

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 merupakan era global yang ditandai dengan perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan yang cepat dan kompleks di berbagai bidang, terutama teknologi, globalisasi, dan sosial, telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan manusia. Momentum ini seharusnya dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), yang menjadi faktor utama dalam kemajuan suatu bangsa, baik dalam aspek ekonomi, IPTEK, politik, budaya, maupun karakter bangsa (Fadilah, 2019; Mulyani, 2020).

Dalam upaya peningkatan kualitas SDM, pendidikan memegang peranan krusial. Pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, menjadi kunci dalam menyiapkan individu agar mampu beradaptasi dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 (Lase, 2019). Sebagai salah satu pilar utama dalam menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks dan dinamis, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan nilai-nilai. Kemajuan suatu negara

dapat diukur dari kualitas pendidikannya (Zebua *et al*, 2024). Oleh karena itu, pendidikan berperan sebagai garda terdepan dalam peningkatan kualitas SDM yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi. Indonesia terus berupaya mengoptimalkan sistem pendidikan guna mencetak generasi yang beradab, kompetitif, serta mampu bersaing dengan negara lain dalam berbagai bidang.

Sejalan dengan perkembangan zaman, tantangan pendidikan pada setiap jenjang semakin kompleks, terutama di era Revolusi Industri 4.0 yang membawa perubahan signifikan dalam bidang pendidikan dan teknologi. Dalam konteks ini, pendidikan diharapkan mampu mencetak sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dan kecakapan holistik (Amrullah *et al*, 2024). Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir dalam menyelesaikan pembelajaran, tetapi juga harus mengembangkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Kemampuan HOTS ini mencakup kecakapan abad ke-21 yang dikenal sebagai 4C, yaitu: (1) *Communication*, (2) *Collaboration*, (3) *Critical Thinking and Problem Solving*, serta (4) *Creativity and Innovation*. Dalam hal ini, pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) memegang peran krusial dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Mu'minah, 2021).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, peserta didik Sekolah Dasar diharapkan memiliki pemahaman faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Sistem pendidikan perlu meletakkan landasan yang kuat untuk memenuhi semua itu, dengan cara memacu pengetahuan dan keterampilan serta memperkuat kapasitas dan motivasi generasi muda (*young*

adults) untuk terus belajar setelah lulus. Seluruh *stake holders* baik orangtua, peserta didik, staf pengajar, pengelola sistem pendidikan dan masyarakat, perlu mendapat informasi yang cukup tentang seberapa baik sistem pendidikan di negaranya dalam mempersiapkan peserta didik untuk dapat bertahan hidup (Purba & Yando, 2021). Banyak negara memantau pembelajaran peserta didiknya agar mempersiapkan diri untuk menjawab tantangan tersebut. Hal ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa proses pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD) diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam kerangka pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai salah satu mata pelajaran utama dalam pendidikan dasar, matematika berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir peserta didik melalui proses pembelajarannya. Matematika sendiri merupakan ilmu abstrak yang mempelajari bilangan, ruang, dan besaran (Siswono dalam Siagian, 2016). Pembelajaran matematika menekankan pada pemikiran logis dalam memahami konsep, termasuk dalam kegiatan berhitung. Pada jenjang SD, peserta didik membangun pemahaman dengan mengonstruksi hubungan antara berbagai objek. Namun, berdasarkan teori Piaget (dalam Ibda, 2015), anak-anak pada tahap

operasional konkret masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan mereka dalam berpikir menggunakan lambang-lambang abstrak sebelum usia 12 tahun. Akibatnya, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika.

Berdasarkan hasil observasi pada Jumat, 11 Desember 2023, di SD Negeri 1 Kalibukbuk, ditemukan bahwa sekolah ini telah memiliki sarana yang cukup memadai, salah satunya adalah proyektor sebagai penunjang proses pembelajaran. Namun, pemanfaatannya masih belum optimal karena jarang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, jumlah media pembelajaran yang tersedia masih sangat terbatas. Padahal, konsep-konsep dalam matematika bersifat abstrak, sehingga siswa SD sering mengalami kesulitan dalam memahami materi secara langsung. Pembelajaran yang lebih bervariasi pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sangat penting karena dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta mendukung perkembangan holistik mereka (Nuroh, 2016). Dengan menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang inovatif, guru dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pembelajaran digital, yang menawarkan berbagai manfaat bagi siswa SD dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Effendi & Wahidy, 2019). Melalui pemanfaatan teknologi seperti komputer dan perangkat seluler, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, termasuk video, gambar, dan program pembelajaran lainnya. Hasil wawancara dengan Ibu Bugiartini, wali murid kelas IV, mengungkapkan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika. Salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan

kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menghambat pemahaman mereka terhadap materi karena guru belum sepenuhnya mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, bekerja sama dengan teman, serta berinteraksi dengan guru dan sesama siswa untuk menggali dan mengembangkan pemahaman mereka.

