

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan yang utama dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah kegiatan pembelajaran. Undang-undang No.20 tentang Sisdiknas pasal 40 menyatakan bahwa guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Dengan demikian, pembelajaran sebagai proses berlangsungnya interaksi antara siswa dengan sumber belajar perlu didesain agar dapat mendorong keaktifan dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berbagai potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal.

Memasuki milenium ketiga, tentu saja bekal hidup pada milenium tersebut harus berbeda dengan bekal hidup pada milenium kedua, khususnya pada abad ke-19 dan -20. Kehidupan pada milenium ketiga benar-benar berada pada tingkat persaingan global yang sangat ketat. Artinya, siapa saja yang tidak memenuhi persyaratan kualitas global, akan tersingkir secara alami dengan sendirinya. Pertanyaannya, sudah siapakah untuk hal itu?. Kelihatannya belum. Itulah sebabnya perlu selalu melakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu tanpa henti, tidak boleh lagi selalu membanggakan keberhasilan masa lalu tanpa mengkaji ulang relevansi keberhasilan itu dengan *setting* kehidupan global masa kini dan masa yang akan datang menurut Jhon F. Kennedy

(dalam Suyanto 2005:2) *change is a way of life. Those who look to the past or present will the future.* Dalam melakukan reformasi pendidikan peserta didik harus tetap berpegang pada tantangan masa depan yang penuh dengan persaingan global.

Teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Sehingga kemajuan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pengenalan pada materi pembelajaran teks deskripsi. Guru dituntut dalam mengembangkan materi pembelajaran harus dengan teknologi informasi, sehingga mau tidak mau seorang guru harus mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengolah materi ke dalam media yang didukung oleh teknologi informasi, baik berupa jaringan maupun *software*. Begitu juga dengan pendidik yang berada di sekolah SMP Negeri I Silangkitang, Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi belum diimplementasikan guru dengan baik.

Pola tutorial dalam bentuk bahan ajar interaktif untuk siswa, jika disusun dalam bentuk multimedia tentu akan membuat materi yang disajikan lebih baik dan akan menarik minat siswa untuk belajar. Pengajaran Berbantuan Komputer atau disingkat dengan CAI (*Computer Aided Instruction*) adalah suatu sistem pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan peralatan komputer sebagai alat bantu bersama-sama dengan dasar pengetahuannya. Hasil penelitian dari *Computer Technology Research (CTR)* Suyanto (dalam Nopriyanti 2015:224) menunjukkan bahwa seorang hanya dapat mengingat apa yang dilihatnya sebesar 20%, 30% dari yang didengarnya, 50% dari yang didengar dan dilihatnya, dan

80% dari yang didengar, dilihat, dan dikerjakannya secara simultan. Hal ini berarti bahwa penggunaan media seperti, multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk meraih hasil belajar 80% dari yang dipelajarinya.

Shaleh, Hilgard (dalam Dewi 2015:2) mendefinisikan bahwa "*learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from change by factors not attributable to training*". Yang dimaksud dari definisi di atas adalah: (1) Belajar itu membawa perubahan, (2) pada perubahan akan terdapat/didapatkan sebuah kecakapan baru, (3) perubahan itu terjadi karena sebuah usaha yang disengaja. Dalam proses pembelajaran siswa seringkali menghadapi masalah-masalah secara *intern* dan *ekstern*. Salah satu masalah *ekstern* yang sering dihadapi siswa adalah guru dan sarana prasarana belajar. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah SMP Negeri 1 Silangkitang sudah memadai dalam proses pembelajaran. Namun dalam pengembangannya belum dilakukan. Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam penggunaan media pembelajaran yang di gunakan guru masih sederhana, seperti *powerpoint* yang digunakan dalam pembelajaran. Buku teks yang di sediakan oleh pemerintah, yaitu buku dari kemendikbud yang masih cenderung di gunakan guru secara konvensional. Wena (2014: 229) dalam bukunya menyatakan bahwa, penyediaan buku teks yang berkualitas masih sangat kurang, buku teks yang digunakan lebih menekankan pada misi penyampaian pengetahuan atau fakta belaka. Oleh karena itu, sangat

