

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan sebuah bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan juga berperan penting dalam menciptakan kesempatan yang lebih baik, mengurangi kemiskinan, dan mendorong pertumbuhan ekonomi. Di era globalisasi ini, pendidikan menjadi kunci untuk menghadapi tantangan dan perubahan yang cepat di berbagai sektor kehidupan. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa setiap generasi mendapatkan pendidikan yang memadai dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Pendidikan juga adalah usaha untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menggali potensinya yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian yang baik, kecerdasan moral, serta kontribusi aktif dalam masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 57 Tahun 2021). Pemerintah terus berupaya untuk mencapai tujuan tersebut melalui pengembangan kurikulum, yang kini telah berubah menjadi Kurikulum Merdeka. Sebelumnya, pemerintah menerapkan Kurikulum 2013 yang meresapi konsep pembelajaran tematik yang terintegrasi antara kompetensi dan karakter, dan juga berfokus pada peningkatan dan keseimbangan 3 aspek utama yaitu pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), dan keterampilan (*skill*) (Ranam & Amaliah, 2017).

Perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka mencerminkan komitmen pemerintah untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dengan tetap mempertahankan nilai-nilai penting dalam pembentukan karakter, peningkatan kemampuan, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kurikulum Merdeka adalah suatu inovasi pendidikan yang dirumuskan pemerintah melalui kementerian pendidikan dan beberapa lembaga dan praktisi pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, baik softskill maupun technical skills, untuk persiapan dan adaptasi yang lebih baik terhadap kebutuhan zaman, guna mempersiapkan lulusan masa depan untuk menjadi pemimpin bangsa yang berkepribadian dan berprestasi (Sopiansyah & Masruroh, 2021)

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang bertujuan untuk membantu siswa mengelola lingkungan alam dan sosialnya dalam satu kesatuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik agar mereka dapat menganalisis, memahami, dan mengambil keputusan yang rasional dalam kehidupannya sehari-hari serta menjadi pribadi yang siap dalam berkontribusi aktif dalam masyarakat. Pembelajaran IPS disusun secara terstruktur dan teratur pada proses pembelajarannya yang lebih maju sehingga diharapkan dapat menjadikan peserta didik menjadi pribadi yang demokratis serta memiliki rasa tanggung jawab.

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran penting bagi tahapan sekolah dasar hingga menengah atas (Fitriani, 2021). Pembelajaran IPAS di satuan Sekolah Dasar diajarkan bertujuan agar dapat menjadi sarana pengembangan potensi peserta didik serta melatih sikap, nilai moral dan keterampilannya berdasarkan bekal diri

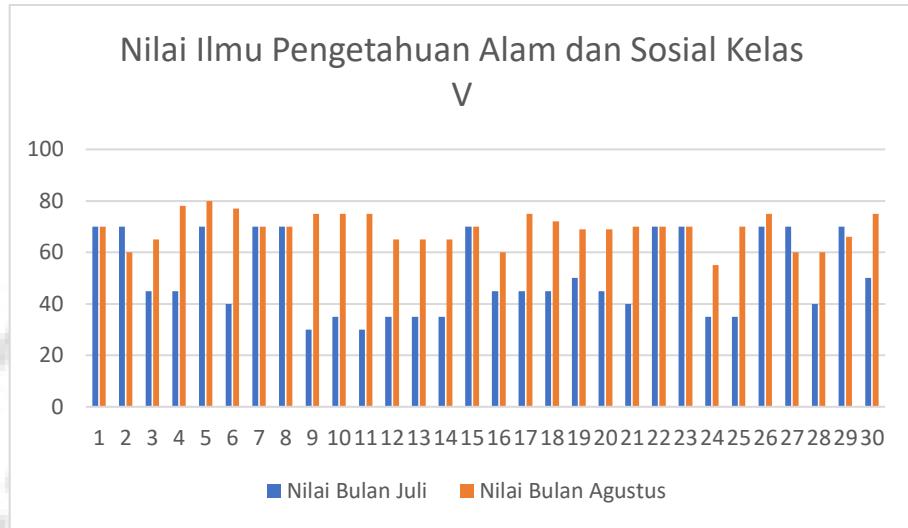
yang telah dimilikinya. Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik di tingkat sekolah dasar yang belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, melalui pembelajaran IPAS peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengetahuan, sikap, keterampilan dan kepekaan untuk menghadapi berbagai tantangan hidup di masyarakat, serta dapat bertindak secara rasional dalam memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari.

