

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang sepuluh hal-hal pokok yaitu, (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya penelitian, (9) asumsi dan keterbatasan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan seperangkat aturan, rencana, dan tujuan yang mengatur tentang pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah. Kurikulum 2013 yang ditetapkan di Indonesia pada saat ini berbasis konstruktivisme yang menuntut siswa untuk dapat berpikir kritis. Tujuan dari kurikulum 2013 yaitu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang tergolong masih rendah dengan cara meningkatkan kemampuan siswa yang meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, hal tersebut sejalan dengan isi permendikbud No. 21 Tahun 2016 yang di dalamnya memuat tentang standar isi dan sesuai dengan tujuan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat 3 menyatakan bahwa “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang”.

Kutipan tersebut mengandung makna bahwa pemerintah memiliki kewajiban untuk melaksanakan pendidikan bagi setiap warga negaranya tanpa memandang perbedaan antar suku, agama, ras, dan antar golongan. Berdasarkan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat 3, maka diterbitkannya UU Negara

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mendefinisikan pendidikan sebagai berikut.

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sesuai dengan pernyataan pada UUD Negara Republik Indonesia Nomor 20

Tahun 2003 maka diperlukan tindakan yang dilakukan untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi pada dalam diri siswa melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Untuk mengembangkan potensi diri tersebut pemerintah menuntut agar kegiatan pembelajaran disusun supaya dapat berorientasi pada siswa agar dapat melatih keterampilan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan terencana. Pendidikan kala ini sudah memasuki masa abad ke-21 atau dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), siswa dituntut untuk memiliki keterampilan belajar, terampil dalam menggunakan teknologi, berinovasi, serta memiliki *soft skills*. Sesuai dengan kebutuhan pendidikan di masa pengetahuan ini maka perangkat pembelajaran juga harus menyesuaikan kondisi saat ini seperti penggunaan media ajar yang semakin dikembangkan. Bahan pembelajaran harus bisa dikembangkan agar dapat mengajak siswa untuk memecahkan suatu permasalahan melalui penemuan solusi. Pemecahan masalah mengarah ke pertanyaan agar siswa berlatih untuk berpikir kritis dalam mencari jawaban kemudian dapat dicari pemecahan permasalahan dalam konteks pembelajaran menggunakan sumber daya informasi yang tersedia (Wijaya dkk, 2016). Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 yaitu untuk membentuk sumber daya manusia yang berpendidikan dan berkualitas dengan mengedapankan pengembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan. Seperti yang kita ketahui

dalam kurikulum 2013 semua mata pelajarannya menjadi satu kesatuan yang terpadu pada buku tematik, hal ini menyebabkan adanya pembatasan untuk menjelaskan materi di sekolah pada kegiatan pembelajaran.

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang menerapkan kurikulum 2013. Anak yang sudah berumur 7 tahun telah memasuki jenjang sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan persyaratan awal yang harus dimiliki oleh anak untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, pada jenjang ini akan dibentuk penanaman konsep atau dasar di sekolah. Jean Piaget pada teorinya menyebutkan bahwa anak yang berusia 7-12 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret, pada tahap ini cara berfikir anak-anak masih belum matang, masih banyak keterbatasan yang dimiliki anak dalam menentukan sesuatu yang bersifat baik maupun buruk. Oleh karena itu, hal ini cukup riskan karena menyangkut hal-hal dasar seperti kemampuan anak untuk memecahkan suatu permasalahan, kemampuan anak untuk mengingat, menganalisis dan berkefektifitas sehingga perlu dilatih dari siswa masih dalam pendidikan dasar (Desmita, 2015).