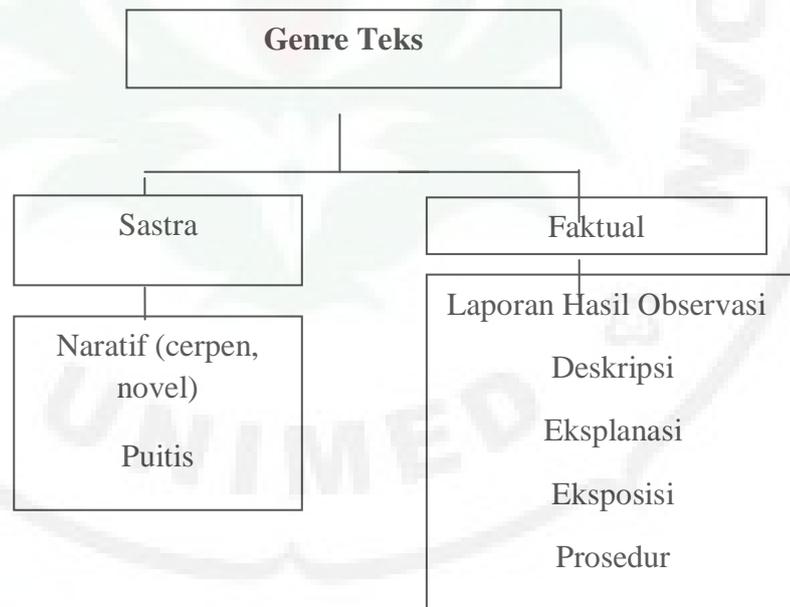
penting untuk menciptakan satu media ajar yang mudah dimengerti dan menarik bagi siswa.

Permasalahan *intern* timbul dari dalam diri siswa, di akibatkan proses pembelajaran yang monoton, menimbulkan kejenuhan siswa dalam belajar, dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dalam tabel 1.1 mengenai hasil ketuntasan hasil belajar siswa. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan dengan multimedia interaktif. Pengembangan multimedia interaktif dirasa perlu untuk menjawab berbagai macam bentuk pertanyaan tentang menjawab persoalan-persolan yang ada dalam perkembangan pembelajaran siswa.

Multimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Ivers & Ann (2002:224) menjelaskan *multimedia is the use of several media to present information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound.* Multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi. Kombinasi ini dapat berisi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Teknologi saat ini, bagaimanapun memungkinkan pendidik dan siswa untuk mengintegrasikan, menggabungkan dan berinteraksi dengan media yang jauh melampaui apa yang sebelumnya.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada kurikulum K.13 semuanya berbasis teks, menyajikan materi berdasarkan genre teksnya. Teks dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar jenis (genre) yaitu genre sastra dan genre faktual menurut Priyatni (2014:66-67). Genre sastra bertujuan untuk

mengajuk emosi dan imajinasi pembaca/penyimak. Genre sastra membuat pembaca/penyimak tertawa, menangis, dan merefleksi diri/menyucikan diri (katarsis). Genre sastra dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu teks naratif (cerpen, novel), puitik, dan dramatik. Genre faktual menghadirkan informasi atau gagasan dan bertujuan untuk menggambarkan, menceritakan, atau meyakinkan pembaca/penyimak. Termasuk dalam kategori genre faktual , antara lain teks eksplanasi, eksposisi, prosedur, deskripsi, diskusi, laporan hasil observasi, dan lain lain. Pengelompokan jenis-jenis teks dapat digambrakan seperti berikut ini.



**Gambar 1.1 mengenai genre teks menurut Anderson**

**Priyatni (2014:67)**

Dalam kurikulum 2013 untuk jenjang SMP dikembangkan secara terpadu dengan keterampilan menulis, mendengarkan, membaca dan berbicara. Salah satu keterampilan diantaranya adalah keterampilan membaca. Dalam kurikulum 2013 kompetensi dasar yang tepat dalam membaca pemahaman genre teks terdapat dalam kompetensi dasar 3.1 yang berbunyi memahamai teks hasil obervasi,

tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan membaca sangatlah sulit dilakukan oleh siswa khususnya pada membaca teks. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri I Silangkitang dengan bapak Ade Maruli Dongoran, S.Pd, dan ibu Kasini, S.Pd. siswa cenderung mengalami kesulitan memahami ide pokok dan memahami isi teks dan siswa kesulitan dalam memahami struktur dari teks.

Pemahaman siswa terhadap suatu teks dalam pembelajaran sangat berperan penting dalam hasil belajar yang akan dihasilkan dalam proses pembelajaran. Berikut ini berdasarkan Tabel 1.1 Terlihat bahwa nilai hasil ujian setiap siswa pada salah satu materi, yaitu teks deskripsi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mencapai 75, hal ini dilihat dari nilai hasil rata-rata ujian kompetensi dasar siswa kelas VII materi teks hasil deskripsi selama kurun waktu dua tahun terakhir yaitu: (1) Tahun Pembelajaran 2016/2017, rata-rata nilai siswa 63; (2) Tahun pembelajaran 2017/2018 rata-rata nilai siswa 65 (guru Bahasa Indonesia SMP Negeri I Silangkitang).

