

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yaitu rangkaian kegiatan belajar yang dimana terjadinya proses belajar dan mengajar, yang dijalankan oleh guru dan siswa. Menurut Mujtahidin (2014:6) pembelajaran merupakan suatu kegiatan proses timbal balik antara guru dan siswa yang di dalamnya terdapat proses yang saling memberi materi pelajaran secara sistematis dan menerima materi pelajaran untuk mencapai tujuan bersama dalam suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran bisa dibilang berhasil jika siswa dapat mengerti apa yang telah guru ajarkan kepada siswa. Guru harus mengetahui terlebih dahulu kebutuhan siswa seperti apa, sehingga pada proses pembelajaran siswa akan merasa senang dan tertarik pada pembelajaran yang dilakukan guru.

Pembelajaran yang menggembirakan akan membantu siswa merasa tenang dan siswa cepat memahami informasi yang telah guru berikan padanya. Kegiatan belajar dan mengajar dapat dilakukan melalui tatap muka atau langsung antara guru dengan siswa, karena dengan tatap muka guru dan siswa akan lebih mudah melakukan interaksi pembelajaran. Dimana seorang guru dapat memberikan materi pelajaran yang baik dan menyenangkan, kemudian siswa bisa memperoleh dan memahami materi pelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada Ibu Ananda Dwi Permatasari, S.Pd selaku guru kelas V SDN 1 Sanan pada 10 November 2021. Kegiatan belajar yang digunakan di SDN 1 Sanan yaitu menggunakan pembelajaran tematik Kurikulum 2013. Siswa-siswa di SDN 1 Sanan memiliki keunggulan di bidang keolahragaan, misalnya sepak bola dan lari, tapi siswa di SD tersebut masih lemah dalam bidang pengetahuannya, dikarenakan SDM-nya masih minim seperti lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakatnya. Metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan memakai metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Guru berpatokan dengan buku siswa dan buku guru. Dampaknya pada siswa yaitu kurang memahami materi pelajaran yang telah guru ajarkan kepada mereka, sehingga bisa dibilang pembelajaran yang dilaksanakan guru masih kurang kreatif dan inovatif.

Siswa berharap adanya media pembelajaran yang bisa menunjang belajarnya mereka untuk lebih mudah dalam mengerti materi pelajaran. Dengan terdapatnya media pembelajaran siswa bisa lebih mudah untuk belajar, lebih mudah dalam mengerti materi dan lebih mudah menerima informasi baru melalui media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini bertujuan untuk menjaadi pendamping dan pendukung buku guru dan buku siswa. Media pembelajaran juga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi mata pelajaran yang sulit, sehingga denganadanya media pembelajaran sebagai alat bantu guru akan dengan mudah melakukan pembelajarannya kepada siswa.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Ananda Dwi Permatasari, S.Pd guru kelas V SDN 1 Sanan pada tanggal 10 Novemer 2021, didapatkan beberapa

faktor pendukung yaitu Guru menggunakan pedoman Buku Guru dan Buku Siswa untuk berlangsungnya pembelajaran dikelas, di sekolah sudah memiliki LCD untuk menunjang berlangsungnya pembelajaran khususnya pada kelas tinggi, siswa senang belajar dengan hal baru yang menarik dan menyenangkan, di sekolah terdapat media berbentuk produk seperti media gambar peta indonesia, gambar organ pencernaan dan pernafasan, globe, bangun ruang dan bangun datar dan banyak siswa yang sudah memiliki *handphone* dan dapat menggunakannya.

