

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital yang terus berkembang pesat saat ini, sudah banyak merubah tatanan yang ada di dunia khususnya dalam bidang Pendidikan, perubahan kurikulum merupakan salah satu perubahan yang ada pada bidang Pendidikan, yaitu dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum merdeka. Dengan adanya kurikulum merdeka pembelajaran IPA SD dan IPS SD di gabungkan menjadi Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang sangat berkaitan dengan lingkungan sekitar, ini sejalan dengan Agustina dkk, (2022) menurutnya, Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka yaitu menumbuhkan ketertarikan rasa ingin tahu, peran aktif, pengembangan keterampilan, inkuiri, agar dapat memahami diri sendiri serta lingkungannya, mengelaborasi pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Pembelajaran IPAS tidak akan jauh dengan lingkungan sekitar dimana siswa masih kesulitan dalam mengamati dan memahami fenomena alam yang terjadi di sekitar, khususnya pada proses fotosintesis, terjadinya proses fotosintesis pastinya tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, yang menyebabkan kurang matangnya pengetahuan siswa terhadap proses fotosintesis yang terjadi, untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai proses fotosintesis perlu adanya media pembelajaran

yang mendukung proses pembelajaran siswa agar kedepannya mudah untuk memahami materi proses fotosintesis. Kurangnya pemahaman siswa pasti sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diperoleh siswa, maka dari itu seterusnya peneliti merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Game puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses fotosintesis. ini sejalan dengan Farida et al dalam Khairunnisa et al, (2022) menurutnya kemampuan pemahaman konsep merupakan hal mendasar yang harus dimiliki oleh siswa untuk menguasai materi ajar.

Pemahaman siswa tentang berbagai proses yang sesuai dengan materi yang mereka pelajari akan membawa siswa pada pembelajaran yang beragam dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan terus meningkat seterusnya. Dalam pembelajaran IPA siswa memerlukan kegiatan pemahaman sebuah proses atau konsep serta diberi kesempatan meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap suatu penjelasan yang rasional, pemahaman konsep dalam pembelajaran proses fotosintesis siswa harus berkembang dengan baik melalui pengamatan langsung ke objek, sebelum mengenal informasi dari berbagai sumber. Fotosintesis merupakan proses konversi energi cahaya menjadi energi kimia. Daun merupakan organ utama dalam tumbuhan sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis. Pada klorasi terjadi transformasi energi, yaitu energi cahaya (foton) sebagai energi kinetik berubah menjadi energi kimia sebagai energi potensial berupa ikatan senyawa organik pada glukosa. Dengan bantuan bantuan enzim-enzim, fotosintesis dapat berlangsung cepat dan efisien (Setiowati & Furqonita, 2007). Dalam konteks ini sejalan dengan Utomo, (2023) mengungkapkan ,salah satu keuntungan utama dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah

kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia. Visualisasi dan konten multimedia yang kaya dapat membantu siswa sekolah dasar memahami konsep yang sulit dan kompleks dengan lebih baik. *Game puzzle* merupakan sebuah game teka teki dimana didalamnya ada kegiatan Menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi gambar yang utuh. Dengan adanya sebuah media game dalam sebuah pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak monoton. Ini sejalan dengan Fadhila & Puspitawati dalam Haka et al ,(2021) menemukan bahwa permainan puzzle edukatif dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi biologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang di laksanakan pada tanggal 13 mei dengan Guru wali kelas kelas 5 di Sd N 2 Sukawana di dapat permasalahan yang dihadapi di SDN 2 Sukawana yaitu terkhusus pada berlangsungnya pembelajaran IPAS khususnya pada materi proses fotosintesis, masih banyak siswa yang kurang memahami bagaimana proses fotosintesis terjadi. Ini disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran yang yang menyebabkan siswa sulit dalam memahami proses fotosintesis pada sekolah tersebut. Pada sekolah tersebut penggunaan media pembelajaran masih tergolong kurang, penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih berpatokan pada media konvensional seperti buku, metode tanya jawab dan ceramah hal ini menyebabkan suasana pembelajaran kurang seru dan hanya monoton menggunakan media buku dalam proses pembelajaran. Permasalahan lain yang terjadi masih terbatasnya tenaga pendidik muda, disana hampir semua guru merupakan tenaga pendidik belum terbiasa beradaptasi dan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman yang pesat ini, yaitu dalam

menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Ini juga yang menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media dalam proses belajar mengajar. Selain itu Ketika proses pembelajaran masih ada beberapa siswa khususnya yang duduk di barisan belakang masih asik sendiri seperti mengobrol di luar materi pembelajaran bersama teman sebangkunya serta ada yang mencoret-coret buku, yang menyebabkan siswa kurang fokus dalam mendengarkan materi. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, cenderung siswa saat ditanya hanya diam ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi proses fotosintesis. Dari permasalahan yang ada tersebut berhubungan dengan yang apa terjadi pada saat wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 2 Sukawana yang di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami proses fotosintesis pada pembelajaran IPAS, kurangnya variasi penggunaan media yang hanya menggunakan media konvensional dalam penyampaian materi proses fotosintesis menyebabkan pembelajaran kurang menarik menyebabkan pemahaman siswa kurang.