Sebagai pendidik, guru memiliki tugas untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif agar siswa dapat belajar secara efektif. Lingkungan belajar yang menarik dapat berkontribusi terhadap kemajuan akademik siswa. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Wardany & Rigianti, 2023). Penggunaan metode atau strategi yang kurang tepat dapat menyebabkan kebosanan dan kesulitan dalam menyerap informasi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini tercermin dari masih rendahnya nilai beberapa siswa pada Ujian Akhir Semester (UAS). Data tersebut dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Nilai Matematika Siswa Kelas IV
SD Negeri 1 Kalibukbuk Tahun Pelajaran 2023/2024

| | |
|-----------------------------|-------|
| Jumlah siswa | 32 |
| Jumlah nilai di atas KKM | 8 |
| Jumlah nilai di bawah KKM | 18 |
| Jumlah nilai tepat pada KKM | 6 |
| Nilai terbesar | 95 |
| Nilai terendah | 30 |
| KKM | 60 |
| Nilai rata-rata siswa | 57,25 |

(Sumber: SD Negeri 1 Kalibukbuk)

Selain itu, peserta didik diketahui memiliki keterbatasan dalam kemampuan berhitung, padahal berhitung merupakan pengetahuan dasar yang esensial dalam pembelajaran matematika. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep matematika serta memahami materi lebih lanjut. Rendahnya pencapaian hasil belajar di SD Negeri 1 Kalibukbuk disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya keterbatasan kemampuan siswa, kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran, serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Sementara itu, konsep-konsep dalam matematika bersifat abstrak, sehingga siswa Sekolah Dasar sering mengalami kesulitan dalam memahaminya secara langsung. Piaget (dalam Isti et al., 2020) menyatakan bahwa penggunaan media, khususnya media video, sangat penting bagi anak usia Sekolah Dasar (7–12 tahun) yang berada pada tahap operasional konkret, karena dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Selain itu, Jacobs dan Schade (dalam Sudatha & Pudjawan, 2013) mengungkapkan bahwa daya ingat manusia terhadap informasi yang diperoleh melalui membaca saja hanya sekitar 1%, namun dapat meningkat hingga 25–30% dengan bantuan media tambahan. Bahkan, daya ingat dapat mencapai 60% apabila menggunakan media tiga dimensi.

Berdasarkan hal tersebut, sangat penting bagi guru untuk mengaitkan pembelajaran dengan benda-benda konkret, yaitu dengan menampilkan media yang bersifat nyata dan relevan dengan lingkungan siswa. Penggunaan media yang sesuai tidak hanya membantu memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa secara lebih cepat dan mendalam. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar berbasis hafalan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan

untuk membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih baik. Mengacu pada pernyataan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Supriyono, 2019), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengurangi kecenderungan verbalisme, membentuk pola pikir yang teratur dan sistematis, serta menumbuhkan pemahaman dan nilai-nilai dalam diri siswa. Namun, efektivitas media pembelajaran juga harus didukung dengan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Model ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Velani & Retnawati, 2020). Dengan pendekatan CTL, pengalaman sehari-hari siswa dapat dieksplorasi melalui praktik langsung atau melalui media pembelajaran, seperti gambar dan video, yang menyajikan konteks nyata yang relevan dengan kehidupan mereka (Velani & Retnawati, 2020). Dalam hal ini, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika adalah video animasi. Video animasi merupakan media yang menampilkan rangkaian gambar bergerak yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret dan menarik (Nurdin *et al*, 2019; Trisiana, 2020). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi adalah *Animaker*, yang memiliki antarmuka sederhana dan mudah digunakan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Penggunaan media ini diharapkan dapat memfasilitasi seluruh peserta didik dalam pembelajaran matematika sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pendidikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya peserta didik dalam memahami materi pelajaran Matematika yaitu sebagai berikut.

1. Pengetahuan awal peserta didik dalam berhitung yang kurang, sehingga berimplikasi pada tidak tercapainya kriteria ketuntasan minimum.
2. Pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar peserta didik
3. Penggunaan metode ceramah yang tidak didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, berimplikasi pada kurangnya pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru.
4. Perlunya media pembelajaran yang mudah digunakan dimana saja dan kapan saja.
5. Belum optimalnya penggunaan sarana dan pra-sarana di sekolah dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada pemaparan identifikasi masalah di atas, banyak ditemukan permasalahan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembatasan masalah yang mencakup masalah utama yang perlu diatasi untuk memperoleh hasil optimal. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini yaitu kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung penyampaian materi pada mata pelajaran matematika, sehingga pada penelitian ini dikembangkan

video animasi dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) menggunakan model pengembangan ADDIE pada mata pelajaran matematika, khususnya pada peserta didik Kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media video animasi dengan model *contextual teaching and learning* (CTL) pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah hasil validitas media video animasi dengan model *contextual teaching and learning* (CTL) pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimanakah hasil efektivitas media video animasi dengan model *contextual teaching and learning* (CTL) pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media video animasi dengan model *contextual teaching and learning* (CTL) pada mata pelajaran

matematika kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui hasil validitas media video animasi dengan model *contextual teaching and learning* (CTL) pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui hasil efektivitas media video animasi dengan model *contextual teaching and learning* (CTL) pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk tahun pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan, dan juga pemanfaatan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran Matematika dengan media video animasi dengan model *contextual teaching and learning* (CTL) untuk kelas IV SD Negeri 1 Kalibukbuk.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini disampaikan sebagai berikut.