Sedangkan faktor penghambat yang terdapat di SDN 1 Sanan yaitu Kebanyakan siswa masih kurang fokus pada saat guru menerangkan materi pelajaran, dikarenakan siswa bosan dengan metode pembelajaran yang guru ajarkan. Guru kurang memanfaatkan fasilitas sekolah terutama dalam bidang teknologi, dikarenakan guru masih belum maksimal dalam mengoperasikan teknologi. Guru belum pernah mengajarkan ke siswa media pembelajaran multimedia berbasis *android*. Siswa tidak pernah belajar materi pelajaran melalui media pembelajaran multimedia berbasis *android*. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dalam mengajar dikelas, pada akhirnya siswa bosan. Pada materi tema 8 subtema 2 yaitu tentang siklus air dimana materinya sulit jika hanya menggunakan media berupa gambar karena anak SD masih pada tahapan sosial konkrit, ketika di dalam kelas maupun di luar kelas dibuatnya multimedia pembelajaran berbasis *android* ini untuk menunjang proses belajar siswa.

Guru kelas tinggi memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa dalam melaksanakan pembelajaran dikelas agar

siswa tidak cepat bosan dan siswa mudah memahami apa yang telah guru jelaskan melalui bantuan media pembelajaran. Siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajarnya, mengingat dikelas tinggi khususnya pada kelas V diterapkan UNBK yang mengharuskan siswa untuk lebih maksimal dalam mengoperasikan teknologi. Media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa adalah media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tentunya siswa tidak cepat bosan. Dengan terdapatnya media pembelajaran akan menjadikan siswa lebih cepat dalam mengerti materi pelajaran dan dapat digunakan sebagai pendamping buku tematik di SDN 1 Sanan, yang sebelumnya disekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *android*. Berdasarkan hasil *pretes* yang diberikan untuk siswa di peroleh hasil bahwa 20 siswa, 12 siswa memperoleh nilai di bawah KKM yaitu dibawah 65 dan 8 siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Sehingga diperoleh hasil presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 2 sebesar 40%. Hasil nilai tersebut menjadi salah satu patokan untuk dibuatnya media pembelajaran berupa multimedia interaktif Perubahan Lingkungan (RULING) untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Sigit Prasetyo (2017) diperoleh hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *android* untuk siswa SD/MI merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* model prosedural. (2) Penelitian ini divalidasi oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. (3) Hasil dari produk Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *android* untuk

siswa SD/MI dianalisis kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan. Dimana hasil kevalidan dari 2 ahli diperoleh presentase sebesar 86,85% masuk dalam kategori sangat valid, kemudian kemenarikan dilihat dari angket respon siswa diperoleh hasil presentase 88, 194% masuk dalam kategori menarik dan keefektifan diketahui dari hasil observasi guru dan siswa dan juga hasil belajar siswa menunjukkan presentase 100% sehingga bisa diketahui bahwa Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *android* untuk siswa SD/MI efektif digunakan pada saat proses pembelajaran. Kelebihan dari produk ini adalah sangat menunjang guru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan memudahkan siswa untuk belajar pada saat dirumah dengan menggunakan *smartphone*. Kekurangan dari produk ini adalah hanya terfokus pada satu muatan mata pelajaran yaitu IPA. Harapannya aplikasi ini bisa dikembangkan kembali dengan materi, tema dan kelas yang tidak sama dan lebih menarik dan kreatif.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Aminatuz Zahro (2020) diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Pengembangan Multimedia Interaktif SIAR (Siklus Air) pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtem 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan produk dan untuk melihat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media dengan penelitian dan pengembangan *Research and Development* model 4D Thiagarajan. (2) Validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa. (3) Kemudian diperoleh hasil validasi yaitu ahli media pembelajaran 84%, ahli desain pembelajaran 82%, ahli materi pembelajaran 78,6 dan ahli bahasa 91,4%.

Kemudian keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa 95%, observasi aktivitas guru 90%, observasi aktivitas siswa 84,5%. Untuk kemenarikan media diperoleh 92,2%. Sehingga Multimedia Interaktif SIAR (Siklus Air) ini sangat valid, sangat efektif dan sangat menarik untuk dipakai pada Sekolah Dasar Kelas V.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Kadek Wisnu Nata dan Semara Putra (2021) diperoleh hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut: (1) Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar merupakan penelitian pengembangan *Research and Development*. (2) Penelitian ini divalidasi oleh ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. (3) Hasil dari produk Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar dianalisis kevalidan, kemenarikan dan keefektifan. Dimana hasil kevalidan dari 3 ahli yaitu ahli materi pembelajaran diperoleh presentase sebesar 94,6% masuk dalam kategori sangat valid, ahli desain pembelajaran didapatkan presentase sebesar 87,5% termasuk dalam kategori sangat valid dan ahli media pembelajaran diperoleh presentase sebesar 94,0% masuk dalam kategori sangat valid. Kemudian kemenarikan dilihat dari angket respon siswa kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 88,68% masuk dalam kategori menarik. Keefektifan ditinjau dari hasil observasi guru dan hasil belajar siswa diperoleh presentase sebesar 91,03% dapat dinyatakan aktif.