Dari hasil wawancara mengenai fasilitas di sekolah, dengan kepala sekolah menyebutkan bahwa fasilitas yang berupa chrome book yang berjumlah 12 serta fasilitas internet yang memadai tidak di mafaatkan secara baik di sekolah tersebut. Hal ini dikuatkan dari hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 2 sukawana yang memperoleh data kebanyakan siswa, nilai IPAS belum memenuhi nilai rata – rata atau KKM. Data nilai siswa kelas V SD Negeri 2 Sukawana tahun 2023 dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1.1

Nilai siswa semester 1 kelas V tahun 2023 SD Negeri 2 Sukawana

NO	NILAI	KATAGORI	PERSEN (%)
1	70	Cukup	5%
2	65	Kurang	5%
3	66	Kurang	5%
4	65	Kurang	5%
5	67	Kurang	5%
6	76	Cukup	5%
7	79	Cukup	5%
8	61	Kurang	5%
9	58	Sangat Kurang	5%
10	60	Kurang	5%
11	80	Baik	5%
12	55	Sangat Kurang	5%
13	64	Kurang	5%
14	62	Kurang	5%
15	63	Kurang	5%
16	60	Kurang	5%
17	78	Cukup	5%
18	75	Cukup	5%
19	58	Sangat Kurang	5%
20	60	Kurang	5%
JUMLAH SISWA		20	100%
TUNTAS		6	30%
TIDAK TUNTAS		14	70%
KKM			70

Keterangan :

Nilai 90 - 100= Sangat Baik

Nilai 80 – 89= Baik

Nilai 70 – 79= Cukup

Nilai 60 – 69= Kurang

Nilai 0 – 59= Sangat Kurang

Berdasarkan tabel nilai kelas V tahun 2023 diatas, nilai yang memenuhi KKM sebesar 30% sedangkan yang belum memenuhi KKM sebesar 70% maka dari itu pemahaman siswa terhadap materi proses fotosintesis masih kurang. Dari persentase 70% siswa di SD Negeri 2 Sukawana tergolong masih sangat rendah, dimana banyak siswa belum memahami materi proses fotosintesis.

Mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan interaktif merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi proses fotosintesis yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai proses fotosintesis. Media pembelajaran interaktif *Game puzzle* merupakan salah satu media yang akan dikembangkan guna mempermudah siswa dalam memahami materi proses fotosintesis. Ini sejalan dengan Rahman & Tresnawati dalam Haka et al, (2021) menurutnya, Aspek hiburan permainan meningkatkan motivasi dan pengalaman meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah. Penggunaan media pembelajaran game akan membuat siswa menjadi tertarik dan membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan, hal ini juga diperkuat dengan sebuah jurnal menunjukkan efektivitas penggunaan media *game puzzle* di SMA. Fadhila & Puspitawati, (2018) menemukan bahwa permainan puzzle edukatif dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi biologi. Permasalahan yang di dapat saat wawancara ke SD Negeri 2 Sukawana dimana siswa kelas V masih kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS materi proses fotosintesis, hal ini selaras dengan data diperoleh dimana 70% siswa masih sulit dalam memahami materi proses Fotosintesis dikarenakan kurangnya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V dijelaskan pada pembelajaran IPAS siswa masih susah dalam memahami materi di karenakan kurang media dalam memvisualisasikan pembelajaran. Peneliti juga menanyakan materi IPAS apa yang masih sulit dipahami siswa, materi proses fotosintesis masih sulit dipahami oleh siswa hal ini disebabkan siswa sulit dalam mengamati secara langsung terjadinya proses fotosintesis. Permasalahan ini didasari masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut,

maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Berbasis *Bookwidgets* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Proses Fotosintesis”. yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang sudah di temukan di lapangan, maka dari itu peneliti mengembangkan *game puzzle* yang bermuatan materi proses fotosintesis, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai proses fotosintesis. Media ini bertujuan melatih siswa dalam berpikir kritis dalam menyusun gambar puzzle, setelah siswa selesai menyusun gambar dengan benar disana siswa dapat melihat susunan proses fotosintesis beserta penjelasannya, dimana siswa melakukan itu di imbangin dengan permainan puzzle, yang bertujuan untuk merangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai proses fotosintesis. *Game puzzle* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa di sekolah dasar.