Namun pada kenyataannya di sekolah, dalam menerapkan pembelajaran IPAS banyak guru yang lebih menekankan pada transfer pengetahuan yang mereka miliki kepada siswa tanpa memberikan ruang bagi pengembangan potensi siswa. Akibatnya, peserta didik cenderung menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang kurang menantang dan kurang diminati sehingga menyebabkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam mata pelajaran tersebut cenderung rendah.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik sesudah melaksanakan proses belajar dalam kurun waktu tertentu yang diukur melalui tes (Nasution & Ritonga, 2019). Hasil belajar dapat dilihat setelah kegiatan pembelajaran (Ulfah & Arifudin, 2021). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, maupun hasil belajar yang dapat diukur melalui evaluasi belajar. Untuk dapat melihat progres kemampuan siswa dalam pembelajaran, hendaknya seorang guru perlu mempersiapkan pembelajaran dengan baik agar hasil belajar siswa tercapai maksimal.

Adapun indikator hasil belajar terbagi atas : 1) Ranah kognitif yaitu ranah yang mencakup kegiatan otak. Ranah kognitif dikelompokkan menjadi enam level yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis, evaluasi. 2) Ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Yang dikelompokkan menjadi lima level yaitu pengenalan, pemberian respon, penghargaan, pengorganisasian, dan pengalaman. 3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan gerak. Yang dikelompokkan menjadi lima level yaitu meniru, memanipulasi, ketepatan gerak, artikulasi, dan naturalisasi (Rambe, 2018). Berdasarkan ketiga ranah tersebut yang menjadi fokus penelitian ini adalah pada ranah kognitif, karena paling banyak diukur oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran (Yusnaldi, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 101776 Sampali tepatnya di kelas V, peneliti menemukan bahwa hasil belajar IPAS yang diperoleh kurang memuaskan selama dua bulan terakhir, KKTP (Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) Mata pelajaran IPAS adalah 70, namun pada bulan juli hanya 11 atau 36,67% peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP namun sisanya sebanyak 19 atau 63,33% peserta didik mendapat nilai dibawah KKTP dari total peserta didik sebanyak 30 dengan rata-rata 51. Kemudian pada bulan agustus menunjukkan sedikit peningkatan, sebanyak 11 atau 36,67% peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan sisanya sebanyak 19 atau 63,33% peserta didik mendapat nilai dibawah KKTP dengan rata-rata 69,2. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum efektif dilakukan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil belajar IPAS dalam dua bulan terakhir sebagai berikut:



Gambar 1.1 Grafik Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 101776 Sampali Semester Juli dan Agustus

Berdasarkan grafik hasil belajar peserta didik tersebut tampak bahwa berdasarkan hasil rata-rata pada Mata Pelajaran IPAS, banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP yang telah ditentukan. Ketidakcapaian nilai KKTP tersebut diduga disebabkan karena dalam proses pembelajaran, siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran atau *student centered* dalam hal ini guru masih menjadi satu-satunya pusat pemberi pembelajaran atau *teacher centered*, sejalan dengan model dan metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan belum bervariasi, serta penggunaan media pembelajaran yang minim menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran, keadaan kelas kurang kondusif, beberapa siswa aktif untuk kegiatan di luar pembelajaran seperti mengobrol dengan teman, berjalan kesana kemari sehingga pembelajaran belum begitu efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru Kelas V SD Negeri 101776 Sampali pada tanggal 2 September 2024 proses belajar mengajar di kelas memang jarang memanfaatkan media pembelajaran terutama yang berbasis

teknologi, adapun media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran biasanya hanya sebatas media sederhana berupa media gambar yang terdapat di dalam buku pelajaran ataupun gambar yang dicetak dalam bentuk kertas HVS. Media ini tentu memiliki banyak keterbatasan yaitu hanya sebatas menampilkan gambar statis dua dimensi dan peserta didik kurang bereksplorasi dengan media, sehingga menyebabkan kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan terutama dalam materi pembelajaran IPAS.