Sehingga dapat disimpulkan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar efektif digunakan ketika proses pembelajaran. Kelebihan dari produk ini adalah sangat membantu guru pada

kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan memudahkan siswa untuk belajar pada saat dirumah dengan menggunakan *smartphone*. Kekurangan pada media pembelajaran ini yaitu hanya terfokus pada satu muatan mata pelajaran yaitu IPA materi rantai makanan. Harapannya aplikasi ini bisa dikembangkan kembali dengan materi, tema dan kelas yang tidak sama dan lebih menarik dan kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terdapat kelemahan dari penelitiannya yaitu multimedia interaktif yang dikembangkan hanya menggunakan satu mata pelajaran saja yaitu mata pelajaran IPA, sehingga media yang dikembangkan kurang lengkap karena pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar sekarang menggunakan pembelajaran tematik. Sehingga berdasarkan analisis permasalahan yang ada maka dapat diketahui bahwasanya diperlukan media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang berisi materi pelajaran, animasi dan audio. Perpaduan antara aspek tersebut akan menjadikan sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik dan membuat siswa senang. Media pembelajaran ini dikembangkan menurut dengan materi pelajaran yang sudah ada di sekolah dan kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Dengan adanya multimedia perubahan lingkungan (RULING) akan membantu siswa dalam proses pembelajarannya, dapat menjadi sumber belajar siswa selain buku tematik. Melalui multimedia ini siswa tidak belajar menggunakan teori saja, tapi siswa dapat belajar menjawab soal-soal langsung melalui multimedia interaktif.

Multimedia interaktif memudahkan siswa dalam belajar dimanapun mereka ingin belajar. Karena siswa dapat menginstall aplikasi media pembelajaran ini di *handphone* mereka, kemudian dapat dipakai untuk belajar dirumahnya masing-masing secara offline. Selain itu, pada media pembelajaran RULING siswa dapat mengerjakan latihan soal yang ada, jika dirasa siswa masih belum paham pada materi pelajaran dan soal-soal siswa dapat mengulangnya kembali. Multimedia RULING ini dapat memudahkan siswa dalam mengerti materi dan bisa digunakan untuk melatih pengetahuan siswa untuk mengetahui materi pelajaran yang sudah mereka pelajari. Multimedia Interaktif Perubahan Lingkungan (RULING) dapat meminimalisir jumlah waktu guru untuk ceramah, sehingga siswa lebih aktif belajar menggunakan multimedia tersebut. Jadi diharapkan bahwa Multimedia Interaktif Perubahan Lingkungan (RULING) dapat menjadikan pengaruh positif untuk siswa dan dapat menjadi sumber belajar siswa saat dirumah. Beberapa sekolah di Indonesia sudah menerapkan penggunaan multimedia interaktif contohnya pada sekolah yang berada di wilayah perkotaan, sedangkan untuk wilayah pedesaan masih jarang dalam penggunaan teknologi. Sehingga diharapkan agar terjadi pemerataan dan juga dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang di masyarakat dengan memakai multimedia pembelajaran untuk belajar siswa.

