

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha terencana yang dilakukan manusia untuk merubah kepribadian serta mengembangkan potensi yang dimilikinya demi kelangsungan hidup yang lebih baik (Parwati dalam Pranata et al., 2021). Pendidikan adalah sarana atau wahana yang digunakan sebagai peningkatan kualitas diri manusia baik pada aspek kemampuan, kepribadian, ataupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui proses belajar mengajar (Putri et al., 2019). Pendidikan merupakan serangkaian proses perubahan yang terjadi atas hasil belajar yang telah diperoleh yang mencakup segala aspek yang ada dalam kehidupan untuk tercapainya suatu tujuan tertentu yang diinginkan.

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik. Pendidikan diharapkan mampu membimbing peserta didik agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik, berguna, dan bermartabat. Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peran yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui proses pembelajaran. Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran karena pada dasarnya pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh

perubahan tingkah laku menuju ke arah yang lebih baik dan menyeluruh ditandai dengan adanya perubahan dalam ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotorik (keterampilan), dan ranah afektif (sikap).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Zaifullah et al., 2021). Proses pembelajaran merupakan perkembangan peserta didik melalui potensi yang dimiliki dari adanya proses belajar harus dilakukan secara menyeluruh dan terencana agar hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Pranata et al., 2021). Pembelajaran akan berhasil apabila materi tersampaikan kepada siswa dan siswa mampu mencapai tujuan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kegiatan belajar mengajar, sehingga harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran (Haryanto, 2021). Pembelajaran sangat erat hubungannya dengan proses belajar. Belajar merupakan tahapan mengumpulkan pengetahuan secara terencana yang terjadi selama hidupnya (Pane dalam Pranata et al., 2021). Seorang peserta didik dianggap sudah belajar apabila terdapat perubahan perilaku di dalam diri peserta didik ke arah yang lebih baik. Perubahan perilaku tersebut berupa perubahan pada aspek kognitif (pengetahuan), aspek psikomotorik (keterampilan), dan aspek afektif (sikap). Tugas guru seorang guru bukan hanya menyampaikan pengetahuan dan pemahaman dari suatu materi, namun saat ini seorang guru harus mampu memberikan pendidikan karakter kepada peserta didik, dan perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran melalui suatu media dan

model pembelajaran yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi peserta didik (Suranti dalam Pranata et al., 2021).

Di era saat ini masih banyak kita temukan sistem pengajaran yang sifatnya konvensional dalam pendidikan yakni proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Dimana guru aktif memberikan penjelasan mengenai suatu materi tertentu sedangkan peserta didik sifatnya pasif hanya mendengarkan dan mencatat. Tentu saja hal tersebut sangat membosankan bagi peserta didik sehingga mereka sulit untuk bisa berkonsentrasi dan memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Jikalau hal ini terus berlanjut maka minat, motivasi, aktivitas dan hasil belajar peserta didik akan menurun. Guru sebagai tenaga profesional dalam bidangnya harus bisa mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi membawa banyak dampak positif di era saat ini khususnya pada dunia pendidikan. Salah satunya yakni teknologi dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Guru-guru hendaknya bisa memanfaatkan dan mengaplikasikan teknologi yang ada dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai salah satu bentuk inovasi dalam bidang pendidikan. Inovasi tersebut dilakukan untuk pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efisiensi dan efektifitas pendidikan, serta relevansi pendidikan (Putri et al., 2019). Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi ini adalah adanya media pembelajaran *Audio visual*. Media pembelajaran berbasis *Audio visual* menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dengan baik serta didalamnya terdapat tahapan belajar yang sistematis dan terperinci. Media pembelajaran *Audio visual* merupakan produk dan penggunaan bahan ajar yang diserap melalui penglihatan

dan pendengaran dan tidak sepenuhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol yang serupa. Keuntungan dari media pembelajaran berbasis *Audio visual* ini adalah media pembelajaran ini mampu membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan desain yang menarik serta memberikan inovasi dalam pembelajaran yang bisa diputar berkali - kali untuk menjadikan peserta didik lebih memahami dan mengerti materi yang dipaparkan oleh guru. Media *Audio visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, sehingga pada akhirnya diharapkan peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuan dan potensinya.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat, pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai sistem pendidikan nasional (Boleng et al., 2020). Pendidikan jasmani adalah hal yang penting dalam proses pendidikan dari semua kegiatan belajar yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang diperuntukan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Dapat diartikan kalau pendidikan jasmani sebagai persentase integral dari suatu sistem pendidikan yang secara keseluruhan menggunakan aktivitas jasmani yang dirancang secara rapi dan terencana serta terarah guna meningkatkan kualitas individu (Wahjoedi dalam Pranata et al., 2021). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mencakup kegiatan pembelajaran yang mengedepankan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu,

pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan Pendidikan tersebut. Pendidikan jasmani bukan hanya bertujuan mengembangkan ranah jasmani saja, tetapi juga dapat mengembangkan kesehatan kebugaran jasmani, kemampuan berpikir secara positif, dan dapat menerapkan bagaimana tata cara hidup yang sehat (Oka Mahendra dalam Setiawan, 2023).