Selain itu dari segi administrasi, Modul ajar dijadikan hanya sebatas pelengkap administrasi saja, sehingga guru terlihat masih sering mengabaikan pengimplementasian kegiatan pembelajaran yang ada di Modul Ajar dan melaksanakan kegiatan mengajar hanya dengan menjelaskan dan memberikan tugas seperti biasanya saja. Kemudian dalam praktik kegiatan belajar mengajar, guru biasanya sudah menyiapkan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, terkhusus untuk mata pelajaran IPAS sangat minim, hal ini mengakibatkan peserta didik terlihat kurang antusias dalam belajar dan mudah merasa bosan, penggunaan media pembelajaran pada saat mengajar sangat dianjurkan karena media adalah komponen sumber belajar yang mengandung instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, dkk (2024) yang menemukan dalam penelitiannya bahwa rendahnya hasil belajar kognitif IPAS siswa, disebabkan oleh penggunaan metode ceramah konvensional, kurangnya model pembelajaran inovatif, dan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini membuat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan berdampak negatif pada hasil belajar. Kemudian Fajrianti & Meilana (2022) juga

menemukan bahwa rendahnya hasil belajar IPS siswa dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester yang berada di bawah rata-rata KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik kurang optimal, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal yang disebabkan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Richard Hasan dkk., (2024) juga mengungkapkan bahwa hasil observasi awal di SDN 9 Limboto menunjukkan guru IPAS kelas IV masih menggunakan metode ceramah tanpa media atau alat peraga yang menarik. Hal ini menyebabkan kebosanan pada siswa, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Menurut Baginda (2022) media pembelajaran memudahkan guru dalam penyampaian materi sehingga dapat dimengerti peserta didik. Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas penyampaian materi pelajaran, pembelajaran jadi lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar (Ningrum & Dahlan, 2023). Media pembelajaran digunakan agar guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik tidak merasakan kebosanan (Ritonga & Aufa, 2023). Media pembelajaran tidak hanya dijadikan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, namun media pembelajaran juga dapat mempermudah dan memperjelas dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam menjelaskan

konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan visual, sehingga peserta didik dapat menangkap inti dari materi yang disampaikan dengan lebih baik. Media juga dapat mengatasi berbagai hambatan yang muncul diantaranya hambatan komunikasi, sikap peserta didik yang pasif, pengamatan peserta didik yang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa penggunaan media.

Penggunaan media pembelajaran yang baik adalah yang juga interaktif. Prinsip interaktif mengandung makna bahwa dalam penyampaian pengetahuan materi oleh guru, media berfungsi sebagai alat yang dapat merangsang siswa untuk belajar dengan adanya interaksi antara guru, peserta didik dan media yang digunakan. Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran interaktif adalah suatu alat yang dapat membuat pengalaman imajinasi dalam pembelajaran di kelas. Hal ini juga sejalan dengan (Anitah, 2012) yang menyatakan bahwa media interaktif adalah suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, seperti suara, materi video yang disajikan dengan kontrol sehingga peserta didik tidak hanya dapat mendengar atau melihat saja namun juga dapat merasakan langsung media.

Gulo & Harefa (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti sangat layak dan layak digunakan, baik dari segi isi, bahasa, maupun desain media. Media interaktif juga dinilai sangat praktis berdasarkan respon positif dari peserta didik dan guru. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh R. Wulandari (2015) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi valid, efektif, serta praktis. Berdasarkan pemaparan ini menunjukan bahwa media pembelajaran interaktif sangat efektif jika digunakan dalam pembelajaran karena dan meningkatkan hasil

belajar siswa, salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan guru untuk meningkatkan pembelajaran adalah *Scratch*.

Menurut Hansun (2014) *Scratch* adalah sebuah bahasa pemrograman visual yang diciptakan oleh *Lifelong Kindergarten research group* di *MIT Media Lab*. *Scratch* digunakan sebagai aplikasi untuk membuat cerita interaktif, permainan interaktif, dan animasi. Selain itu, karya yang dibuat dengan *Scratch* dapat dibagikan kepada orang lain melalui internet. Scaffidi Satriana (2019:44) menyatakan bahwa *Scratch* masih jarang digunakan dalam dunia pendidikan. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa hanya 8% dari total distribusi penggunaan *Scratch* yang diterapkan dalam pendidikan. Salah satu alasan utama adalah karena *Scratch* awalnya tidak begitu dikenal, karena mengandalkan internet untuk penyebaran dan penggunaannya, yang mungkin dianggap sulit dan kurang efektif oleh beberapa guru dan siswa. Meskipun demikian, *Scratch* banyak digunakan dalam pembuatan game, aplikasi, dan proyek lainnya.