*Tabel. 1.1*

*Rata-rata Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII  
SMP Negeri I Silangkitang*

Materi Pelajaran	Nilai Rata-Rata	
	Tahun Ajaran 2016/2017	Tahun Ajaran 2017/2018
Teks Deskripsi	63	65

*Sumber: Guru Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Silangkitang*

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa nilai hasil rata-rata masih di bawah standard KKM dimana keberhasilan pembelajaran siswa ditentukan oleh banyak faktor pendukung, diantaranya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang baik dan juga materi yang terdapat dalam media ajar.

Keterampilan membaca siswa di Indonesia menjadi hal yang esensial untuk dikembangkan, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks pada kurikulum 2013. Pemahaman siswa terhadap suatu teks tersebut tentu diawali dengan kegiatan membaca. Melalui membaca, siswa akan memperhatikan karakteristik teks, menemukan informasi yang terkandung di dalamnya, mampu mengkritisi, menerapkan informasi yang berguna bagi dirinya, serta mampu menciptakan informasi suatu inovasi dari hasil bacaannya.

Kurikulum 2013 mengandung misi untuk menerapkan paradigma pendidikan untuk membentuk manusia mandiri dan berkepribadian melalui pengembangan pendidikan berbasis karakter. Dalam mengembangkan pendidikan berbasis karakter, kurikulum mengadopsi kearifan lokal serta vokasi yang beragam yang disesuaikan dengan kebutuhan geografis, bakat, serta potensi siswa.

Pentingnya penanaman budaya lokal pada pendidikan ialah untuk menanamkan identitas dan jati diri bangsa. Hal ini berkaitan dengan dampak globalisasi bahwa era globalisasi dapat menghapus jati diri dan menghantarkan pada absurditas.

Oleh sebab itu penanaman budaya lokal melalui pendidikan merupakan langkah strategis untuk memperbaiki kualitas generasi penerus yang berbudi pekerti luhur.

Salah satu strategi penanaman budaya lokal (kearifan lokal) ini ialah melalui pengaplikasian genre teks.

Relevansi antara membaca teks deskripsi sangat berkaitan dengan kearifan lokal. Di era globalisasi ini, siswa harus dibekali landasan kearifan lokal di daerah tempat tinggalnya agar tidak kebingungan dalam meletakkan dasar dalam berkata dan bertindak. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu memperkenalkan kearifan lokal di lingkungan sekolah dan rumah karena di dua tempat itulah para siswa belajar. Solusi dalam memperkenalkan kearifan lokal kepada siswa salah satunya dengan menyediakan bahan ajar genre teks yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Kearifan lokal yang ditampilkan pada bacaan dekat dengan kehidupan siswa sehingga mereka akan merasa nyaman dalam membaca teks deskripsi tersebut.

Penggunaan tema kearifan lokal dalam bahan bacaan berarti mengangkat nilai lokal dalam pemahaman peserta didik. Nilai lokal ini akan menunjukkan identitas dan jati diri bangsa Indonesia. Pada saat informasi dengan sangat mudah diakses oleh siapa pun, kekuatan lokal akan mempunyai daya jual dan daya tawar yang tinggi. Nilai lokal yang unik inilah yang akan menjadi sebuah nilai jual dalam komunitas global. Hampir semua nilai lokal yang masuk dalam nilai-nilai kearifan lokal dapat dijadikan sumber dan inspirasi untuk memperkaya pengembangan nilai-nilai kehidupan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kearifan lokal banyak membantu masyarakat dalam mempertahankan hidup.

Menurut Ambarita (2016:68), kearifan lokal identik dengan kebudayaan lokal yang berlaku sebagai pola perilaku dan prinsip kehidupan masyarakat lokal. Lebih lanjut kebudayaan itu sendiri merupakan sistem yang berlaku dalam masyarakatnya. Kebudayaan merupakan sistem yang dimaksudkan adalah: sistem

adaptif, sistem kognitif, sistem struktur dari simbol-simbol, sistem simbol dan makna-makna yang dimiliki bersama.

Salah satu kearifan lokal yang berada di salah satu daerah tempat peneliti yaitu kearifan lokal, anyang ikan terubuk. Ikan Terubuk atau *Tenualosa Macrura* adalah ikan estaurin yang penyebarannya sangat terbatas. Di Indonesia, keberadaan Terubuk yang cukup besar terdapat di sungai Siak, sungai Ajamu, dan sungai Barumon. Karenanya Terubuk jadi salah satu spesies ikan istimewa yang hidup di sungai Barumon. Bentuknya pipih mirip dengan ikan mas. Hanya saja seluruh tubuhnya putih mengkilat. Ikan ini jadi istimewa karena tak berbau amis seperti ikan pada umumnya. Terubuk juga dikenal sebagai ikan yang bersih karena menurut kepercayaan masyarakat, ikan ini hanya memakan buih sungai, padi, dan keladi.

Sakin bersihnya, dahulu nelayan dapat langsung mengkonsumsi ikan ini tanpa perlu memasaknya terlebih dahulu, hanya cukup membuang kepalanya saja lalu dimakan. Yang membuat Terubuk tambah istimewa, karena Terubuk hanya dapat ditemukan pada musim tertentu yakni pada musim panen padi. Menangkapnya pun sulit, sebab Terubuk tak mau makan pancingan, sehingga untuk mendapatkannya cara yang digunakan nelayan di sungai Barumon yakni menggunakan jaring atau tampirai. Jadi jangan heran jika sedang musim ikan Terubuk dipasarkan seharga Rp150 ribu per kilogramnya. Karena keistimewaan Terubuk, cara masyarakat memperlakukannya pun berbeda, termasuk dalam hal mengolahnya menjadi lauk (makanan). Yakni dengan cara dianyang mentah. Terubuk Anyang Mentah adalah makanan ikan terubuk yang diolah tanpa melalui

proses dimasak terlebih dahulu seperti masakan ikan lain pada umumnya. Untuk membuat Terubuk Anyang Mentah, ukuran ikan Terubuk yang digunakan adalah yang ukurannya cukup besar minimal 1,5 Kg.

Masakan ini akan tambah istimewa jika Terubuk yang akan diolah sedang bertelur. Setelah dibersihkan, ikan lalu ditiriskan ke dalam mangkuk. Sedangkan proses memasaknya tidak menggunakan api melainkan dengan racikan bumbu yakni dengan cara menyirami ikan dengan air perasan jeruk nipis, lalu dibalur dengan parutan buah kelapa yang masih kecil (kelongkong) yang ukurannya sebesar kepalan tangan. Parutan buah kelapa inilah yang diyakini menyebabkan ikan menjadi masak.

Setelah itu, proses selanjutnya adalah memasukkan bumbu-bumbu tambahan untuk penyedap rasanya. Setelah bumbu komplet, Terubuk Anyang Mentah siap untuk disajikan. Dengan resep alami tersebut, rasa masakan ini begitu kuat dan khas. Begitu juga aromanya terasa begitu lembut sehingga membuat selera makan bertambah. Biasanya menu ini dinikmati dengan nasi putih.

Masa lalu, kuliner ini cukup populer dikenal masyarakat Labusel khususnya yang bermukim di sekitar kawasan sungai Barumon dan sekitarnya. Namun belakangan tradisi ini mulai luster karena keberadaan Terubuk di sungai Barumon saat ini pun mulai langka. Kalaupun sedang musim, nelayan di sungai Barumon hanya bisa mendapatkan satu atau dua ekor saja.

Oleh sebab itu sejalan dengan kebudayaan sebagai sistem adaptif dan sistem kognitif, maka sistem pendidikan berbasis kearifan lokal, akan dapat

beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat. Dengan demikian sistem pendidikan berbasis kearifan lokal akan dapat berkelanjutan (*sustain*) serta berdaya saing. Wawasan kognitif kebudayaan berada pada ide-ide pemberdayaan sumber daya masyarakat dan alamnya. Perencanaan pendidikan berbasis kearifan lokal adalah perencanaan yang bersifat kognitif, adaptif, serta bermakna bagi kehidupan masyarakatnya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif difokuskan pada materi membaca genre teks berbasis kearifan lokal dalam bentuk CD (*compact disc*) atau bahan interaktif yang berfungsi pula sebagai bahan ajar, pengayaan ataupun remedi. Walaupun ada yang mengembangkan, jumlahnya minim sekali sehingga susah diperoleh.