Kegiatan belajar mengajar adalah inti dari semua proses yang dilakukan di sekolah agar terjadi perubahan perilaku pada diri siswa. Kegiatan belajar yang baik memerlukan sarana pendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal, untuk mencapai hasil akhir yang maksimal diperlukan media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran. Setiap guru memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mentransfer materi kepada siswa, melihat adanya suatu keterbatasan pada kemampuan yang dimiliki oleh guru, maka penggunaan media saat mengajar sangat dibutuhkan. Pemilihan media yang tepat akan memberikan keefektifan saat

guru menjelaskan materi dengan tidak mengurangi konsep dan makna dari materi yang akan diajarkan. Hal ini menjadi tantangan bagi setiap guru karena guru dituntut untuk kreatif untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dapat memotivasi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran secara maksimal akan dapat memberikan kesan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Desmita, 2014).

Mata pelajaran materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting diberikan di sekolah dasar karena IPA memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Mata pelajaran materi IPA menuntut agar siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75. (Muakhirin, 2014) menjelaskan bahwa IPA berarti ilmu tentang pengetahuan alam, Ilmu yang memiliki arti sebagai suatu pengetahuan yang benar. Sedangkan pengetahuan itu sendiri adalah buah pikiran tentang alam semesta dengan segala isinya. Dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ni Putu Era Rositayani, S.Pd. guru kelas VI di SD No. 3 Jimbaran di Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung pada hari Senin tanggal 6 September 2021 dinyatakan bahwa kendala yang dihadapi oleh guru selama proses mengajar di kelas berada pada keaktifan siswa yang masih kurang sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Ketika proses pembelajaran dilakukan secara daring guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran melalui *platform* edukasi karena kuota juga menjadi hal yang perlu dipertimbangan untuk melaksanakan *video conference*. IPA adalah salah satu mata pelajaran yang

memerlukan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan hasil wawancara, Ibu

Era menyatakan:

mata pelajaran yang paling memerlukan media adalah IPA, IPA merupakan Ilmu Pengetahuan Alam, dimana anak-anak harus sudah mengenal sekelilingnya. Ketika mengajarkan IPA kita tidak bisa merekayasa kepada anak-anak. Anak-anak tidak akan bisa ketika diajak untuk membayangkan apa yang sedang dijelaskan. Seperti contohnya mengenalkan pohon pisang, anak-anak perlu melihat secara langsung. Paling tidak ada media yang membantu anak-anak untuk mengenal bentuk pohon pisang. (Hasil Wawancara Pada Tanggal 6 September 2021).

Sebanyak 50% siswa cenderung tidak aktif saat pembelajaran IPA, hal ini

dibuktikan ketika guru memberikan tes lisan kepada siswa saat belajar dan nilai yang siswa capai masih dibawah rata-rata. Saat proses penanaman konsep dan materi guru jarang menggunakan media pembelajaran karena wali kelas kekurangan waktu dan kewalahan untuk menyiapkan media pembelajaran mengingat materi yang harus disiapkan untuk diberikan pada kelas VI cukup banyak. Jika dilihat dari kesenjangan yang terjadi pada siswa di kelas VI SD 3 Jimbaran penyebabnya tidak lain adalah faktor internal dan faktor eksternal dari siswa sendiri maka diperlukan suatu inovasi baru pada model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu model dan media pembelajaran yang diduga dapat berlaku secara efektif yang bisa digunakan adalah multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan model *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet siswa kelas VI.

Untuk meyakinkan peneliti, hasil wawancara dilanjutkan dengan melakukan observasi ke kelas untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran baik dari segi strategi pembelajaran guru maupun untuk mengetahui respon atau interaksi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan pada hari Rabu, 8 September 2021 dimana diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan motivasi siswa untuk belajar.
- 2) Peserta didik sebagian (50%) belum aktif, sehingga suasana kelas kurang dinamis dan kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ini dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, dipandang perlu melakukan penelitian pengembangan tentang media yang relevan untuk mempengaruhi perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA materi magnet agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Jenis media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning*.

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yaitu (1) Suryanda dkk (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Praktikum *Virtual* pada Materi Bioteknologi di SMA” menyatakan bahwa, multimedia interaktif berbasis inkuiri layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk pembelajaran biologi dengan persentase rata-rata dari semua uji kelayakan produk sebesar 83,1%.