Scratch sebenarnya sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik serta kemampuan nalar mereka dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hansun (2014) yang menemukan bahwa *Scratch* dapat membantu para guru sebagai pemogramer (pembuat) dalam membuat media interaktif antarmuka visualnya yang interaktif. Aplikasi ini dirancang dengan baik untuk memudahkan pemula, seperti guru dan siswa untuk dapat dengan mudah merancang dan menggunakan *Scratch* sebagai media pembelajaran interaktif. Penggunaan *Scratch* dengan cara ini akan membantu siswa berpikir kreatif, bernalar secara sistematis, dan bekerja secara kolaboratif, yang adalah keterampilan dasar yang sangat dibutuhkan saat ini.

Penggunaan *Scratch* oleh penelitian terdahulu juga memberikan penjelasan bahwa dalam pembelejaran media *Scratch* sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran hal ini didukung dengan penelitian oleh Wardani (2022) menunjukkan bahwa media game *Scratch* dinilai sangat valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli dan tingkat keberhasilan pembelajaran, media ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Udayani, dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Scratch* ini dinilai sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Media ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa secara signifikan.

Penelitian tentang pengembangan media interaktif *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) sangat penting dilakukan karena berpotensi membawa inovasi signifikan dalam dunia pendidikan. Dalam era perkembangan dunia pendidikan ini, penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media *Scratch* dapat menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media ini juga penting untuk memperkuat kompetensi guru dalam mengajar. Guru akan mendapatkan wawasan baru dan media yang lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, guru dapat beradaptasi dengan perkembangan media dan memastikan bahwa metode pengajaran mereka tetap relevan dan menarik bagi siswa. Hasil dari penelitian ini juga bisa digunakan untuk mengembangkan sumber daya pendidikan yang lebih baik, sehingga bisa dimanfaatkan secara luas oleh sekolah-sekolah lain.

Berdasarkan kesimpulan seluruh analisis hasil kebutuhan guru dan siswa melalui *preresearch* yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa guru membutuhkan media interaktif menggunakan *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPAS di kelas V, untuk itu peneliti berupaya mengembangkan alternatif media interaktif menggunakan media *Scratch* dengan tahap model pengembangan 4D. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Scratch* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 101776 Sampali TP. 2024/2025**"

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahapan pendeskripsi masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Hasil belajar siswa untuk mata Pelajaran IPAS tergolong rendah.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada pelajaran IPAS
3. Media pembelajaran yang pernah diterapkan di kelas V SD Negeri 101776 Sampali masih bersifat kurang menarik dan kurang interaktif.
4. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif menggunakan *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, perlu ada pembatasan masalah agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan rancangan media interaktif dibuat menggunakan aplikasi web *Scratch* sebagai sumber belajar peserta didik.
2. Media interaktif ini akan digunakan berdasarkan materi dari Mata Pelajaran IPAS Kelas V Fase C BAB 4 Materi Topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita
3. Media pembelajaran akan diuji sesuai dengan komponen penilaian media pada segi kelayakan isi yang akan dilakukan oleh tim validator ahli media, materi dan bahasa, kepraktisan oleh pendidik dan peserta didik serta keefektifan media oleh peserta didik berdasarkan hasil belajar dalam bidang kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah menguji kelayakan media interaktif menggunakan *scratch* untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali?
2. Bagaimanakah menguji kepraktisan media interaktif menggunakan *scratch* untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali?
3. Bagaimanakah menguji keefektifan media interaktif menggunakan *scratch* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian adalah mengembangkan media interaktif menggunakan *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk menguji kelayakan media interaktif menggunakan *Scratch* untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali.
2. Untuk menguji kepraktisan media interaktif menggunakan *Scratch* untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali.
3. Untuk menguji keefektifan media interaktif menggunakan *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka adapun manfaat dari penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan dasar di indonesia, dengan cara mengembangkan media interaktif menggunakan *Scratch* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik yang dapat dijadikan sebagai dasar rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik

Media pembelajaran ini akan memudahkan pendidik dalam mengajar dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui media interaktif yang dikembangkan.

b. Bagi Peserta didik

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media interaktif *Scratch*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan wawasan peneliti tentang jenis penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) khususnya terkait penerapannya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Scratch*.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang dapat dijadikan rujukan untuk peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Scratch*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa:

1. Media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *Scratch* dengan menggunakan laptop atau *smartphone* yang dapat diakses peserta didik
2. Media pembelajaran interaktif tersebut akan dikembangkan sesuai dengan materi pada BAB 4 mengenai topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V SD
3. Tampilan media akan dibuat dan dapat dimainkan atau dikerjakan semua peserta didik dengan gambar, suara dan desain yang menarik.