Game puzzle ini mudah diakses oleh siswa dikarenakan media di ini berbasis web *Bookwidgets*, *BookWidgets* adalah platform yang memungkinkan pendidik membuat aktivitas interaktif dan materi pengajaran menarik untuk digunakan di iPad, Tabet Android, Chromebook, Mac, atau PC. Hanya membutuhkan waktu beberapa menit dan sangat mudah digunakan. Guru dapat membuat widget dinamis – konten interaktif – untuk iBook mereka tanpa memerlukan pengetahuan tentang cara membuat kode. Hal ini selaras dengan Nugraha et al, (2021) yang mengatakan salah satu platform EdTech (Education Technology) yang dapat membantu guru dalam menyelenggarakan pembelajaran daring secara interaktif. Guru dapat menyajikan materi pembelajaran untuk peserta didik dalam bentuk teka teki silang,

permainan kartu (flash cards), quiz, puzzle, word search, memory game, mind map, dan banyak menu lainnya. *Game puzzle* berbasis bookwidgets merupakan media pembelajaran yang gampang di akses oleh siswa, media ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang proses fotosintesis yang diikuti dengan permainan maka dengan penggunaan media ini pastinya pembelajaran menjadi seru dan siswa dapat mengetahui proses fotosintesis. Pembuatan media ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan di SD Negeri 2 Sukawana, yang dimana Guru disana masih dominan menggunakan media konvensional dan kurang kreatif, menjadi lebih interaktif dan aktif dari sebelumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang yang telah dipaparkan, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa pada materi proses fotosintesis yang tergolong rendah persentasenya berada pada level 70%, yang disebabkan hanya menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kurang bersemangat serta asik sendiri dalam mengikuti pembelajaran, hal ini sebabkan kurangnya pembelajaran yang kreatif dalam merangsang ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kurang ketertarikan serta fokus siswa dalam mengikuti proses pembelajaran materi proses fotosintesis yang menyebabkan pemahaman siswa menjadi rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah bahwa ruang lingkup yang ditemukan cukup luas, untuk menghindari ruang lingkup kajian untuk menciptakan hasil yang

maksimal. Penelitian ini hanya berfokus pada permasalahan rendahnya pemahaman siswa pada materi proses fotosintesis pada muatan IPAS dan kurangnya penggunaan media yang kreatif. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah media pembelajaran *game puzzle* berbasis *bookwidge*t untuk meningkatkan pemahaman proses fotosintesis kelas V Di Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan fokus dari permasalahan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *game puzzle* berbasis bookswidget pada materi proses fotosintesis kelas V di sekolah dasar.
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif *game puzzle* berbasis books widge pada materi proses fotosintesis kelas V di sekolah dasar.
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *game puzzle* berbasis bookswidget pada materi proses fotosintesis kelas V di sekolah dasar.
4. Bagaimanakah efektifitas interaktif *game puzzle* berbasis bookswidget untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi proses fotosintesis kelas V di se.kolah dasar

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka fokus dari tujuan penelitian pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan produk media pembelajaran pembelajaran *game puzzle* berbasis bookswidget pada materi proses fotosintesis kelas V di sekolah dasar.

2. Untuk mendeskripsikan validitas dari media pembelajaran pembelajaran interaktif *game puzzle* berbasis bookswidget pada materi proses fotosintesis kelas V di sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran pembelajaran interaktif *game puzzle* berbasis bookswidget pada materi proses fotosintesis kelas V di sekolah dasar.
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan *game puzzle* berbasis bookswidget untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi proses fotosintesis kelas V di sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan yang telah diuraikan, maka diperoleh manfaat dari hasil pengembangan dipaparkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi fotosintesis melalui media pembelajaran interaktif *game puzzle* berbasis bookswidget, Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan serta memperkaya bahan bacaan mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran interaktif *game puzzle* proses fotosintesis berbasis bookswidget diharapkan dapat membantu siswa agar

dapat memahami materi proses fotosintesis dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan Media ini dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas mengenai materi proses fotosintesis, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik untuk peserta didik dan dapat menarik minat belajar serta keaktifan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep siklus air dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *game puzzle* berbasis *bookwidgets*. Diharapkan dengan adanya media ini menjadi pertimbangan guru untuk merancang media pembelajaran interaktif dan kreatif pada materi lain.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam memperbaiki kualitas mengenai perancangan proses pembelajaran di kelas menggunakan media interaktif dan kreatif untuk kedepannya.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang relevan bagi peneliti lain mengenai pengembangan media pembelajaran ataupun sejenisnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran *game puzzle* berbasis *bookwidgets* pada materi proses fotosintesis. Media *game puzzle* berbasis *bookwidgets* merupakan media pembelajaran berbentuk *game puzzle*

dimana didalamnya terdapat sebuah gambar yang sudah di bagi menjadi kepingan-kepingan yang berisi gambar serta penjelasan tentang proses fotosintesis. media ini mengimplementasikan *game puzzle* berbasis web bookwidgets yang dapat membuat media pembelajaran IPAS yaitu proses fotosintesis. Ketika guru membagikan tautan *game puzzle* akan muncul sebuah game teka teki dimana siswa diminta untuk Menyusun kepingan- kepingan gambar yang berisi materi proses fotosintesis.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media pembelajaran *game puzzle* berbasis books widgets adalah sebagai berikut.