(2) Wijarini (2012) dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Berwawasan Potensi Lokal Menggunakan *Macromedia Flash* Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Tumbuhan Lumut Dan Paku” yang menyatakan bahwa multimedia interaktif layak dan efektif digunakan untuk mengubah hasil belajar siswa pada materi tumbuhan lumut dan paku. (3) Akbar (2016) penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN

Kebonsari 3 Malang” dinyatakan penggunaan multimedia interaktif berbasis inkuiri ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dirancang agar dalam penggunaannya siswa dapat terlibat aktif atau terjadi interaksi antara siswa dengan media tersebut. Dengan adanya multimedia interaktif dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Mengingat keterbatasan waktu, ruang, dan kemampuan guru dalam menjelaskan, maka dengan penggunaan media multimedia interaktif dapat memaksimalkan penyampaian guru kepada siswa untuk menjelaskan materi magnet pada mata pelajaran IPA. Untuk mewujudkan keaktifan siswa maka multimedia interaktif tersebut perlu dibuat semenarik mungkin dengan memadukan beberapa unsur seperti gambar visual, audio, tulisan, maupun grafik yang bersifat interaktif (Wardani dan Syofyan, 2018).

Damayanti (2014) mendefinisikan model *inquiry* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa yang mengajak siswa untuk menemukan suatu konsep dengan cara mencari jawaban atas pertanyaan sendiri dengan melalui kegiatan eksplorasi sehingga dapat memuaskan rasa ingin tahu siswa. Keunggulan pembelajaran *inquiry* diungkapkan oleh (Lahadisi, 2014) yaitu di dalam model *inquiry* lebih menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga dengan menggunakan model ini dalam kegiatan pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan dengan pemaparan latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik untuk mencoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif

berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet siswa kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat ditarik beberapa identifikasi faktor masalah yang menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dan rendahnya hasil belajar siswa yaitu:

- 1.2.1 Kompetensi guru yang masih perlu dikembangkan untuk menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi.
- 1.2.2 Penggunaam media pembelajaran masih belum optimal sehingga siswa kurang aktif saat belajar.
- 1.2.3 Karakteristik siswa dalam belajar berbeda-beda.
- 1.2.4 Guru belum menerapkan model pembelajaran.
- 1.2.5 Minat belajar setiap siswa berbeda-beda menurut suasana kelas dan materi yang dijelaskan.
- 1.2.6 Kebiasaan siswa dalam kegiatan belajar berbeda-beda

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada pemaparan identifikasi masalah di atas, maka diperlukannya pembatasan masalah, penelitian ini dibatasi sampai pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet siswa kelas VI di SD 3 Jimbaran untuk memudahkan siswa menjadikan materi sebagai pembelajaran yang bermakna.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah yaitu:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan isi, desain, dan media pembelajaran dari multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung menurut pengguna, ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan yang menyangkut isi, desain, dan media pembelajaran dari multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI di SD 3 Jimbaran Badung menurut pengguna, ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI di SD 3 Jimbaran badung adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru terutama dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* untuk kedepannya sehingga mampu memperbaiki pengembangan ilmu tentang media pembelajaran di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk memberikan pengalaman baru secara langsung selama menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Selain itu dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membantu siswa untuk memahami materi dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran akan lebih bermakna serta dapat melatih keterampilan siswa dalam menyimak dan mendengarkan.

b. Bagi Guru Kelas VI

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru yang mengajar di kelas VI. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai refrensi informasi untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa dalam mata pelajaran IPA

sehingga memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran agar bisa lebih *meaningfull*.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi kepala sekolah untuk pembinaan para guru dalam meningkatkan kemampuan mengelola proses pembelajaran sehingga prestasi sekolah semakin meningkat dan juga sebagai koleksi bahan ajar yang bisa digunakan dalam mengajar mata pelajaran IPA.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber yang baik bagi para peneliti yang sedang menekuni penelitian dalam bidang pendidikan terutama bagi peneliti yang sedang mengembangkan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber bacaan bagi para pendidik maupun calon pendidik dan masyarakat luas untuk mengembangkan ilmu-ilmu pengetahuan terlebihnya dalam meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar.