- 1) Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai sumber belajar tambahan untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman dalam pelajaran Matematika.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran penggunaan media animasi sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang serupa serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercipta kondisi belajar yang menarik dan inovatif.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan penggunaan media dan metode belajar yang tepat untuk mengembangkan motivasi, kemampuan, dan prestasi siswa serta mutu pembelajaran di sekolah utamanya dalam kondisi pembelajaran jarak jauh seperti saat ini.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran juga sebagai referensi dan tolak ukur dalam pengembangan pembelajaran yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Video Animasi Dengan Model *Contextual Teaching*

and Learning (CTL) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk Tahun Pelajaran 2023/2024”.

2. Konten Isi Produk

Produk ini berisikan materi mengenai KPK dan FPB Materi ini dipilih dikarenakan siswa sangat sulit memahami konsep matematis dari KPK dan FPB. Selain itu, adanya kesulitan guru dalam menjelaskan serta memberi contoh materi karena terbatasnya media pembelajaran yang ada. Media video animasi ini didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan, audio, dan animasi sehingga mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar melalui sajian materi dalam bentuk audiovisual berdurasi \pm 15 menit.

3. *Software*

Media video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa *software*, yaitu *animaker*, *wondershare filmora*, dan *adobe audition*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebelum produk dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan menggunakan metode wawancara dengan guru kelas IV dan pencatatan dokumen yang ada di SD Negeri 1 Kalibukbuk. Berdasarkan identifikasi masalah dan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa di SDN 1 Kalibukbuk dalam pembelajaran Matematika memerlukan media pembelajaran yang mampu menyampaikan keseluruhan materi agar dapat membantu peserta didik memahami materi KPK dan FPB terutama pada konsep berhitung sehingga dapat mencapai

hasil belajar yang diharapkan dan dapat memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Apabila media video pembelajaran dengan model *contextual teaching and learning* (CTL) ini tidak dikembangkan maka, selain guru yang sulit dalam mengajar, peserta didik juga akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya produk media video animasi ini, dapat membantu proses pembelajaran yang mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, karena dalam media ini menggabungkan animasi, gambar, teks, narasi/audio. Dengan demikian, peserta didik akan lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar-mengajar di kelas yang mempengaruhi pada peningkatan hasil belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagian besar guru memiliki laptop pribadi, serta memiliki kemampuan mengoperasikan komputer yang merupakan modal awal untuk mengembangkan media pembelajaran.
2. Terdapat fasilitas seperti proyektor, LCD, maupun komputer di sekolah yang mendukung pada penerapan media video pembelajaran di kelas.
3. Media video pembelajaran ini dikembangkan untuk memfasilitasi belajar peserta didik, agar pembelajarannya tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
4. Media video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE dengan pendekatan kontekstual.

5. Media video pembelajaran dapat ditonton berulang kali, sehingga peserta didik dapat mempelajarinya kapan saja dan dimana saja.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan materi pada kelas IV SD, sehingga hanya diperuntukkan untuk siswa kelas IV SD saja.
2. Pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada satu materi, yaitu KPK dan FPB.
3. Konten dalam produk pengembangan video animasi ini hanya berorientasi pada dua karakteristik gaya belajar peserta didik yaitu gaya belajar visual dan auditori.
4. Produk ini dikembangkan berdasarkan kondisi siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk atau siswa dengan karakteristik yang sama dengan model pembelajaran CTL (*contextual teaching and learning*).
5. Uji coba yang dilakukan oleh peneliti hanya pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kalibukbuk.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan (*research and development*)

Penelitian pengembangan (*research and development*) adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium.

2. Video Animasi

Video animasi merupakan media audiovisual yang berisikan kumpulan dari gambar bergerak dari objek yang tersusun secara berurutan.

3. Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam penyusunan bahan-bahan pelajaran dengan tahapan siklus yang dinamis. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi).

4. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pembelajaran kontekstual atau yang biasa disebut dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan kondisi di kehidupan nyata.

5. Matematika

Matematika merupakan suatu ilmu tentang logika yang berhubungan dengan konsep analisis, kuantitas, bentuk, struktur, dan ruang.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku peserta didik secara terencana baik yang menyangkut tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran.