

**PENGEMBANGAN E-MEDIA RODA PUTAR BERBASIS *FLIP-BOOK*
PADA PENDIDIKAN PANCASILA ELEMEN BHINEKA
TUNGGAL IKA DI FASE A**

SKRIPSI

*Ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar serjana Pendidikan*

Oleh:

Sandra Tussadyah
NPM. 2110013411013



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

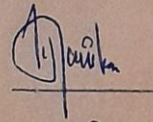
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Sebelas** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Sandra Tussadyah
NPM : 2110013411013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan E-Media Roda Putar Berbasis *Flip-Book*
Pada Pendidikan Pancasila Elemen Bhineka Tunggal Ika Di
Fase A..

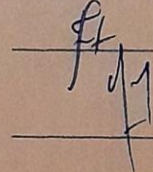
Nama

Tanda Tangan

1. Dra. Pebriyenni, M.Si.



2. Darwianis, S.Sos., M.H.



3. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.

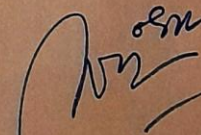
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



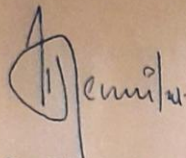
Dr. Wirmita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Sandra Tussadyah
NPM : 2110013411013
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-Media Roda Putar Berbasis *Flip-Book* Pada Pendidikan Pancasila Elemen Bhineka Tunggal Ika Di Fase A

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dra. Pebriyenni, M.Si.

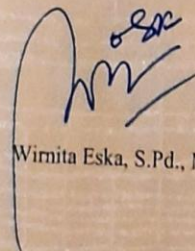
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



Dr. Wimita Eska, S.Pd., MM.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sandra Tussadyah

NPM : 2110013411013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

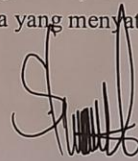
Judul : Pengembangan E-Media Roda Putar Berbasis *Flip-Book* Pada Pendidikan Pancasila Elemen Bhineka Tunggal Ika Di Fase A.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Media Roda Putar Berbasis Flip-Book Pada Pendidikan Pancasila Elemen Bhineka Tunggal Ika Di Fase A” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 19 September 2025

Saya yang menyatakan,



Sandra Tussadyah

PENGEMBANGAN E-MEDIA RODA PUTAR BERBASIS *FLIP-BOOK* PADA PENDIDIKAN PANCASILA ELEMEN BHINEKA TUNGGAL IKA DI FASE A

Sandra Tussadyah¹, Pebriyenni²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : tussadyahsandra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media roda putar berbasis *flip-book* pada Pendidikan Pancasila elemen Bhineka Tunggal Ika yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) model 4-D yaitu *define, design, develop dan disseminate*. Instrumen penelitian meliputi lembar validitas, praktikalitas dan efektivitas. Validator terdiri dari 3 orang dosen ahli yaitu validator materi, bahasa dan desain. Skor aspek penilaian materi 93,75 skor aspek penilaian bahasa 90,5 skor aspek penilaian desain 84 dan mendapatkan rata-rata skor validasi adalah 89,41 dengan memenuhi kriteria sangat valid. Praktikalitas terdiri oleh guru dan siswa, praktikalitas oleh guru diperoleh jumlah persentase 97,25% dan praktikalitas oleh siswa diperoleh jumlah persentase 88,05% dan mendapatkan rata-rata persentase praktikalitas adalah 92,65% termasuk kriteria sangat praktis. dan rata-rata skor Efektivitas oleh peserta didik di peroleh 0,72 dengan kriteria keefektifan tinggi. Dengan berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa e-media roda putar berbasis *flip-book* pada peserta didik pada elemen Bhineka Tunggal Ika di fase A memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Guru bisa memanfaatkan e-media roda putar berbasis *flip-book* ini dengan baik sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci :E-Media Roda Putar, *Flip-Book*, Pendidikan Pancasila.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ixi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasis Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	8
H. Kebaharuan dan Orisinalitas.....	9
I. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pengertian Pendidikan	11
2. Pendidikan Pancasila	112
3. Bhineka Tunggal Ika.....	Error! Bookmark not defined.
4. Media Pembelajaran	16
5. Roda Putar.....	21
6. Flip-Book	24
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Konseptual.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Prosedur Pengembangan.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44

G. Jadwal Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian.....	48
1. Penyajian Data Uji Coba.....	48
a. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	48
b. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	50
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	55
d. Tahap Dessiminate (<i>Penyebaran</i>).....	58
2. Hasil Analisis Data	61
a. Hasil Analisis Data Validasi	61
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas	66
1) Hasil Praktikalitas Oleh Guru.....	66
2) Hasil Praktikalitas Oleh Siswa	67
B. Pembahasan	70
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76
DAFTAR RUJUKAN.....	77
LAMPIRAN.....	80



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan kerangka berpikir	29
2. Langkah – langkah Penelitian Pengembangan.....	30
3. Bagan Prosedur pelaksanaan penelitian	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
--------	---------

1. Media roda putar berbasis flip-book	37
--	----



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Teknik Pengumpulan Data	40
2. Kisi – Kisi Lembar Validasi Materi	41
3. Kisi – Kisi Lembar Validasi Media/Desain	41
4. Kisi – Kisi Lembar Validasi Bahasa	41
5. Kisi – kisi Angket Respon Guru	42
6. Kisi – kisi Angket Respon Peserta Didik	42
7. Skala Likert	45
8. Pengkategorian Validasi	45
9. Kategori praktikalitas instrument media pembelajaran.....	46
10. Kriteria Gain Ternormalisasi	47
11. Jadwal Penelitian.....	47
12. CP dan TP Pembelajaran.....	51
13. Media roda putar berbasis flip-book	52
14. Nama Dosen (Validator)	59
15. Saran dan Masukan dari Validator	59
16. Analisis Lembar Validasi Materi	63
17. Analisis Lembar Validasi Bahasa	64
18. Analisis Lembar Validasi Media.....	65
19. Hasil Penilaian Seluruh validator	66
20. Analisis lembar Praktikalitas Guru	66
21. Analisis Lembar Praktikalitas Siswa.....	67
22. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa.....	68
23. Hasil Pre Test dan Post Test	69
24. Analisis Lembar Efektivitas.....	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Validasi Media Roda Putar oleh Ahli Materi	81
2. Bentuk Lembar Validasi Ahli Materi.....	82
3. Hasil Analisis Materi.....	88
4. Media/Desain Oleh Ahli Media	89
5. Bentuk Lembar Validitas Ahli Media	90
6. Hasil Analisis Media	96
7. Lembar Validasi Media Oleh Validasi Bahasa	97
8. Bentuk Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	98
9. Hasil Analisis Bahasa.....	104
10. Hasil Analisis Media Roda Putar Berbasis Flip-book.....	105
11. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Media Oleh Guru	107
12. Angket Praktikalitas Oleh Guru	108
13. Hasil Analisis Oleh Guru	112
14. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Siswa	113
15. Angket Praktikalitas Oleh Siswa.....	114
16. Hasil Pretest Siswa	120
17. Hasil Posttest Siswa	125
18. Hasil Analisis Praktikalitas Siswa.....	130
19. Hasil Efektivitas Media Roda Putar Berbasis Flip-Book.....	133
20. Dokumentasi Penelitian	133
21. Surat Penelitian Izin Dari Kampus.....	137
22. Surat Izin Peneltian	138
23. Surat izin sudah melakukan penelitian dari sekolah	139
24. Surat keterangan penggunaan media.....	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam upaya meningkat kualitas sumber daya manusia. Seperti halnya pengetahuan tentang Pancasila, Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting di dalam membentuk kepribadian peserta didik atau generasi muda, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan sebagai media untuk mempertahankan nilai-nilai luhur Pancasila. Pendidikan Pancasila sebagai dasar negara, mendapat perhatian serius dari masyarakat. Berbagai pendapat negatif bermunculan terkait dengan Pancasila yang perlu diluruskan agar tidak menimbulkan ketimpangan-ketimpangan yang bisa memecah belah persatuan dan kesatuan masyarakat Indonesia, Rahman, dkk (2022:3). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang diharuskan dapat mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan pentingnya penanaman nilai-nilai pancasila dalam bhineka tunggal ika pada peserta didik perlu diwadahi melalui pendidikan formal dan nonformal.

Sedangkan menurut Sasongko, (2018:33) Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pengertian Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf

hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir.

Pendidikan Pancasila merupakan wadah yang tepat untuk memberikan pemahaman pada peserta didik tentang pentingnya pancasila sebagai dasar negara serta penanaman nilai-nilai yang terkandung di dalamnya untuk menjaga keutuhan bangsa dan negara Indonesia, Nurgiansah (2022:7311). Peserta didik akan menjadi warga negara Indonesia yang cerdas dan berkarakter manakala pendidikan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat saling mendukung dalam mengajarkan pendidikan pancasila. Salah satu faktor penunjang dari keberhasilan pembelajaran pancasila adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran Pancasila yang diberikan pada semua jenjang pendidikan. Dalam Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Pancasila bertujuan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila dengan pendekatan yang lebih kontekstual, reflektif, dan berbasis proyek. Pendidikan Pancasila tidak hanya diajarkan sebagai mata pelajaran wajib, tetapi juga diterapkan dalam berbagai aspek pembelajaran lainnya dan membutuhkan media yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa, menggunakan media dengan baik sehingga pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran seperti media roda putar, media animasi, dan sebagainya.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif dan efisien dan media pembelajaran saat ini sangat beragam. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak dan juga media roda putar.

Media roda putar adalah alat pembelajaran berbentuk lingkaran yang bisa diputar. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, terutama untuk materi yang memerlukan pemahaman konsep atau urutan. Menurut Irham & Firdaus, (2024:15) roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media roda putar adalah objek yang berbentuk lingkaran, yang bersama dengan sumbu dapat menghasilkan satu gerakan dengan gesekan kecil dengan cara bergulir. Media roda putar ini merupakan pengembangan dari permainan yang terkenal didunia yaitu Roullete berasal dari bahasa asing yaitu bahasa perancis yang artinya roda kecil. Media roda putar adalah alat peraga pembelajaran yang bisa dalam buku flip atau berbasis *flip-book*.

Media pembelajaran *flipbook* melibatkan teknologi dalam penggunaannya. *Flipbook* merupakan media elektronik yang didalam penggunaannya dapat

menampilkan simulasi interaktif, dengan kombinasi antara animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat siswa lebih interaktif, sehingga pembelajaran menjadi menarik (Nurrita, 2021:188) Penerapan *flipbook* sebagai bahan ajar dapat memberikan dua hal sekaligus kepada siswa yaitu siswa dapat bereksplorasi untuk meningkatkan literasi sains siswa, selain itu siswa mampu dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan bersama Ibu Ratna Wilis S,Pd,Gr. selaku wali kelas rendah pada tanggal 29 November 2024, peneliti mendapatkan bahwa (1) guru masih kurang memahami teknologi sehingga guru masih menggunakan metode ceramah (2). Guru masih berpatokan pada buku LKS sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak semangat mengikuti pelajaran.

Setelah melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara pada salah satu guru di sekolah tersebut yakni Ibu Ratna Wilis S.Pd,Gr. mengungkapkan bahwa selama proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih ditemukan kesulitan pada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik kurang aktif serta penerapan model yang di gunakan masih belum terlaksana dengan optimal.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengembangan media pembelajaran roda putar berbasis flip-book terhadap hasil belajar siswa kelas rendah. Pemilihan lokasi ini juga didasarkan pada pertimbangan bahwa di sekolah tersebut belum pernah diterapkan media pembelajaran roda putar berbasis *flip-book* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan

kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut.

B. Identifikasis Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi sebagai berikut

1. Pada saat pembelajaran, guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
2. Minimnya media pembelajaran berbasis IT dan masih berpatokan pada buku siswa membuat proses belajar terasa bosan dan mengakibatkan peserta didik tidak semangat mengikuti pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka peneliti memberikan batasan masalah pada pengembangan Pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* fase A elemen Bhineka Tunggal Ika, CP peserta didik mampu menyebutkan identitas dirinya dan teman yang ada di lingkungan sekolah maupun di rumah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan permasalahan yang terdapat didalamnya penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah validitas produk pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhineka Tunggal Ika untuk fase A?

2. Bagaimanakah kepraktisan produk pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhineka Tunggal Ika untuk fase A?
3. Bagaimanakah efektivitas produk pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhineka Tunggal Ika untuk fase A?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:.

1. Untuk mengetahui validitas produk pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhineka Tunggal Ika untuk fase A.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhineka Tunggal Ika untuk fase A.
3. Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhineka Tunggal Ika untuk fase A.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi setiap elemen yakni:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* dalam pembelajaran interaktif.
- b. Dapat menambah pengetahuan pada pengembangan e-media roda putar berbasis *flip-book* dalam pembelajaran interaktif.
- c. Sebagian referensi bagi penulis selanjutnya yang juga membahas penelitian yang sama dan hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran untuk penelitian yang mendalam bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan media tambahan dalam kemajuan untuk pengembangan media roda putar berbasis *flip-book* dalam pembelajaran interaktif.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan tambahan media yang dapat digunakan untuk bahan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

c. Bagi Peserta Didik

Menarik minat peserta didik agar termotivasi dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Manfaat Akademik

Memberikan tambahan ilmu dan pengetahuan mengenai pengembangan media roda putar dalam pembelajaran interaktif serta sebagai syarat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi dari produk hasil pengembangan media roda putar dalam pembelajaran interaktif, diantaranya:

1. Produk E-Media Roda Putar Berbasis *Flip-Book*
2. E-Media roda putar tersebut juga terdapat video tentang materi identitas diri, keberagaman dan perbedaan.
3. E-Media roda putar dipenuhi dengan berbagai warna, dan warna dasar *Flip-Book* adalah hijau dan cream dengan ilustrasi menarik dengan gambar kartun anak-anak.
4. E-Media roda putar berbasis *flip-book* juga menambahkan fitur menu yang di dalamnya terdapat CP dan TP pembelajaran, petunjuk, materi dan kesimpulan, tugas, quiz.
5. E-Media roda putar memiliki tombol diantaranya tombol start untuk memutar roda putarnya, kemudian ada tombol *back*, tombol *next*.
6. Mekanisme media roda putar berbasis *flip-book* dibagi menjadi beberapa bagian (penjelasan tentang identitas diri, perbedaan ras, ciri fisik, kebudayaan)
7. Dalam media roda putar tersebut terdapat juga lagu anak-anak dan lagu kebangsaan yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.
8. Media roda putar terdapat juga kuis atau latihan yang bisa di isi oleh siswa di dalam aplikasi tersebut.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Berdasarkan spesifikasi produk yang dihasilkan oleh peneliti, produk yang dihasilkan adalah e-media Roda Putar yang berbasis *Flip-Book* yang menarik dan mudah dipahami, serta siswa dapat belajar dengan media Roda Putar berbasis *Flip-Book* tersebut melalui video, tugas, quiz yang tersedia didalam e-media roda putar berbasis *Flip-Book* yang telah dibuat dapat diakses dengan mudah dan cepat melalui ponsel.

I. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu factor pendukung dalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Penelitian pengembangan adalah tindakan mengembangkan suatu produk yang bertujuan produk tersebut lebih memiliki daya guna pada suatu kelompok yang dijadikan daya target dari pengembangan tersebut.
2. Media pembelajaran adalah seperangkat alat pendidikan yang digunakan guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memudahkan konsep isi materi dan atau untuk menciptakan kegiatan belajar kreatif, inovatif, dan menyenangkan.