

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Abad 21 merupakan abad yang berbasis pada ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga menuntut manusia untuk dapat menguasai berbagai keterampilan, seperti keterampilan dalam memecahkan masalah, keterampilan berpikir secara logis dan kritis, serta keterampilan dalam memanfaatkan teknologi. Keterampilan-keterampilan tersebut dapat dicapai melalui pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan yang tinggi akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di tengah masyarakat global. Untuk mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan tersebut, tentu penyelenggaraan pendidikan saat ini juga harus mengikuti perkembangan zaman.

Pada abad 21 ini, telah terjadi pergeseran paradigma dalam penyelenggaraan proses pembelajaran yang disebabkan oleh transformasi digital yang melaju dengan cepat.<sup>1</sup> Hal ini bukan hanya membuat perbedaan dalam cara belajar, namun juga menuntut pendidik untuk menghadirkan inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif dalam mentransmisikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Proses mentransmisikan ilmu pengetahuan tersebut dapat dibantu dengan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.<sup>2</sup> Menurut Puspitarini dan Hanif, media pembelajaran merupakan media yang dibuat untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran, media

---

<sup>1</sup> Yultan Demmawangsa, et al., ' Digitalisasi Pendidikan: Akselerasi Literasi Digital Pelajar Melalui Eksplorasi Teknologi Pendidikan', *Community Development Journal* 4, No.5 (2023). Hal.11158

<sup>2</sup> A. S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), hlm. 6.

pembelajaran tersebut dapat berupa *hardware* maupun *software* yang digunakan oleh pendidik untuk mentransmisikan materi pembelajaran kepada peserta didik.<sup>3</sup> Supriyono menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyederhanakan materi pembelajaran yang baru dipelajari dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penggunaan media pembelajaran mempunyai peran yang cukup krusial dalam poses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Penerapan teknologi pada abad ke-21 dalam proses pembelajaran merupakan standar bagi institusi pendidikan.<sup>5</sup> Sejalan dengan pendapat tersebut Maria dalam hasil penelitiannya menuliskan bahwa proses pendidikan di era 4.0 akan sangat bergantung pada penggunaan internet sebagai media utama dalam membagikan ilmu pengetahuan, baik itu melalui PC, telepon genggam, dan berbagai benda elektronik lainnya.<sup>6</sup> Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik atau digital sangat dibutuhkan untuk sejalan dengan perkembangan zaman saat ini. Sehingga, guru sebagai fasilitator pendidikan di sekolah dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial pada jenjang pendidikan sekolah dasar saat ini telah diintegrasikan menjadi satu mata pelajaran, yaitu ilmu pengetahuan dan sosial kerap kali disingkat sebagai

---

<sup>3</sup> Yanuari Dwi Puspitarini dan Muhammad Hanif, 'Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School', *Anatolian Journal of Education* 4, No.2 (2019), hal.55 (E-ISSN: 2547-9652) Diunduh pada 18 April 2022. Diakses melalui <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1244451.pdf>

<sup>4</sup> Supriyono, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD', *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, No. 1 (2018), hal. 45. (E-ISSN: 2614 – 4417) Diunduh pada tanggal 18 April 2022. Diakses melalui <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>

<sup>5</sup> Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J, *Educational technology: A primer for the 21st century*, (Singapore: Springer, 2019). <https://doi.org/10.1007/978-981-13-6643-7>

<sup>6</sup> Meylinda Maria, dkk., 'Malaysian Higher Education System Towards Industry 4.0', *AIPE Conference Proceedings*, Issue.1 (2018), hal 7. Diakses pada tanggal 26 April 2022. Diakses melalui <https://doi.org/10.1063/1.5055483>

IPAS, penggabungan kedua mata pelajaran ini didasarkan pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen pendidikan Kemendikbudristek nomor 033/H/KR/2022, integrasi tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkrit, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Pada surat keputusan tersebut juga dijelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut 1) Agar peserta didik dapat mengkaji berbagai fenomena yang terjadi di sekitar, 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan, dan mengelola sumber daya alam, 3) mengembangkan keterampilan berpikir inkuiri untuk memecahkan masalah melalui aksi nyata, 4) mengerti siapa dirinya, memahami lingkungan sosial dimana dia berada dan perkembangan manusia dari waktu ke waktu, 5) memahami persyaratan yang harus dilakukan peserta didik untuk menjadi suatu kelompok, bangsa, dan masyarakat dunia, 6) Menerapkan pemahaman pada mata pelajaran IPAS dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

