

# BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat atau berlangsung selama-lamanya (*long life education*) dalam lingkungan dan situasi apapun untuk memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Adapun Menurut Ki Hajar Dewantara pengertian Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup setiap orang yang artinya pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada semua anak-anak sehingga mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat itu dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Berdasarkan Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menyatakan bahwa tujuan Pendidikan nasional itu adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadikan warga negara yang demokratis dan juga bertanggung jawab. Pendidikan adalah sarana untuk mencapai salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat butir ketiga yang

berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Banyak upaya yang sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan mengubah kurikulum pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pendidikan di Indonesia dituntut untuk lebih meningkat agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Maka dari itu sekolah serta guru diharuskan beradaptasi dan berinovasi untuk melakukan proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam sebuah kelas diharapkan dalam setiap mata pelajaran memiliki rata-rata hasil belajar yaitu 80-89 yang termasuk dalam kategori baik ataupun 90-100 dalam kategori sangat baik berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Apabila rata-rata yang dimiliki sudah memenuhi harapan maka tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai. Dalam keberlangsungan proses pembelajaran serta upaya untuk peningkatan hasil belajar peserta didik, media pembelajaran memiliki peranan sangat penting. Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi yang sulit diungkapkan melalui kata-kata. Setiap sekolah seharusnya memiliki variasi media yang beragam agar peserta didik memiliki semangat belajar atau motivasi belajar yang tinggi. Media pembelajaran yang bervariasi juga dapat membantu guru untuk mengatasi rasa bosan yang ada di diri peserta didik sehingga apapun materi yang diberikan akan sangat mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas V yaitu Ibu I Gusti Ayu Agung Dwiningrat S.Pd. yang dilaksanakan pada hari Rabu 3 April 2024 di SD Negeri 3 Penarungan, didapatkan informasi permasalahan terkait pemahaman Kekayaan Alam Indonesia pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah Ilmu universal yang mengkaji materi tentang makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan benda mati di alam semesta ini. Materi Indonesiaku Kaya Alamnya adalah materi yang ada pada bab 6 yang dimana memiliki nilai rata-rata paling rendah pada hasil belajar dibandingkan pada bab lainnya. Materi Indonesiaku Kaya Alamnya adalah materi yang memuat mengenai kekayaan alam yang dimiliki Indonesia. Sebanyak 5 orang dari 27 orang peserta didik dinyatakan tuntas berdasarkan panduan dari BSKAP pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebesar 20% peserta didik kelas V SD Negeri 3 Penarungan memiliki penguasaan materi tentang Indonesiaku Kaya Alamnya. Hal ini karena kekayaan Alam yang dimiliki Indonesia sangat beragam sehingga sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Hal ini juga dapat dilihat berdasarkan pedoman nasional pada Tabel 1.1 mengenai Pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut.

Tabel 1. 1  
PAP dengan Skala 5 (Lima)  
Sumber:(Agung, 2022)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-30	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (lima) peserta didik dinyatakan lulus, apabila peserta didik tersebut minimal memiliki penguasaan 80-89 dengan predikat tinggi (Agung, 2022). Selain itu dalam BSKAP kemendikbudristek, (2022) untuk mengetahui apakah peserta didik telah berhasil

mencapai tujuan pembelajaran digunakan kriteria ketercapaian. Kriteria ini merupakan penjelasan tentang kemampuan apa yang perlu ditunjukkan peserta didik sebagai bukti bahwa telah mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dinyatakan sudah mencapai ketuntasan, apabila peserta didik memiliki ketuntasan 81% (sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih). Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, maka terjadi kesenjangan antara harapan dari peneliti yaitu peserta didik agar mampu mendapatkan hasil belajar pada skala sangat baik atau rata-rata nilai 90 yang dengan kenyataannya bahwa rata-rata nilai siswa kelas V pada Bab 6 pada mata pelajaran IPAS yakni 62,96. Maka hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Penarungan termasuk kedalam kategori kurang/rendah yang dimana pada pedoman BSKAP belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hal tersebut maka terjadi selisih antara harapan dan kenyataan yakni 27,04. Kesenjangan tersebut bisa terjadi karena dua faktor yakni faktor yang berasal dari dalam diri (internal) yaitu kurangnya minat dan motivasi saat belajar dan faktor dari luar diri (eksternal) yaitu metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital dalam menunjang proses pembelajaran, terutama pada muatan IPAS terkhusus dikelas V pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 19 April di kelas V SD Negeri 3 Penarungan pada pembelajaran IPAS didapat bahwa kurangnya strategi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dilihat dari penggunaan metode pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta penggunaan media pembelajaran yang belum berkembang sehingga hal tersebut memberikan dampak pada tujuan pembelajaran yang belum

tercapai secara optimal. Sama halnya pada pelajaran IPAS dalam materi Indonesiaku Kaya Alamnya dimana guru hanya menggunakan buku LKS sebagai media pembelajaran serta hanya menggunakan metode ceramah yang monoton saat proses pembelajaran. Hal inilah yang menurunkan hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dari hasil observasi kelas bahwa terlihat hanya 3-5 orang yang aktif bertanya dan menjawab dari 27 siswa dikelas karena peserta didik tidak tertarik untuk membaca materi yang hanya dibaca dari buku LKS atau buku pegangan lainnya karena cenderung membosankan. disamping itu materi Indonesiaku Kaya Alamnya sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik karena dengan memahami kekayaan alam yang dimiliki Indonesia peserta didik akan lebih menghargai alam dan lingkungan sekitarnya dengan menjaga kekayaan alam yang dimiliki Indonesia.

Sesuai dengan fakta yang telah ditemukan di lapangan, adapun solusi yang dapat ditawarkan yaitu pengembangan media Powerpoint interaktif berbasis proyek pada siswa kelas V. Powerpoint dapat dijadikan media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalam Powerpoint tersebut dapat mendukung terciptanya interaksi antar siswa, guru dan media pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda karena dalam powerpoint interaktif yang saya kembangkan akan berisikan materi, video, dan games pembelajaran. Menurut Anomeisa & Ernaningsih dalam (Luh, dkk 2021) menyatakan bahwa Powerpoint ini juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif apabila dibuat sesuai dengan prosedurnya. Powerpoint interaktif ini merupakan sebuah media interaktif yang dapat mempermudah siswa atau penggunanya untuk mendapatkan

informasi dan pengetahuan. Powerpoint ini akan berisi games pemilihan kartu bergambar yang ketika dipencet akan muncul soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Adanya games pilihan kartu bergambar dalam Powerpoint interaktif tersebut dapat mengajak siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi dua arah antara siswa dan guru. Selain itu, Powerpoint interaktif ini dapat membuat kondisi kelas lebih menarik dan komunikatif serta mempermudah untuk menjelaskan materi sehingga siswa lebih cepat untuk memahami materi yang telah dijelaskan. Terciptanya pembelajaran yang menarik tidak hanya dengan penggunaan media yang interaktif tetapi juga didukung dengan model pembelajaran yang digunakan. Hal ini di dukung dengan hasil penelitian pengembangan oleh (Harsiwi & Arini, 2020) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Herlina & Saputra, 2022), dapat disimpulkan bahwa media powerpoint pada mata pelajaran di sekolah Dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian (Luh, dkk 2021) juga menyatakan bahwa Media pembelajaran powerpoint interaktif secara keseluruhan dinyatakan layak untuk dipergunakan setelah melalui beberapa uji yang dilakukan. Didukung juga oleh penelitian dari (Sasmitha, dkk 2024) dengan kategori sangat layak/sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran powerpoint interaktif dinyatakan praktis berdasarkan kesesuaian materi yang diberikan. Sejalan dengan Hasil penelitian (Syavira, 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Powerpoint interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Model pembelajaran yang dapat digunakan agar kondisi kelas menjadi lebih