Beberapa cabang olahraga diajarkan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang mana pembelajaran tersebut telah disusun dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah yaitu bola voli. Bola voli termasuk ke dalam aspek permainan dan olahraga dalam ruang lingkup pendidikan jasmani. Dalam fase E (kelas X) kompetensi dasar pada materi bola voli adalah pemahaman dan kemampuan untuk mempraktikkan teknik dasar permainan bola voli.

Permainan bola voli adalah permainan olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat luas. Olahraga ini dimainkan pada lapangan berukuran 18 x 9 m<sup>2</sup> yang ditengahnya dibatasi oleh *net* dan dimainkan oleh dua regu. Permainan bola voli merupakan permainan beregu, yang dimainkan di lapangan dengan pembatas *net* dimana jumlah pemainnya satu regu adalah 6 orang. Terdapat beberapa teknik dasar dalam permainan yang harus dikuasai agar dapat bermain bola voli dengan baik. Teknik dasar permainan bola voli adalah cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan yang berlaku, guna mencapai suatu hasil yang optimal (Haryanto, 2021). Beberapa teknik dasar tersebut adalah teknik servis, teknik *passing*, teknik pukulan, dan teknik bendungan. Untuk dapat

bermain bola voli dengan baik, tentunya perlu menguasai teknik dasar dalam permainan bola voli seperti teknik dasar *passing* dan *service*.

*Passing* adalah suatu teknik dasar permainan bola voli yang digunakan untuk menerima bola dari lawan dan memberikan bola kepada teman pada satu tim. Dalam permainan bola voli terdapat dua jenis *passing* yakni *passing* bawah dan *passing* atas. *Passing* bawah adalah suatu *passing* dalam permainan bola voli yang digunakan untuk menerima bola dari lawan dengan menggunakan kedua tangan yang disatukan. Sementara itu, *passing* atas adalah *passing* yang dilakukan dengan menggunakan kedua tangan yang diangkat ke atas lurus agak di depan kepala dan jari-jari tangan agak dibuka lebar sehingga kedua tangan dapat menerima bola.

*Service* adalah pukulan bola yang dilakukan di daerah sebelah kanan belakang dari garis belakang lapangan permainan (daerah servis) melampaui *net* ke daerah lawan (Pratiwi, 2021). *Service* merupakan sebuah pukulan sajian awal yang dilakukan untuk memulai suatu permainan bola voli yang sekaligus sebagai serangan awal bagi regu yang melakukan *service*. *Service* dari segi pelaksanaan memukul bola dapat dibagi menjadi 2 macam yaitu *service* tangan bawah dan *service* tangan atas.

Berdasarkan hasil survei pembelajaran PJOK materi teknik dasar bola voli di SMA Negeri 1 Kuta kepada 34 peserta didik kelas X.2 yang dilakukan dengan cara penyebaran angket atau kuesioner daring (*google forms*), ditemukan sebanyak 26 peserta didik (76,5%) menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli masih dilakukan dengan metode ceramah dan demonstrasi. Kemudian sebanyak 18 peserta didik (52,9%)

menyatakan belum memiliki motivasi dan semangat untuk belajar materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli. Sebanyak 22 peserta didik (64,7%) tertarik dengan media pembelajaran berbasis *Audio visual* agar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli.

Pada observasi awal dalam praktik pembelajaran PJOK Kelas X di SMA Negeri 1 Kuta selama proses pembelajaran berlangsung, guru pengajar mata pelajaran PJOK kelas X materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli pada pengelolaan kelas masih berpusat pada pengajar sebagai sumber belajar utama (*teacher center*). Guru hanya menjelaskan terkait teori dan keterampilan teknik dasar dalam permainan bola voli serta memberikan sedikit contoh. Belum ada media pembelajaran yang menunjang selama proses pembelajaran berlangsung baik dalam hal teori maupun praktik sehingga peserta didik banyak yang belum memiliki pemahaman yang baik terkait teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli. Jika permasalahan seperti ini terus berlanjut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tidak optimal. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di era revolusi industri 4.0 dituntut untuk melekat teknologi. Sama seperti guru yang lain, guru PJOK juga harus memenuhi kompetensi-kompetensi sebagai seorang guru. Walaupun didalam materinya hampir secara keseluruhan berisi praktik-praktik permainan dan olahraga, tapi guru PJOK juga harus mempunyai terobosan-terobosan dalam pembelajaran, khususnya di metode pembelajaran. Guru PJOK sampai sekarang masih banyak yang mengajar dengan metode-metode konvensional (Fadloli Al Hakim & Maratussolichah, 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio visual* Materi Teknik Dasar *Passing* dan *Service* Bola Voli Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Kuta Tahun Pelajaran 2024/2025”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman terkait teknik dasar *passing* dan *service* bola voli pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta.
2. Belum adanya media pembelajaran berupa media *Audio visual* yang dapat menunjang dan mendukung proses pembelajaran mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli.
3. Guru belum dapat mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli.
4. Proses pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yang dapat peneliti uraikan yaitu sebagai berikut:

1. Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2024/2025.
2. Penelitian ini hanya terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam materi teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli.
3. Produk yang dikembangkan adalah teknik dasar *passing* (*passing* atas dan *passing* bawah) dan *service* (*service* atas dan *service* bawah) dalam permainan bola voli yang berbasis *Audio visual*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan bangun media pembelajaran berbasis *Audio visual* materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio visual* materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimanakah kepraktisan tanggapan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2024/2025 terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio visual* materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Terkait dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Audio visual* materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio visual* materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan tanggapan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2024/2025 terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio visual* materi teknik dasar *passing* dan *service* bola voli.