Multimedia RULING dapat siswa nikmati kapan saja dan dimanapun tempatnya. Media ini juga dapat digunakan dalam waktu offline dan juga bisa dipakai dalam kurun waktu yang lumayan lama. Siswa dapat dengan mudah belajar pada multimedia ini karena di dalamnya terdapat materi pelajaran dan

soal-soal untuk dibuat latihan oleh siswa yang digunakan untuk melatih kemampuan pengetahuan siswa. Multimedia Interaktif yang dikembangkan yaitu pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan. Terdapat beberapa mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia, PPKn, IPS dan SBdP. Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat memberikan judul **penelitiannya yaitu** “Pengembangan Multimedia Interaktif tentang Perubahan Lingkungan (RULING) Tema 8 Kelas V SDN 1 Sanan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diketahui rumusan masalah yang diajukan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan “Multimedia yang valid tentang Perubahan Lingkungan (RULING)” sebagai media pembelajaran untuk siswa dan guru kelas V tema 8 Subtema 2 pada materi Pembelajaran 1, Pembelajaran 2 dan Pembelajaran 3 di SDN 1 Sanan?
2. Bagaimanakah kemenarikan “Multimedia yang menarik tentang Perubahan Lingkungan (RULING)” sebagai media pembelajaran untuk siswa dan guru kelas V tema 8 Subtema 2 pada materi Pembelajaran 1, Pembelajaran 2 dan Pembelajaran 3 di SDN 1 Sanan?
3. Bagaimanakah keefektifan “Multimedia yang efektif tentang Perubahan Lingkungan (RULING)” sebagai media pembelajaran untuk siswa dan guru kelas V tema 8 Subtema 2 pada materi Pembelajaran 1, Pembelajaran 2 dan Pembelajaran 3 di SDN 1 Sanan

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapaun tujuan dari penelitian dan pengembangan multimedia tentang perubahan lingkungan (RULING) yaitu:

1. Mengetahui bagaimanakah kevalidan “Multimedia tentang Perubahan Lingkungan (RULING)” sebagai media pembelajaran untuk siswa dan guru kelas V tema 8 Subtema 2 pada materi Pembelajaran 1, Pembelajaran 2 dan Pembelajaran 3 di SDN 1 Sanan.
2. Mengetahui bagaimanakah kemenarikan “Multimedia tentang Perubahan Lingkungan (RULING)” sebagai media pembelajaran untuk siswa dan guru kelas V tema 8 Subtema 2 pada materi Pembelajaran 1, Pembelajaran 2 dan Pembelajaran 3 di SDN 1 Sanan.
3. Mengetahui bagaimanakah keefektifan “Multimedia tentang Perubahan Lingkungan (RULING)” sebagai media pembelajaran untuk siswa dan guru kelas V tema 8 Subtema 2 pada materi Pembelajaran 1, Pembelajaran 2 dan Pembelajaran 3 di SDN 1 Sanan.

D. Spesifik Produk yang diharapkan

Produk yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif. Multimedia tentang Perubahan Lingkungan (RULING) ini berisi tentang materi sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ada di dalam buku tematik kelas V tema 8 Subtema 2 pada materi pembelajaran 1, pembelajaran 2 dan pembelajaran 3.
2. Multimedia ini dibuat dengan berbasis *android* yang dapat digunakan melau

handphone. Media pembelajaran multimedia ini membutuhkan interaksi pengguna atau dengan siswa agar dapat efektif pada proses pembelajaran.

3. Produk Multimedia perubahan lingkungan (RULING) berbasis *android* dengan muatan Kompetensi Dasar IPA, Bahasa Indonesia, SBdP, IPS dan PPKn yang sesuai dengan kelas V tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 2 Perubahan Lingkungan menggunakan 3 pembelajaran yaitu pembelajaran 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA Pada Kompetensi Dasar muatan Bahasa Indonesia 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi dan 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi. Pada muatan IPA 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dan 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber. Pembelajaran 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP pada Kompetensi Dasar muatan SBdP yaitu 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah dan 4.3 mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah. Pembelajaran 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS pada Kompetensi Dasar muatan PPKn yaitu 3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat dan 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi dan Kompetensi Dasar IPS yaitu 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik

ruang dan 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

4. Produk multimedia perubahan lingkungan (RULING), dilengkapi dengan identitas diri pengembang, kompetensi dasar, petunjuk penggunaan, penjelasan materi (melalui teks, video, gambar, audio, lagu) dan latihan soal.
5. Pembeda pengembangan produk ini dengan produk sebelumnya yaitu dalam segi isi produk ini menggunakan beberapa mata pelajaran (tematik) dan 3 pembelajaran, sedangkan produk pengembangan sebelumnya hanya ada satu mata pelajaran dan satu pembelajaran saja. Selain itu, pada multimedia ini terdapat audio, teks, gambar, video, lagu dan materi penjelasan rinci yang cocok dalam materi pembelajaran. Multimedia ini dapat berfungsi sebagai media pendamping dan pelengkap pada buku tematik.
6. Multimedia ini dapat digunakan ketika *offline* dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun pengguna ingin belajar. Produk multimedia ini dapat di download melalui google drive.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengembangan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif tentang perubahan lingkungan (RULING) ini, hanya dapat digunakan oleh siswa kelas V tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 2 Perubahan Lingkungan pada materi pembelajaran 1, pembelajaran 2 dan pembelajaran 3.
2. Media pembelajaran multimedia yang telah dikembangkan ini hanya bisa diakses melalui *hanphone android* saja, dengan penyimpanan yang tidak

teralu besar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia Perubahan Lingkungan (RULING) ini diantaranya:

1. Bagi guru
 - 1) Membantu dan memudahkan guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas.
 - 2) Menambah wawasan guru dalam mengetahui pengembangan media pembelajaran untuk dijadikan pendamping buku tematik.
2. Bagi siswa
 - 1) Membantu siswa dalam kegiatan belajarnya.
 - 2) Meningkatkan minat belajar siswa dan untuk membantu siswa dalam pemahaman materi.
3. Bagi peneliti
 - 1) Meningkatkan pemahaman pada permasalahan yang terjadi di sekolah dan bisa memberikan solusi terkait masalah yang diketahui.
 - 2) Meningkatkan wawasan peneliti tentang pentingnya media pembelajaran yang bisa menarik semangat belajar siswa dan membuat siswa lebih senang pada saat belajar.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yaitu suatu pengertian dari istilah yang yang dipakai dalam sebuah penelitian, istilah yang tidak umum dan sering dipakai dalam penelitian yang tercantum berdasarkan pada sumber pustaka yang ada (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2021:10). Istilah- istilah yang digunakan yang ada dalam judul,

rumusan masalah dan tujuan penelitian. Adapun istilah yang dipakai oleh peneliti sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah suatu alat ukur yang dipakai untuk menginformasikan pesan yang terkandung di dalamnya pada proses pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran siswa yang tujuannya untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran yang ingin dicapainya menurut Yusufhadi Miarso dalam Teni Nurrita (2018:173).
2. Multimedia Interaktif adalah suatu perpaduan antara teks, grafik, gambar bergerak dan audio yang bisa menghasilkan suatu produk yang menarik menurut Hofstetter dalam Munir (2015:113). Multimedia Perubahan Lingkungan (RULING) merupakan suat multimedia interaktif yang berbasis *android* yang dapat di install melalui *handphone*. Pada multimedia RULING ada teks, gambar, audio, musik, video animasi gerak dan contoh soal yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar.
3. Tema 8 Subtema 2 adalah sebuah muatan mata pelajaran yang wajib dipelajari dan diajarkan untuk siswa-siswa di kelas V Sekolah Dasar pada kurikulum 2013. Tema 8 yaitu Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan Pembelajaran 1 mata pelajarannya adalah Bahasa Indonesia dengan materi teks nonfiksi dan IPA tentang siklus air, Pembelajaran 2 mata pelajarannya adalah Bahasa Indonesia materi teks nonfiksi, IPA materi siklus air dan SBdP materi pola lantai dalam gerak tari, Pembelajaran 3 mata pelajarannya adalah PPKn materi keragaman sosial budaya masyarakat, Bahasa Indonesia materi teks nonfiksi dan IPS materi

kegiatan ekonomi.