hidup adalah model pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pendidikan yang dimana menekankan pembelajarannya melalui pengalaman praktis dan proyek-proyek nyata (Ilham Kamaruddin, dkk 2023). Dalam model pembelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis saja melainkan mereka juga aktif terlibat dalam merencanakan proyek, merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proyek-proyek yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran serta dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan praktis siswa karena ikut berpartisipasi dalam proyek-proyek yang mereka kerjakan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian (Nur Zuhdiyyah & Nurhidayati, 2023) menyatakan bahwa hasil dari penerapan model project based learning dalam mata pelajaran tematik adalah pembelajaran berbasis proyek dapat melatih peserta didik untuk dapat berfikir dan bertindak secara kreatif dan sistematis. Pengembangan powerpoint interaktif berbasis proyek pada muatan IPAS pada materi Indonesia Kaya Alamnya belum pernah digunakan di kelas V SD Negeri 3 Penarungan. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun, mengetahui kelayakan, serta mengetahui efektivitas media pembelajaran powerpoint interaktif pada muatan IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya belum pernah digunakan di kelas V SD Negeri 3 Penarungan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Berdasarkan hasil belajar terdapat 5 siswa yang tuntas dan 22 peserta didik yang tidak tuntas menurut panduan BSKAP pada mata pelajaran IPAS.
- 2) Dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu terlalu banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
- 3) Tidak adanya media pembelajaran ataupun sumber belajar selain buku pendamping yang disediakan sekolah sebagai acuan pembelajaran.
- 4) Kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi sehingga kurang mampu mengembangkan media pembelajaran digital.
- 5) Guru hanya menggunakan video yang diambil dari *youtube* sebagai media pembelajaran.
- 6) Adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik atau digital oleh guru saat proses pembelajaran di SD Negeri 3 Penarungan.
- 7) Metode mengajar yang digunakan masih monoton, kurang kreatif dan inovatif sehingga siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka dibatasi masalah yaitu terdapat hasil belajar 22 orang siswa yang tidak tuntas dari total 27 siswa berdasarkan panduan BSKAP dalam mata pelajaran IPAS dan penggunaan media pembelajaran IPAS di sekolah yang kurang bervariasi, sehingga peneliti lebih berfokus dan mengarah pada Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Proyek pada muatan IPAS Materi Indonesiaku



Kaya Alamnya Siswa Kelas V SD Negeri 3 Penarungan Tahun Ajaran 2024/2025.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakan rancang bangun media *powerpoint interaktif* berbasis proyek pada muatan IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya siswa kelas V SD Negeri 3 Penarungan?
- 2) Bagimanakah kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis proyek pada muatan IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya siswa kelas V SD Negeri 3 Penarungan?
- 3) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis proyek pada muatan IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya siswa kelas V SD Negeri 3 Penarungan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis proyek muatan IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya siswa kelas V SD Negeri 3 Penarungan.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif muatan IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya siswa kelas V SD Negeri 3 Penarungan.

- 3) Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis proyek muatan IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya siswa kelas V SD Negeri 3 Pinarungan.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media *powerpoint* Interaktif berbasis proyek ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang teori-teori strategi pembelajaran dan teori-teori pengembangan media pembelajaran, sehingga perkembangan teori-teori strategi pembelajaran dan teori-teori pengembangan media pembelajaran semakin maju terutama pada pembelajaran IPAS.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Alamnya pada mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Powerpoint* Interaktif berbasis proyek yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, semangat belajar siswa, serta meningkatkan kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

## 2) Bagi Guru

*Powerpoint* Interaktif berbasis proyek pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Alamnya ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran IPAS dalam menyampaikan materi dan memberikan variasi baru bagi guru guna membantu kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

## 3) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah yang dijadikan sebagai dasar untuk mengambil kebijakan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan guru di sekolah yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya *Powerpoint* Interaktif berbasis proyek sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPAS.

## 4) Bagi Peneliti lain

Media yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media yang sejenis meskipun berbeda mata pelajaran di tahun-tahun berikutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang akan dihasilkan adalah *powerpoint* Interaktif berbasis proyek muatan IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai alat atau sarana

pendukung dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk pengembangan *Powerpoint* Interaktif ini sebagai berikut:

- 1.1.1 Produk ini berupa *Powerpoint* Interaktif berbasis proyek mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya siswa kelas V SD Negeri 3 Pendarungan.
- 1.1.2 Materi yang disajikan yaitu pengetahuan seputar kekayaan alam yang dimiliki Indonesia yang seharusnya di dapat bagi siswa kelas V SD.
- 1.1.3 Media ini akan memiliki kurang lebih 20 halaman yang dikembangkan dengan penggunaan aplikasi *Canva* dan disajikan melalui *Powerpoint*.
- 1.1.4 Media pembelajaran *powerpoint* Interaktif yang dikembangkan ini dapat digunakan dengan cara menayangkan melalui LCD dan Proyektor di depan kelas, serta dapat juga diakses oleh siswa secara online melalui *smartphone*, laptop maupun perangkat lainnya dari rumah masing-masing.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis proyek pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Alamnya ini adalah agar guru dapat mengatasi kesulitan belajar siswanya sehingga hasil belajar yang didapat sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan adanya *powerpoint* interaktif ini dapat membuat kondisi kelas menjadi lebih menarik dan komunikatif serta mempermudah untuk menjelaskan materi sehingga siswa lebih cepat untuk memahami materi yang telah dijelaskan karena *powerpoint* interaktif ini berisikan materi singkat serta games “pemilihan kartu bergambar” yang Ketika dipencet akan muncul soal soal mengenai materi yang dibahas. Dengan adanya

games tersebut membuat siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi dua arah antara siswa dan guru yang bisa membuat siswa menjadi lebih mandiri, aktif, dan dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, kemudian juga *powerpoint* interaktif ini dapat diakses dimana saja oleh guru maupun siswa sehingga siswa dapat membaca ulang materi jika mereka lupa akan materi yang dibahas sebelumnya.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan *powerpoint* Interaktif berbasis proyek mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya antara lain sebagai berikut.

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut:

- 1) *Powerpoint* Interaktif berbasis masalah mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Melalui *Powerpoint* Interaktif berbasis proyek muatan IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya ini siswa dengan mudah memahami materi karena memiliki cakupan luas serta didukung dengan animasi-animasi menarik dan games-games yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga pembelajaran lebih menarik.

- 3) Siswa dapat belajar lebih leluasa dimanapun dan kapanpun secara mandiri sehingga proses belajar lebih tenang dan menyenangkan.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu *powerpoint* Interaktif berbasis proyek yang hanya memuat materi IPAS.
- 2) Produk yang dikembangkan adalah *powerpoint* Interaktif berbasis proyek yang hanya dapat dimanfaatkan untuk siswa kelas V.

### 1.10 Definisi Istilah

Adanya definisi istilah dalam penelitian ini, bertujuan agar menghindari kesalahpahaman penafsiran terhadap istilah-istilah yang dipergunakan, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian Pengembangan merupakan metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk yang nantinya dapat di uji keefektifan produknya dalam pembelajaran di kelas.
- 2) *Powerpoint* interaktif ini merupakan sebuah media interaktif yang dapat mempermudah siswa atau penggunaanya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan. Media *powerpoint* interaktif ini juga merupakan slide interaktif yang dimana tiap slidanya berisi materi-materi pembelajaran, animasi yang lucu serta bisa berisi games dan fitur-fitur menarik lainnya.

- 3) Model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pendidikan yang dimana menekankan pembelajarannya melalui pengalaman praktis dan proyek-proyek nyata
- 4) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan Ilmu pengetahuan yang membahas materi mengenai makhluk hidup dan juga benda mati di alam semesta kemudian juga mengkaji bagaimana kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 5) Indonesiaku Kaya Alamnya merupakan cakupan materi yang membahas kekayaan alam yang dimiliki Indonesia.

