

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas hidup manusia dapat meningkat, karena pendidikan suatu tempat tersebut mempunyai kualitas yang baik. Pendidikan menjadi dasar kualitas hidup seseorang, karena pendidikan sangat berpengaruh dalam mencerdaskan serta mensejahterakan masyarakat. Pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting, menurut pasal 3 UU No 20 Tahun 2003 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹. Dari tujuan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan mempunyai fungsi yang dapat memajukan sebuah bangsa terlebih lagi di era globalisasi ini. Sayangnya dari fungsi tersebut masih belum bisa terlaksana dengan baik. Faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar ialah (1) faktor ekonomi, (2) sarana dan prasarana sekolah yang tidak lengkap, (3) lingkungan sekolah dan masyarakat yang tidak mendukung, (4) kurangnya kesadaran untuk belajar². Rendahnya minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang harus diperbaiki agar terlaksananya tujuan pendidikan yang tertera pada pasal 3 UU No 20 Tahun 2003.

¹ UU No 20 Pasal 3 Tahun 2003

² Apriani Safitri, Nurmayanti. 2018. "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR MASYARAKAT BAJO". Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan. Vol 18, No.3. Diakses Pada 15 Oktober 2023.

*interest is an activity carried out by students without coercion and is carried out with continuous feelings of joy and excitement*³. Minat menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat yang tinggi dalam pembelajaran, maka akan dapat memahami pembelajaran dengan utuh. Minat juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode dan media yang digunakan oleh guru dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika guru hanya ceramah terus-menerus maka siswa akan merasa bosan karena pembelajaran terlalu monoton.

Pandemi Covid-19 membuat kondisi pendidikan di Indonesia berubah drastis. *Drastic changes in the field of education changed the method of close learning to distance learning in line with school closures during the Covid-19 pandemic*⁴. Pembelajaran jarak jauh ini tidak bisa diawasi langsung oleh para guru, sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi tidak optimal. Rasa bosan dan gangguan kesehatan merupakan hal yang dirasakan oleh guru dan siswa, sehingga pembelajaran jarak jauh siswa pun menjadi menurun atau terjadinya “*Learning lost*”. Tidak sedikit guru yang mengerti teknologi, sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi monoton seperti hanya mengirim tugas tanpa ada penjelasan terlebih dahulu. Siswa harus mencari materi tersebut sendiri di internet. Tetapi, jika guru tersebut mengerti akan teknologi, maka guru itu akan mengkombinasikan berbagai media untuk pembelajaran jarak jauh seperti halnya *wordwall*, *quizizz*, dan lain-lainnya.

31% (460 million) globally do not have access to distance learning. Data shows that areas with limited or no access are in East and Southern Africa

³ Dwianti Putri Amelia, Amin Harahap. 2021. Application of Interactive Multimedia-Based Mathematics Learning Media to Increase Students' Interest in Learning. *Budapest International Research and Critics Institute*. Vol 4, No 2, <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.2040>. Diakses Pada 25 September 2023.

⁴ Hans d'Orville. 2020. COVID-19 causes unprecedented educational disruption: Is there a road towards a new normal?. *Prospects*. 49(1-2), 11-15, <https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2175491>. Diakses Pada 25 September 2023

49% (67 million), followed by West and Central Africa 48% (54 million), Middle East and North Africa 40% (37 million), Asia South 38% (147 million), Eastern Europe and Central Asia 34% (25 million), East Asia and the Pacific 20% (80 million), and Latin America and the Caribbean 9% (13 million)⁵. Indonesia terletak pada benua Asia Pasifik, dimana menurut data dari UNICEF Asia Pasifik sekitar 20% atau sekitar 80 juta orang yang tidak mempunyai akses untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Hal ini menyebabkan menurunnya minat belajar siswa, karena menganggap tidak mempunyai akses terhadap pembelajaran jarak jauh dan menjadi tidak mempunyai minat untuk melakukan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di Lembaga pendidikan formal. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk hidup dan tidak hidup serta proses-proses yang di dalamnya. Dalam proses-proses ini guru harus bisa merealisasikan dengan baik agar siswa termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Indonesia menduduki peringkat 71 dari 79 negara dengan kemampuan sains yang rendah⁶. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa siswa mempunyai minat yang kurang dalam IPA. IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh para siswa karena banyak bahasa asing serta terbatasnya media pembelajaran sehingga siswa terkesan susah untuk memahami materi yang diberikan. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar IPA pada sekolah dasar ialah pembelajaran masih bersifat konvensional dimana guru tidak terlalu aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan strategi

⁵ UNICEF. 2020. Are children able to continue learning during school closures? A global analysis of the potential reach of remote learning. <https://data.unicef.org/resources/remote-learning-reachability-factsheet/>. Diakses Pada 26 September 2023

⁶ LA Hewi, Muh Shaleh. 2020. Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assessment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*. Vol 4, No. 1, <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2018>. Diakses Pada 14 Oktober 2023.

pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pelajaran⁷. Guru harus bisa membuat media pembelajaran interaktif dan mencari materi yang relevan agar siswa dapat mengerti seutuhnya. Disini guru dituntut berinovasi dan berkreasi agar dapat membuat media pembelajaran yang berhasil karena dalam pembelajaran IPA tidak bisa hanya teori saja harus ada sebuah media yang membantu pembelajaran agar pesan atau materi tersampaikan dengan baik ke siswa. Pembelajaran akan lebih bermakna jika media yang ditampilkan menumbuhkan minat belajar siswa.

Pendidikan Indonesia perlahan-lahan mulai membenahi diri dari Covid 19, walaupun belum sepenuhnya pulih. Pembelajaran tatap muka dimuali dari Juli 2021 sampai dengan sekarang. Guru bisa secara langsung untuk berkomunikasi dengan siswa setelah sekian lama. *In this era of globalization, education has become very important, where this era has good advantages for children's education because all fields have collaborated with technology, including education, and teachers can use it to create quality education*⁸. *Technology-based learning systems are expected to facilitate the learning process, be flexible, and not be limited by space and time*⁹. Teknologi saat ini sangat membantu guru untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar

⁷ Wahyu Andriani, dkk. 2022. ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RENDAHNYA MINAT BELAJAR SAINS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 008 LANGGINI. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 11, No 5, <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9041>. Diakses Pada 15 Oktober 2023.

⁸ Sitriah Salim Utina, dkk. 2023. Challenges and Opportunities for Children's Education in the Era of Globalization. *International Journal of Social Science And Human Research*. Vol 06, <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i6-22>. Diakses Pada 26 September 2023.

⁹ Jami Ahmad Badawi, Sri Enggar Kencana. 2021. Implementation of Technology-Based Learning Through GSE (Google Suite Education) During the Covid-19 Pandemic in MI Miftahul Ulum Trimoharjo. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 4, No. 1, <https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna/article/view/462>. Diakses Pada 14 Oktober 2023.

yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh¹⁰. Berbagai macam platform dapat guru manfaatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran, mulai dari platform berbayar hingga gratis. *Media is very useful for students, because media can make something abstract real or visualize so that it can be easily understood*¹¹. Media yang baik ialah media yang dapat menyampaikan pesan dari sumber kepada siswa, dimana siswa dapat memahami dengan sepenuhnya.

Media pembelajaran memuat materi-materi yang relevan dengan tingkatan kelas siswa, membuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar materi yang disampaikan. Seorang guru harus bisa membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif ialah bahan ajar yang dirancang program komputer untuk menghasilkan alat pembelajaran yang interaksi, dimana media tersebut berisikan gambar, teks, video, audio, dan beberapa jenis alat interaktif lainnya¹². Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman langsung terhadap siswa, karena adanya interaksi antara siswa dan media.

Pada era ini, teknologi sangat membantu pendidik untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis teknologi atau pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran dengan membuat sebuah *website*. *Websites are one of the learning media that can be used in schools because they can be developed*¹³. Membuat sebuah website sekarang ini sudah difasilitasi

¹⁰ Permendiknas No. 16 Tahun 2007

¹¹ Monica Cahyaning Ratri. 2022. Appropriate Technology-Based Project-Based Learning: 3D Printing Utilization for Learning Media Class. *International Journal of Applied Sciences and Smart Technologies*. Vol 4, <https://doi.org/10.24071/ijasst.v4i2.5308>. Diakses Pada 15 Oktober 2023

¹² Hamdan Husein Batubara, dkk. 2023. Media Pembelajaran Komprehensif. Semarang: CV Graha Edu.

¹³ Ferdiansyah, Dedy Irfan. 2021. Interactive Learning Media Based on Website in Vocational School. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*. Vol 13, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.591>. Diakses Pada 15 Oktober 2023

dengan mudah tidak perlu peng-codingan untuk membuat sebuah *website* dan tidak perlu membayar. *Google Site* ialah salah satu platform yang disediakan oleh *Google* untuk membuat situs web secara gratis.

*Google Site has many advantages because it can connect with Google Docs, Google Forms, Youtube, and other Google products*¹⁴. Fitur inilah yang memudahkan guru untuk mengkombinasikan berbagai macam media untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. *Google Site* juga dapat digunakan offline, caranya ialah dengan mengubah dari sebuah *website* menjadi sebuah aplikasi yang dapat diunduh oleh para siswa. Dengan berbagai kemudahan ini, *Google Site* dapat dikembangkan oleh guru dengan mudah untuk digunakan sebagai media interaktif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dimulai dari bulan Februari 2023 sampai bulan Juni 2023. Peneliti melakukan wawancara dan pengamatan langsung terkait dengan pembelajaran yang dilakukan di SDN Kebayoran Lama Utara 01.. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah yang dimana guru menjelaskan materi terlebih dahulu kemudian siswa mendengarkan, setelah itu siswa diminta mengerjakan soal. Penggunaan alat seperti proyektor sangat jarang digunakan oleh beberapa guru, terlebih guru-guru yang memang sudah tidak lagi muda. Pembelajaran hanya berdasarkan buku yang digunakan dan siswa memperhatikan. Hasil analisis dan pengamatan pun mengatakan bahwa pembelajaran IPA menjadi salah satu pembelajaran yang cukup sulit. Para siswa berpendapat bahwa banyak istilah ilmiah yang sulit dipahami dan pembelajaran pun kurang menarik karena hanya mencatat dari papan tulis saja, terutama pada materi organ pencernaan manusia. Maka dari itu peneliti menggunakan *Google Site* sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar IPA. Dimana *Google Site* ini dapat siswa gunakan secara *online*

¹⁴ Triya Manika Putra, dkk. 2022. USE OF GOOGLE SITES FRACTIONAL MATERIALS TO IMPROVE LEARNING EFFECTIVENESS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *Jurnal Riset Ilmiah*, Vol 1, No 4, <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i4.321>. Diakses Pada 15 Oktober 2023

maupun *offline*. Untuk penggunaan *online* siswa dapat menggunakan website., *Google site* dapat dikombinasikan dengan media lainnya seperti, *Augmented Reality*, youtube, quizizz, wordwall, dan scratch. Isi dari *Google Site* inilah yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Augmented Reality* akan berbentuk sebuah gambar 3D yang diproyeksikan menjadi sebuah gambar yang nyata. Siswa tidak hanya melihat gambarnya saja tetapi siswa dapat berinteraksi dengan gambar tersebut. Selanjutnya youtube, dimana youtube ini membantu siswa dalam memahami materi dengan bantuan audio-visual. Quizizz dan wordwall merupakan sebuah media *games* interaktif yang sangat mudah digunakan oleh siswa, tidak hanya itu media tersebut memiliki banyak pilihan fitur yang dapat dimainkan oleh siswa. Lalu ada scratch, dimana siswa tidak langsung memainkan scratch. Siswa akan membuat sebuah projek dari scratch yang dibantu dengan adanya modul langkah-langkah dalam membuat project tersebut. Hal ini tentunya dapat mengenalkan teknologi sekaligus mempelajari materi yang sedang diberikan. Pengalaman secara langsung inilah yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Taufik Rihatno, dkk (2023) dengan judul *Development of interactive websites to increase learning interest in physical education learning*. Pada penelitian ini menggunakan sebuah produk yaitu website yang dibuat dengan menggunakan platform *Google Site*. Dimana *Google site* ini membahas tentang mata pelajaran pendidikan jasmani. Pada penelitian ini peneliti membuat sebuah website yang berisikan ada empat bilah menu di halaman utama situs web interaktif: beranda, konten, buku, dan latihan. Hasil pada penelitian ini membuktikan media pembelajaran interaktif berbasis website merupakan pilihan yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa dibuat dengan tampilan menarik namun tetap sederhana dan mudah digunakan dimanapun dan kapanpun. Perbedaan penelitian sebelumnya dan penelitian ini ialah terletak pada subjek atau mata pelajaran yang dibahas yaitu Ilmu

Pengetahuan Alam. Perbedaan yang lainnya terletak pada konten dari website. Peneliti menambahkan “Ayo membaca” yang berisikan tentang fakta-fakta seputar Ilmu Pengetahuan Alam dan menambahkan Augmented Reality untuk menambahkan visualisasi 3D agar siswa dapat lebih memahami materi dengan baik.

Jurnal pengembangan media yang berjudul *Interactive Learning Media Based on Website in Vocational School* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website ini valid, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan dapat dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website yang dapat menjadi pembaharuan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. Persamaan penelitian ini ialah produk yang dihasilkan berupa website yang dikembangkan melalui platform Google Site. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah jenjangnya. Pada penelitian sebelumnya membahas pada jenjang SMK sedangkan penelitian ini membahas pada jenjang SD. Lalu apps atau software yang di pakai untuk membuat website pada penelitian sebelumnya yaitu mysql sedangkan pada penelitian ini memakai google site.

Jurnal pengembangan media yang berjudul *Student Learning Outcomes in Learning Straight Line Equations Using Web-Based Interactive Media* hasil penelitian mengatakan bahwa Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis web dan siswa yang mengikuti pembelajaran matematika tanpa media pembelajaran interaktif berbasis web, dimana rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis web lebih tinggi. Siswa dan guru juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web pada Persamaan Garis Lurus. Perbedaan penelitian ini ialah pada penelitian sebelumnya membahas mata pelajaran matematika, sedangkan

penelitian ini membahas tentang IPA. Lalu proses pembuatan media atau produk berbeda. Penelitian sebelumnya melakukan pemrograman menggunakan HTML. Sedangkan penelitian ini memakai google site.

Jurnal pengembangan media yang berjudul *Development of website-based e-poster learning media on the digestive system material of class XI MA Madani Alauddin Pao-Pao students* hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yaitu 3.60 (sangat valid), tingkat kepraktisan berdasarkan penilaian respon peserta didik yaitu 3.18 (praktis) dan respon pendidik yaitu 3.06 (praktis). Tes hasil belajar peserta didik mencapai 88.88% (efektif), sehingga media pembelajaran e-poster berbasis website layak digunakan. Hasil penelitian berupa media ajar, peneliti berharap siswa termotivasi belajar secara mandiri dan bagi guru dapat memudahkan menyalurkan materi yang diajarkan. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada penelitian sebelumnya peneliti tidak memakai google site untuk membuat website. Pada penelitian yang sudah ada menggunakan HTML, CSS, AI 2018 CC, dan Corel Draw X5. Konten dari website tersebut juga hanya berupa e-poster saja. Sedangkan pada penelitian ini berisi tentang rangkuman setiap materi, yuk membaca, GIF, video, dan quiz atau games.

Jurnal pengembangan media yang berjudul *Designing English Learning Website Based on Digital Literacy by Using Addie Model for English Club Extracurricular at SDN 045 Binalatung Tarakan* Respon siswa terhadap media ini setelah dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan persentase 80% untuk setiap indikator. Dengan demikian, Website Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Literasi Digital ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dalam kegiatan ekstrakurikuler English Club di Sekolah Dasar. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya ialah pada penelitian sebelumnya memakai wordpress sedangkan penelitian ini memakai google site untuk membuat website. Mata pelajaran pada penelitian sebelumnya yaitu bahasa inggris sedangkan penelitian ini mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam. Perbedaannya terletak pada apps atau software pengembangannya. Dimana produk yang sudah ada menggunakan wordpress sedangkan penelitian ini menggunakan google site. Lalu pada konten video hanya menyertakan link saja dikarenakan harus menggunakan wordpress premium untuk mengupload video tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam masih dianggap pelajaran yang sulit karena harus memvisualisasikan dengan baik dan tepat.
3. Kurang nya inovasi serta kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran sehingga peserta didik tidak mempunyai minat dalam belajar.
4. Tingginya penggunaan peserta didik dalam mengakses internet namun kurang adanya media pembelajaran yang mendukung dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran mandiri yang efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan model media interaktif IPA materi organ pencernaan manusia dalam meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran IPA yang praktis dan efektif di SDN Kebayoran Lama Utara 01?
2. Bagaimana kelayakan media interkatif bermodifikasi google site terhadap minat belajar IPA siswa kelas V?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan media interaktif bermodifikasi google site untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran IPA di SDN Kebayoran Lama Utara 01?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti melakukan batasan masalah agar penelitian lebih terarah:

1. Materi yang dibatasi pada penelitian ini adalah materi organ pencernaan manusia, yang akan dilakukan di sekolah SDN Kebayoran Lama Utara 01.
2. Pengujian media pembelajaran ini hanya meliputi pengujian kelayakan media serta minat belajar siswa, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi peserta didik.
3. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE.
4. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan desain *one group pretest and posttest only*.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan model media interaktif IPA kelas V materi organ pencernaan manusia yang praktis dan efektif di SDN Kebayoran Lama Utara 01.
2. Mengetahui kelayakan media interaktif bermodifikasi google site terhadap minat belajar IPA siswa kelas V
3. Mengetahui efektivitas dari model media interaktif IPA kelas V materi organ pencernaan manusia yang praktis dan efektif SDN Kebayoran Lama Utara 01.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasilnya merupakan sebuah website interaktif (*online*) dan aplikasi (*offline*) yang dibuat melalui *Google Site* membahas tentang organ tubuh manusia dan hewan.
2. Website yang berisikan konten seperti: teks, video, animasi, *quiz/games*, *augmented reality*, dan *scratch*.
3. Guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan website pembelajaran karena telah dilengkapi cara penggunaannya.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru Bidang Studi
Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjadi pelajaran yang menyenangkan
2. Bagi Siswa
Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif
3. Bagi Sekolah
Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.