1.7 Spesifikasi Pengembangan Produk

Dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet dengan output berupa aplikasi.

- 1.7.1 Multimedia pembelajaran interaktif ini memberikan pengalaman bagi siswa dengan menghadirkan materi yang dipelajari dalam bentuk aplikasi praktis sehingga mempermudah siswa melakukan kegiatan eksplorasi dan memecahkan masalah dalam belajar, selain itu dapat mempermudah guru untuk menjelaskan materi tentang magnet.

1.7.2 Materi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran interaktif meliputi tentang pengertian magnet, sifat-sifat magnet, serta benda-benda magnetis dan benda-benda non magnetis dalam kehidupan sehari-hari.

1.7.3 Dalam multimedia interaktif berbasis *inquiry learning* yang berbentuk aplikasi ini akan disiapkan soal untuk tanya jawab dan kuis untuk menarik keaktifan siswa setelah menyimak materi serta melatih siswa untuk berpikir kritis.

1.7.4 Penyajian yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mengkolaborasikan teks, gambar, berisi video dan suara untuk membuat tampilan dan isi multimedia interaktif menjadi lebih menarik.

1.7.5 Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan *handphone* android.

1.7.6 Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point 2010, Ispring Suite 9, Website 2 APK, PixelLab, Kinemaster Diamon, dan SuperMe.*

1.8 Pentingnya Penelitian

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran saat kegiatan mengajar di kelas dapat mempengaruhi hasil belajar dan berdampak pada menurunnya prestasi siswa, maka dari itu penting untuk melakukan sebuah pengembangan pada media pembelajaran dengan multimedia interaktif ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD 3 Jimbaran pada siswa kelas VI ditemukan fakta di lapangan bahwa memang benar saat mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi. Terkadang guru hanya memberikan materi serta penugasan saat mengajar di kelas. Selain itu

guru hanya menggunakan buku siswa sebagai media utama dan jarang menggunakan media pendukung. Melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* ini diharapkan dapat membantu guru untuk memperbaiki hasil belajar siswa, keaktifan siswa berpartisipasi, serta memberikan siswa pengalaman yang bermakna dalam menemukan konsep pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI di SD 3 Jimbaran ini dilakukan berdasarkan atas beberapa asumsi yaitu:

1. Multimedia interaktif ini dibuat semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VI, sehingga siswa dapat berinteraksi aktif dengan media untuk memecahkan suatu permasalahan atau rasa ingin tahu, pada akhirnya siswa dapat mengeksplorasi dan menemukan konsep pada materi magnet dengan lebih baik.
2. Dengan menggunakan model *inquiry learning* pada multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa mempermudah pemahaman materi IPA tentang magnet.
3. Guru dan siswa sudah terbiasa menggunakan android dalam pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Selain asumsi pengembangan, adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI di SD 3 Jimbaran ini yaitu:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini hanya dikembangkan menurut kondisi dan karakteristik siswa sekolah dasar di kelas VI SD 3 Jimbaran Badung.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* ini hanya dibatasi pada mata pelajaran IPA materi magnet.
3. Untuk mengakses multimedia interaktif harus menginstal aplikasi terlebih dahulu.
4. Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi ini hanya dapat diakses untuk pengguna *handphone* android.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah pemahaman kalimat pada penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* ini, maka ada beberapa istilah yang perlu untuk dipahami.

1.10.1 Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi maupun CD yang dirancang khusus agar dalam penggunaan dan penyajiannya siswa dapat terlibat aktif atau terjadi interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

1.10.2 *Inquiry Learning*

Model *inquiry learning* merupakan model yang lebih menekankan proses untuk menemukan, menyelidiki, dan mengkesplorasi sebuah pertanyaan dan rasa ingin tahu untuk menemukan sebuah jawaban yang dapat memberikan rasa puas dan bermakna bagi siswa.

1.10.3 Magnet

Magnet merupakan suatu bahan yang memiliki kekuatan untuk menarik benda yang memiliki kandungan logam dan besi.