1. Media *game puzzle* berbasis bookwidgets ini dibuat dalam bentuk desain gambar, pada media ini didalamnya dilengkapi dengan 4 tahapan proses fotosintesis serta game teka teki untuk melatih keaktifan siswa.
2. Media ini dibuat dalam bentuk gambar yang berisi proses fotosintesis yang di desain menggunakan canva. Media ini dapat di akses saat guru memberikan tautan link dari bookwidgets, pada tahapan awal siswa akan mengisi identitas diri dan Menyusun teka teki gambar *game puzzle* interaktif.
3. Materi yang disajikan dalam media *game puzzle* yaitu berfokus pada materi proses fotosintesis kelas V ada 4 tahap proses fotosintesis yaitu penangkapan cahaya, tahap terang dibagi menjadi 2 yaitu Fotofosforilasi Tersebar (Non-cyclic Photophosphorylation) dan Siklik Fotofosforilasi (Cyclic Photophosphorylation), tahap gelap dibagi menjadi 3 yaitu fiksasi karbon, reduksi dan regenerasi rubp, produk akhir. Sehingga siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa terangsang dalam belajar dan mudah memahami pembelajaran.

4. Media *game puzzle* berbasis bookwidgets dapat diakses melalui tautan link yang dibagikan kepada siswa melalui handphone, laptop yang digunakan untuk memulai permainan Menyusun kepingan-kepingan gambar, setelah kepingan gambar tersusun sempurna disitu siswa dapat melihat tahapan dan penjelasan proses fotosintesis.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Guru pada jenjang sekolah dasar masih terbilang jarang dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu keefektivitasan pembelajaran, serta membangun media pembelajaran yang kreatif serta merangsang siswa untuk fokus dan tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Materi dengan cakupan luas seperti materi yang menggambarkan suatu proses alam sulit dipahami oleh siswa disebabkan kurangnya media yang menarik serta merangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dampak dari pembelajaran IPAS yang hanya menggunakan media konvensional seperti buku menyebabkan siswa cenderung bosan dan tidak tertarik belajar. Tidak adanya pengembangan media pembelajaran berdampak terhadap rendahnya pemahaman siswa terhadap materi proses fotosintesis. oleh karena itu media pembelajaran interaktif *game puzzle* proses fotosintesis berbasis bookwidgets sangat di kembangkan agar bisa membantu guru membangun suasana pembelajaran yang menarik dengan diimbangi dengan game yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat berapa asumsi untuk mengembangkan suatu media yaitu .

- a. Di sekolah sudah mempunyai fasilitas internet yang memadai
- b. Guru dan siswa sudah mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
- c. Semua siswa yang dituju sudah mampu membaca
- d. Media pembelajaran interaktif *game puzzle* berbasis bookwidgets mudah di temukan di internet.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media interaktif *game puzzle* berbasis bookwidgets ini hanya dirancang untuk siswa kelas V di SD Negeri 2 Sukawana pada materi fotosintesis.
- b. Media ini hanya dapat diakses menggunakan handphone atau laptop serta jaringan internet yang stabil.
- c. Media pembelajaran interaktif *game puzzle* berbasis bookwidgets ini hanya dirancang untuk materi IPAS proses fotosintesis.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan Batasan-Batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu media pembelajaran yang layak untuk mengatasi permasalahan pendidikan.
2. Model pengembangan ADDIE merupakan model dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan mendukung proses pembelajaran. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan menurut Sugiyono (2015:38) dalam (Safitri & Aziz, 2022) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu, analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Dengan ke 5 tahapan model ADDIE akan memberikan dampak positif pada media yang dikembangkan karena pada setiap tahapan harus dilakukan evaluasi.
3. Pemahaman siswa terhadap proses fotosintesis sangatlah penting supaya siswa dapat mengetahui proses alam yang tidak dapat dilihat secara langsung sepenuhnya, khususnya pada proses fotosintesis.
4. Media pembelajaran interaktif *game puzzle* berbasis bookwidgets merupakan media yang permainan teka teki berbasis web bookwidgets dimana mampu merangsang ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta membangun suasana pembelajaran baru dan menyenangkan untuk siswa.