Pada penelitian ini, pengembangan multimedia interaktif difokuskan pada materi membaca genre teks berbasis kearifan lokal. Disini siswa diharapkan belajar mandiri melalui multimedia interaktif yang telah disesuaikan dalam pengembangannya. Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran membaca berbagai genre teks bermuatan kearifan lokal sangat penting kaitanya sebagai penyempurnaan dalam penelitian sebelumnya.

Penelitian yang terkait dalam pengembangan multimedia interaktif telah dilakukan oleh Mawarni (2016), Program studi informatika, Universitas Tanjung Pura Pontianak dengan judul jurnal penelitian Rancang Bangun Aplikasi Multimedia untuk Pengenalan Cerita (Cerita Rakyat) Interaktif Kalimantan Barat.

Selanjutnya pada penelitian jenis teks berbasis kearifan lokal sudah pernah dilakukan oleh Owon (2017) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Menulis

Berbagai Jenis Teks Bertema Kearifan Lokal Sikka Bagi Siswa SMP. Dalam penelitiannya jenis teks diterapkan pada konteks pembelajaran kearifan lokal, namun dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti membaca genre teks berbasis kearifan lokal akan dimunculkan pada media ajar berupa multimedia interaktif sebagai media ajar mandiri bagi siswa sehingga basis kearifan lokal dapat dimunculkan melalui media ajar dan mampu diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran baik melalui multimedia interaktif yang dikembangkan maupun oleh guru.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran membaca teks deskripsi masih kurang diminati oleh sebagian siswa, dan belum banyak media yang membantu siswa dalam belajar secara mandiri sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.
2. Siswa merasa kesulitan memahami konsep dan bahan ajar keterampilan membaca teks deskripsi yang banyak digunakan dengan media konvensional.
3. Media pembelajaran membaca teks deskripsi yang digunakan guru kurang mampu memperlakukan siswa untuk dapat cepat dan akurat dalam pembelajaran.
4. Perlunya Media pembelajaran membaca teks deskripsi yang bermuatan kearifan lokal.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi dibatasi pada teks deskripsi. Teks deskripsi tercantum pada KD 3.1 (mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek, sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca. 4.1 (menentukan isi teks deskripsi objek tempat tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah, dan lain-lain yang didengar dan dibaca). 3.2 (menelaah struktur dan kaidah kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah yang didengar dan dibaca ).
2. Produk yang dikembangkan berbentuk CD multimedia interaktif dengan aplikasi *adobe flash professional CS5*.
3. Pengembangan multimedia interaktif dikhususkan untuk memfasilitasi kemampuan membaca teks deskripsi bermuatan kearifan lokal bagi siswa kelas VII SMP Negeri I Silangkitang.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada.

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran membaca teks deskripsi bermuatan kearifan lokal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Silangkitang?

2. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif pada pembelajaran membaca teks deskripsi bermuatan kearifan lokal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Silangkitang dikatakan layak sebagai media belajar?
3. Bagaimanakah efektivitas produk hasil pengembangan yang berupa multimedia interaktif pada pembelajaran membaca teks deskripsi bermuatan kearifan lokal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Silangkitang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran membaca teks deskripsi bermuatan kearifan lokal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Silangkitang.
2. Mendeskripsikan kelayakan multimedia interaktif pada pembelajaran membaca teks deskripsi bermuatan kearifan lokal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Silangkitang.
3. Mengkaji efektivitas produk hasil pengembangan yang berupa multimedia interaktif pada pembelajaran membaca teks deskripsi bermuatan kearifan lokal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Silangkitang.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman teknologi, pengembangan multimedia ini termaksud pengembangan sumber belajar. Pengembangan multimedia ini sebagai upaya pemenuhan kebutuhan belajar siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran dalam pendidikan.

Secara teori, pengembangan ini dapat menambah khasanah penelitian dan pengembangan, khususnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif. Secara praktis, hasil pengembangan dapat diterapkan dalam rangka peningkatan keterampilan membaca teks deskripsi pada proses pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi siswa, guru maupun pihak lain yang memerlukan.

1. Bagi siswa memudahkan pemahaman terhadap materi membaca teks deskripsi, pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan, serta membudayakan pemanfaatan maksimal media komputer.
2. Bagi guru mengefektifkan dan mengefisienkan alokasi waktu penyajian materi sehingga memberikan kesempatan kegiatan siswa lebih aktif dan mandiri.
3. Bagi pihak lain terutama pada lembaga yang serumpun sebagai rujukan dalam mata pelajaran lain, memotivasi dalam belajar mengembangkan media pembelajaran yang lebih berkualitas.