background* yang sudah didesain semenarik mungkin supaya peserta didik bisa fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah itu, peserta didik akan belajar menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan menuliskan minimal 3 hal yang telah dijelaskan oleh guru. Setelah peserta didik menuliskannya, peserta didik akan diberikan pilihan untuk memilih kata yang sudah disediakan, lalu peserta didik membuat kalimat menggunakan kata tersebut. Setelah selesai, peserta didik yang bersedia maju akan diminta untuk

menempelkan kata yang sudah dipilih pada papan lalu membuat kalimat menggunakan kata tersebut. Selanjutnya, peserta didik diminta mengerjakan soal bersama dengan teman sebangkunya untuk menyebutkan bagaimana cara menghemat energi kemudian ditulis dibuku tulisnya masing-masing. Ketika waktu sudah habis, peserta didik yang bersedia maju akan membacakan jawabannya didepan kelas. Setelah selesai, siswa akan belajar mengenai cara menentukan pukul dan lama waktu. Guru akan meminta peserta didik untuk menyusun dan menempelkan jam yang sudah disediakan dipapan tulis. Setelah selesai, guru akan menjelaskan tentang cara menentukan pukul. Selanjutnya, guru akan memberikan contoh soal supaya peserta didik lebih paham mengenai cara menentukan lama waktu suatu kejadian. Setelah siswa memahami materi yang sudah dijelaskan, siswa diberikan soal untuk dikerjakan dibuku tulisnya. Ketika waktu sudah habis, beberapa siswa yang bersedia maju akan mengerjakan soal tersebut didepan kelas menggunakan jam yang sudah disediakan oleh guru.

3. Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) disesuaikan dengan buku kurikulum 2013 pada Kelas III, Tema 6, Subtema 1, Pembelajaran 5. Dalam pembelajaran 5 terdapat tiga mata pelajaran, yaitu PPKn, Bahasa Indonesia serta Matematika. Mata pelajaran PPKn, membahas tentang proses pembentukan Bahan Bakar Minyak (BBM) dan cara menghemat energi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif. Sedangkan pada mata pelajaran Matematika membahas tentang cara menentukan pukul dan lama waktu. Media pembelajaran ini akan mengajak peserta didik supaya lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini juga bisa meningkatkan konsentrasi peserta didik serta mengubah cara belajar peserta

didik yang biasanya mempelajari materi dengan membosankan beralih ke sebuah pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.

4. Media pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) bisa dioperasikan secara mandiri maupun berkelompok serta bisa dipakai sebagai media kompetisi antar peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Media ini tidak membutuhkan perawatan yang khusus serta mempunyai berbagai kelebihan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan dari media ini yaitu:

1. Media pembelajaran ini terbatas pada Kelas III Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 5 pada mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia serta Matematika dengan kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran ini diuji cobakan terbatas pada siswa kelas III di UPTD SDN Gili Timur 2.
3. Uji keefektifan media pembelajaran hanya diukur melalui ranah kognif.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk semua pihak. Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan dari media pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) Pada Tema Sumber Energi ialah sebagai berikut:

1. Guru

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran tidak membosankan bagi peserta didik.

2. Siswa

- a. Siswa akan lebih fokus, aktif, kreatif serta senang ketika proses pembelajaran berlangsung.
- b. Dengan kondisi belajar yang menyenangkan, diharapkan hasil belajar siswa bisa meningkat.

3. Sekolah

- a. Memberikan referensi penggunaan media pembelajaran yang bias di kembangkan lebih lanjut oleh pihak sekolah.
- b. Kualitas pendidikan di sekolah akan lebih meningkat, karena adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menarik perhatian peserta didik.

4. Peneliti

- a. Memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Dapat mengetahui gaya belajar peserta didik yang beraneka ragam.

G. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi suatu penafsiran yang berbeda mengenai istilah-istilah yang dipakai, maka diperlukan suatu definisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan, diantaranya:

1. Penelitian Pengembangan

“Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)* yaitu sebuah metode penelitian yang dipakai agar menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan dari produk tersebut.”
(Sugiyono, 2016:297)

2. Media Pembelajaran

“Media pembelajaran ialah alat yang dipakai untuk menyampaikan isi materi pembelajaran sehingga bisa merangsang peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.” (Gagne *and* Briggs, 1974)

3. Pembelajaran Tematik

“Pembelajaran tematik bisa disebut sebagai salah satu model pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.” (Kadarwati & Malawi, 2017:01)

4. Media Pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK)

Media pembelajaran Papan Tempel Asik (PATEMSIK) ialah media pembelajaran yang dipakai ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memakai metode ceramah, diskusi serta tugas. Media pembelajaran ini berupa papan (*board*) yang didesain sedemikian rupa sehingga memiliki dua sisi (depan serta belakang) yang bisa digunakan. Papan ini terbuat dari kaca mika yang berbentuk persegi panjang panjang 70cm serta lebar 50cm, yang mengandung magnet *rubber* dibagian belakangnya sehingga bisa ditempelkan oleh magnet. Kedua sisi papan, bisa dilepas tempelkan oleh latar atau *background* untuk menjelaskan materi. Sisi pertama papan yang berwarna putih bisa ditulis menggunakan spidol papan. Sedangkan, bagian papan yang berwarna hitam bisa ditulis menggunakan kapur papan. Bagian tepi papan juga didesain rapi agar aman saat digunakan.

5. Materi Pembelajaran 5, Tema 6, Subtema 1, Kelas III

Pada buku kelas III, Tema 6, Subtema 1, Pembelajaran 5 mencakup beberapa mata pelajaran, yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia serta Matematika. Mata pelajaran PPKn, membahas tentang proses pembentukan Bahan Bakar Minyak (BBM) dan cara menghemat energi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif. Sedangkan mata pelajaran Matematika membahas tentang cara menentukan pukul dan lama waktu. Media pembelajaran ini akan mengajak peserta didik agar lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini bisa meningkatkan konsentrasi peserta didik serta mengubah cara belajar peserta didik yang biasanya membosankan kini beralih pada pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.