#### **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut, manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang produk-produk pembelajaran khususnya berupa bahan ajar pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio visual* serta menambah wawasan atau pengetahuan mengenai penggunaan media *Audio visual* dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Kuta. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar berbasis *Audio visual* dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran serta menambah wawasan bagi peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio visual* dalam proses pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Audio visual* pada saat pembelajaran berlangsung akan menumbuhkan motivasi, semangat, dan rasa ingin tahu dari peserta didik untuk mengikuti dan memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis *Audio visual* ini dapat dijadikan sebagai media yang aktif yang dapat mempengaruhi semangat, rasa ingin tahu, dan motivasi peserta didiknya dalam membantu proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu instansi pendidikan dalam meningkatkan kecakapan hidup para peserta didiknya sehingga diharapkan dapat bersaing baik di masyarakat maupun untuk kepentingan melanjutkan pendidikan lebih lanjut serta kecakapan hidup peserta didik diharapkan dapat lebih diberdayakan serta dapat menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan proses pembelajaran di masa yang akan datang khususnya pada pembelajaran bola voli materi teknik dasar *passing* dan *service*.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berikut merupakan spesifikasi produk yang dikembangkan, diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria tentang teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik.
2. Media pembelajaran berbasis *Audio visual* yang sudah dibuat dapat diputar saat pembelajaran berlangsung ataupun pada saat peserta didik belajar secara mandiri.
3. Media pembelajaran berbasis *Audio visual* yang dibuat dapat diputar melalui perangkat komputer, laptop, maupun *handphone*.
4. Pembuatan media pembelajaran *Audio visual* menggunakan *software Canva*.
5. Produk akhir dari penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis *Audio visual*.
6. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Audio visual* yang dapat menampilkan teks, gambar, gambar bergerak (video), *audio* (suara), dan animasi akan dikemas dalam bentuk video pembelajaran.
7. Fitur yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *Audio visual* ini adalah video yang menyajikan materi pembelajaran secara interaktif guna menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Melihat dari proses pembelajaran peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2024/2025 khususnya pada materi teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli yang dalam pelaksanaannya masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum adanya media pembelajaran berupa media *Audio visual* untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran PJOK baik dalam pembelajaran teori maupun praktik sehingga dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak peserta didik yang belum memiliki pemahaman yang benar tentang teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Audio visual* ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Audio visual* ini dapat menjadi sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dari beberapa penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Audio visual* relevan digunakan pada peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti (Barus et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran *Audio visual*, terkhusus pada mata Pelajaran IPS Terpadu di SMA Negeri 18 Medan sudah menjadi salah satu metode pembelajaran yang disenangi oleh siswa, bahkan ketika guru tidak menggunakan *Audio visual* dalam proses pembelajaran siswa cenderung menjadi bosan dan tidak tertarik, sebaliknya ketika menggunakan

media pembelajaran *Audio visual* peneliti dapat menyaksikan langsung bagaimana antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian penelitian oleh (Santosa et al., 2024) mengemukakan bahwa menggunakan media *Audio visual* di SMA Negeri 3 Semarang sangat tepat dan membantu proses belajar mengajar maupun tercapainya hasil pembelajaran *passing* bawah bola voli, media *Audio visual* diyakini mampu membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses dalam pembelajaran.

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran teknik dasar *passing* dalam permainan bola voli dengan berbasis *Audio visual* yaitu:

1. Media pembelajaran *Audio visual* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada materi teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli.
2. Media pembelajaran *Audio visual* sangat tepat digunakan guna membantu proses belajar mengajar materi teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli.
3. Media pembelajaran *Audio visual* mampu membangkitkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran materi teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji coba pada peserta didik kelas X mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Kuta berdasarkan kondisi yang ada.

2. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu proses belajar mata pelajaran PJOK kelas X yaitu materi teknik dasar *passing* dan *service* dalam permainan bola voli di SMA Negeri 1 Kuta.

### 1.10 Definisi Istilah

Sebagai pedoman lebih lanjut, dalam penelitian ini dikemukakan teori-teori yang berkaitan dan sekaligus merupakan pendukung dari masalah yang dibahas. Teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses, metode, dan tindakan untuk menghasilkan produk yang menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guna menciptakan kondisi yang merangsang peserta didik untuk mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.
3. *Audio visual* adalah media yang menggunakan unsur suara dan gambar, atau yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini dapat menyampaikan pesan verbal dan nonverbal, dan diharapkan dapat membuat penyampaian informasi menjadi lebih jelas dan menarik.
4. Kelayakan adalah seperangkat tindakan yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek keterampilan, dan aspek teknik dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, serta hasil uji coba produk dari peserta didik.