Namun, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPAS tersebut tidak mudah, terdapat beberapa kendala diantaranya adalah, minat belajar peserta didik yang rendah, ketidaksesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kreatif.<sup>8</sup> Selain itu berdasarkan penelitian lain yang dilakukan oleh Afinatusakinah dalam penelitiannya juga menemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPAS, khususnya muatan sosial di jenjang sekolah dasar. Adapun masalah yang ditemukan adalah kurang fokusnya peserta didik saat pembelajaran berlangsung dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran karena waktu yang terbatas.<sup>9</sup>

Permasalahan tersebut sejalan dengan permasalahan yang peneliti temukan di SD Kristen Damai melalui wawancara dengan guru kelas V dan penyebaran kuesioner analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas V.

---

<sup>7</sup> Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, No. 031/H/KR/2024, 11 Juni 2024

<sup>8</sup> Najma Izzatuna Dauliy et al., 'Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerto. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar 11, No. 1 (2024), hal 211. <https://ijsd.ejournal.unsri.ac.id/index.php/JISD/article/download/53/17/177>

<sup>9</sup> Affinatusakinah et al., "Permasalahan Pembelajaran IPS yang Terdapat di SD (Studi Kasus: SDN Ciwaktu)", *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, No. 1 (2024), h 28-31.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara wali kelas V SD Kristen Damai, diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS, salah satunya pada materi pembelajaran Bab 6 Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya. Kesulitan tersebut dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran dan keterbatasan waktu dalam mempelajari materi tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran kerap kali dilakukan secara monoton melalui LKS dan buku cetak. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan tidak fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil kuesioner analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas V. Sebanyak 77% peserta didik merasa pembelajaran IPAS cukup sulit dan materi IPAS (khususnya pada materi IPS) yang dirasa sulit oleh 50% dari total keseluruhan peserta didik adalah materi pembelajaran Bab 6 Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya. Kesulitan ini dirasakan karena materi pembelajaran yang terlalu banyak, media pembelajaran yang membosankan, dan minat belajar peserta didik yang masih rendah. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat mengatasi permasalahan keterbatasan waktu dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran ini akan dikembangkan dalam bentuk ensiklopedia elektronik. Peneliti memilih media pembelajaran berbentuk ensiklopedia karena Ensiklopedia menyajikan informasi secara lengkap dan terstruktur, sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep penting dalam suatu topik. Dengan artikel yang disusun secara alfabetis atau tematik, peserta didik dapat belajar secara bertahap dan terarah. Hal ini mendukung pembelajaran mandiri dan pemahaman yang lebih dalam. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik dan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik, diketahui bahwa selama ini proses pembelajaran belum pernah menggunakan ensiklopedia sebagai media pembelajaran. Ensiklopedia yang akan dikembangkan ini akan memuat materi terkait kekayaan sumber daya alam Indonesia dari berbagai sektor (pertanian, perkebunan, pertambangan, perikanan, dan kehutanan), akibat

dari penggunaan sumber daya alam yang berlebihan, dan upaya pelestarian sumber daya alam. Selain itu, ensiklopedia ini juga akan memuat *game wordsearch* yang ditujukan untuk melatih fokus siswa, serta *quiz* yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Ensiklopedia merupakan karya referensi yang bersifat umum dan komprehensif, berisi himpunan informasi dari berbagai cabang ilmu pengetahuan yang disajikan dalam bentuk artikel-artikel terpisah dan disusun secara sistematis berdasarkan urutan abjad menurut subjek<sup>10</sup>. Ensiklopedia merupakan sebuah karya yang berisi informasi tentang cabang ilmu pengetahuan tertentu baik secara luas maupun dalam bentuk penjelasan yang lebih komprehensif, ensiklopedia disajikan dalam bentuk buku yang disusun berdasarkan alfabet dan tema.<sup>11</sup> Tidak jauh berbeda dengan definisi ensiklopedia sebelumnya, Ensiklopedia juga didefinisikan sebagai media yang memuat berbagai macam informasi terkait ilmu pengetahuan dalam bentuk teks dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang digunakan untuk memperkaya informasi terkait materi yang cakupannya luas, sehingga lebih mudah dipelajari.<sup>12</sup> Selain itu, menurut Zahroya media pembelajaran berupa ensiklopedia merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang telah diperinkas, serta meningkatkan minat belajar siswa melalui gambar-gambar ilustrasi yang disajikan.<sup>13</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia merupakan sebuah media yang berisi informasi terkait ilmu pengetahuan yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar ilustrasi, serta disusun berdasarkan alfabet dan tema agar lebih mudah dipelajari.

<sup>10</sup> Azza, A. N, *Ensiklopedia Sejarah Indonesia*, (Yogyakarta: Khazanah-Pedia, 2017)

<sup>11</sup> Sri Sumarti et al., 'Pengembangan Ensiklopedia Digital Terintegrasi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas V SD', *SITTAH: Journal of Primary Education*, Vol. 2, No. 2 (2021), h. 134. Diunduh pada 30 April 2022. Diakses melalui <https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/3399>

<sup>12</sup> Rima Melati, et al., 'Pengembangan Ensiklopedia Digital Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar'. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, No.4 (2022), h. 1571. Diunduh pada 30 April 2022. Diakses melalui <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5511/4008>

<sup>13</sup> Isvina Inai Zahroya, et al., 'Pengembangan Ensiklopedia Tematik Pada Kelas III Di Sdn Patean II'. *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, No.2 (2019), h. 94. Diunduh pada 30 April 2022. Diakses melalui <http://alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/31>

Media pembelajaran ensiklopedia ini akan dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk media elektronik dengan menggunakan *articulate storyline* sebagai basis pengembangan media. Peneliti memilih untuk mengembangkan ensiklopedia ini menjadi ensiklopedia elektronik agar memudahkan peserta didik dan pendidik untuk dapat mengakses media pembelajaran ini dimana pun dan kapan pun. Sehingga, pembelajaran dapat dilakukan tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Pemilihan *articulate storyline* sebagai basis pengembangan media karena berdasarkan hasil kajian literatur *articulate storyline* merupakan sarana pembuatan media pembelajaran yang mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur yang menarik seperti quiz, games, gambar ilustrasi yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami peserta didik. Sehingga, sangat cocok untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik.

Talqis Nurdiyanto mendefinisikan *Articulate storyline* sebagai media sebuah perangkat lunak yang ditawarkan oleh situs *articulate.com*. Perangkat lunak ini dapat digunakan untuk membuat presentasi atau untuk menyajikan materi pembelajaran interaktif berupa teks, suara, gambar, animasi, dan video.<sup>14</sup> *Articulate storyline* memiliki tampilan yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh pendidik yang awam dalam hal pengembangan media interaktif. Hal ini dikarenakan banyak fitur *articulate storyline* yang mirip dengan fitur yang terdapat pada *microsoft power point*. Selain itu *articulate storyline* juga memiliki keunggulan utama meliputi: kemampuan menambahkan karakter, beragam jenis kuis, tautan URL, serta tombol interaktif. Platform ini juga menyediakan layer untuk memisahkan objek, serta trigger yang memungkinkan pengguna mengarahkan tombol ke berbagai aksi atau halaman sesuai kebutuhan. Selain itu, produk yang dihasilkan dapat dipublikasikan dalam berbagai format seperti LMS, HTML5, Articulate Online, CD, dan Word, hal

---

<sup>14</sup> Talqis Nurdiyanto, Fitri Sukmarini, Lailatul Mauludiyah, Muhammad Ainur Roziqi, "Interactive Arabic Learning Media Based on Articulates Storyline 3 to Increase Students Motivation", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7, No.1 (2021), 106-121.

ini menjadikan media yang dikembangkan lebih komprehensif, interaktif, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Pengembangan media pembelajaran ensiklopedia elektronik sebenarnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hasil penelitian Arnelia Dwi Yasa, dkk dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia Tata Surya Berbasis Pendekatan Inkuiri untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Melalui pengembangan tersebut diketahui bahwa pengembangan ensiklopedia tata surya yang dikemas dalam bentuk *scrapbook* dengan basis pendekatan inkuiri dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini, peneliti juga memuat saran bahwa hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran ensiklopedia adalah aspek warna, gambar, dan teks yang dibuat sesederhana mungkin agar mudah dipahami.<sup>16</sup> Penelitian lain terkait pengembangan ensiklopedia juga pernah dilakukan oleh Nur Karimah, dkk dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Keterampilan Proses Dan Karakter Pada Kelas IV Tema Lingkungan Sahabat Kita”. Melalui penelitian tersebut diketahui bahwa pengembangan ensiklopedia yang dilakukan telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Berdasarkan penelitian tersebut, diketahui pula bahwa penggunaan ensiklopedia digital dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara *online*.<sup>17</sup> I Maryani, dkk dalam penelitiannya yang berjudul “*The Science Encyclopedia Based On Characters To Improve The Natural Science Concepts Understanding In Elementary School Students*”, juga menyatakan bahwa penggunaan ensiklopedia layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Selain

---

<sup>15</sup> Rika Kurnia Sari dan Nur Harjono, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 122–130.

<sup>16</sup> Arnelia Dwi Yasa et al., ‘Pengembangan Ensiklopedia Tata Surya Berbasis Pendekatan Inkuiri untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar’, *BADA’A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, No.2 (2020), h.137-145. <http://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/388/260>

<sup>17</sup> Nur Karimah, Nur Ngazizah, dan Arum Ratna Ningsih, “Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Keterampilan Proses dan Karakter pada Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita”, *Syntax Idea* 3, No.8 (2021), h. 1925-1936. <https://www.academia.edu/download/96552314/863.pdf>

itu, hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan ensiklopedia sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat membaca siswa.<sup>18</sup>

Setelah membaca hasil penelitian sebelumnya, peneliti melakukan keterbaruan terhadap pengembangan ensiklopedia elektronik tersebut. Ensiklopedia Elektronik berbasis *Articulate Storyline* yang akan dikembangkan oleh peneliti akan memuat gambar ilustrasi serta informasi-informasi terkait sumber daya alam, seperti daerah persebaran sumber daya alam, bagaimana pemanfaatan sumber daya alam tersebut bagi kehidupan manusia, informasi yang dapat menambah rasa cinta peserta didik terhadap kekayaan alam Indonesia, serta quiz dan game yang ditujukan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disediakan. Melalui pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan ini, peneliti berharap media ini dapat membuat peserta didik lebih memahami materi sumber daya alam di Indonesia menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil data pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan wawancara ditemukan bahwa:

1. Diperlukannya pengembangan media pembelajaran berbasis IPTEK untuk mengikuti perkembangan zaman.
2. Belum maksimalnya pemahaman peserta didik dalam materi sumber daya alam di Indonesia.
3. Minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS.
4. Media pembelajaran ensiklopedia yang belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dijabarkan, maka dilakukan pembatasan masalah agar peneliti dapat lebih terfokus dalam mencari penyelesaian dari permasalahan yang ada.

---

<sup>18</sup> I. Maryani, I N Fitriyani, dan N Sulisworo. "The science encyclopedia based on characters to improve the natural science concepts understanding in elementary school students". *Journal of Physics: Conference Series* 1318 (2019), h. 1-7.

1. Belum maksimalnya pemahaman peserta didik dalam materi sumber daya alam di Indonesia.
2. Media pembelajaran IPAS yang masih terbatas pada buku cetak dan LKS.
3. Media pembelajaran ensiklopedia yang belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Perumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan media Ensiklopedia elektronik berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media berdasarkan uji ahli untuk media Ensiklopedia elektronik berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas V Sekolah Dasar?

#### **E. Tujuan Umum Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbentuk Ensiklopedia Elektronik Berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

#### **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Secara Teoritis:  
Secara Teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi Peserta Didik:
    - 1) Membantu siswa dalam memahami materi Sumber Daya Alam (SDA) dengan penggunaan media media Ensiklopedia elektronik berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas V Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru:

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan atau tambahan sumber belajar
- 2) Memberikan inspirasi bagi guru untuk melakukan pengembangan media pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas V Sekolah Dasar.

c. Bagi Sekolah

Menambah referensi terkait pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media ensiklopedia elektronik ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat menciptakan berbagai produk media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar.

