

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini telah beralih ke sistem pendidikan Merdeka Belajar, yang didukung oleh penerapan kurikulum merdeka (Darlis dkk., 2022). Merdeka belajar merupakan suatu program dari pemerintah yang merujuk kepada sistem pendidikan yang menawarkan kebebasan kepada guru, siswa dan sekolah, dalam belajar baik secara mandiri, kreatif dan berinovasi secara bersama (Rahayu dkk., 2022). Adapun tujuan dari adanya merdeka belajar yaitu agar siswa mampu berpikir kritis, kreatif, mampu memecahkan masalah serta berkolaborasi dalam meningkatkan pengetahuan (Prameswari, 2020). Adanya perubahan kurikulum pendidikan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka membawa dampak signifikan terhadap pembelajaran IPA SD dan IPS SD. Pendekatan kurikulum merdeka, yang diterapkan dalam pendidikan dasar saat ini adalah integrasi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran IPA dan IPS dalam konteks yang lebih bermakna bagi siswa.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan terkait pengetahuan berupa fakta, konsep dan prinsip saja, namun juga berupa proses penemuan (Nuryani dkk., 2023). Kebermaknaan suatu pengetahuan yaitu apabila dapat diaplikasikan atau dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga

membentuk suatu pengalaman belajar bagi siswa. Melalui pembelajaran IPAS diharapkan siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mendapatkan pemahaman yang mendalam, mendorong minat dan semangat siswa, sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar juga diharapkan tidak hanya menghafal atau pasif mendengarkan guru saja, namun dalam sistem pendidikan saat ini siswa juga diharuskan turut aktif dalam proses pembelajaran (Wijayanti dan Ekantini, 2023). Materi pembelajaran IPAS akan lebih mudah diingat apabila siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih terlatih dan termotivasi untuk melakukan sesuatu apabila didasarkan atas pengalaman secara langsung. Pengalaman belajar sangat diperlukan untuk mendukung dan mengembangkan kompetensi siswa dalam menjelajahi dan memahami kehidupan secara ilmiah dan sosial (Wulandari dkk., 2023). Pengalaman belajar, juga dapat tercipta dari adanya motivasi diri, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Adanya motivasi diri, anak akan lebih terarah dalam menjalankan sesuatu pekerjaan, mampu mendorong diri untuk mencapai tujuan yang diharapkan, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga diharapkan mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal (Wibawa dkk., 2024). Namun pada kenyataannya, motivasi belajar IPAS pada siswa sangat rendah, hal ini dikarenakan proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar hanya terperangkap pada proses menghafal dan mendengarkan guru dalam penjelasan konsep pembelajaran, sehingga minat belajar dan kolaborasi siswa menjadi rendah. Hal tersebut tentunya tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS, yang dimana minimnya kolaborasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS yang

berpusat pada guru, tentunya dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar, rendahnya pengalaman belajar yang dapat berdampak besar pada penurunan hasil belajar.

Pernyataan ini didukung dengan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Indonesia menunjukkan sedikit perbaikan dalam peringkat global yaitu naik sekitar 5-6 posisi dibandingkan hasil PISA tahun 2018. Namun, meskipun peringkat Indonesia naik, skor siswa Indonesia masih mengalami penurunan diberbagai bidang dengan skor matematika sebesar 379, sains sebesar 398, membaca sebesar 371. Hasil ini menunjukkan penurunan pada ketiga disiplin ilmu yang diujikan selama kurun empat tahun terakhir (Setyani dkk., 2024). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun peringkat Indonesia dalam *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 mengalami peningkatan secara global, kualitas hasil belajar siswa justru mengalami penurunan. Skor rata-rata dalam bidang matematika, sains, dan membaca menurun dibandingkan dengan hasil PISA 2018. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar, masih banyak siswa yang belum mencapai nilai yang memenuhi standar yang ditetapkan. Hal ini mengindikasikan adanya tantangan dalam sistem pendidikan Indonesia, baik dalam hal efektivitas pembelajaran maupun faktor lain yang mempengaruhi prestasi akademik siswa.

Sejalan dengan penelitian Khotimah dkk., (2024) menyatakan bahwa nilai hasil belajar pada mapel IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Kalirejo, dari 35 siswa hanya terdapat 9 siswa atau sebesar 25,71% yang memperoleh nilai diatas kriteria

yang telah ditetapkan sebesar 75 dan sebanyak 24 atau 74,28% siswa masih memperoleh nilai dibawah kriteria yang telah ditetapkan.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 3 Banjar Tegeha, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, terutama pada kelas V. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang dilaksanakan pada minggu kedua bulan Juli 2024 menyatakan bahwa proses pembelajaran masih pasif, serta lebih dominan digunakannya metode ceramah konvensional dalam pembelajaran IPAS salah satunya pada topik siklus air. Dibalik hal tersebut terdapat alasan mengapa hal itu bisa terjadi, diantaranya keterbatasan media pembelajaran, adanya keterbatasan waktu dalam menyalurkan materi pembelajaran sehingga mengharuskan guru untuk menyalurkan materi secara langsung, serta kurangnya pengembangan kompetensi guru yang berkaitan dengan model, metode hingga media pembelajaran yang inovatif sesuai zaman. Selain itu, dinyatakan bahwa penggunaan sarana sekolah seperti wifi dan proyektor belum digunakan secara maksimal, serta guru hanya memilih menggunakan media berupa gambar-gambar sederhana dalam menyalurkan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan fakta bahwa ketika proses pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional, siswa cenderung cepat bosan dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran IPAS dengan metode ceramah konvensional seringkali mengurangi partisipasi siswa dan cenderung memberikan ruang lebih kepada guru. Hal ini tentu saja dapat menyebabkan rasa takut dan malu bagi siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat kepada guru tentang topik yang tidak mereka pahami. Penerapan metode dan media ini secara terus menerus dapat menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menarik, tidak efektif

dan terkesan mengurangi pengalaman belajar bagi siswa. Selain itu, terdapat persentase nilai assessment awal sebesar 66,7% atau 12 dari 18 anak masih memperoleh hasil penilaian dibawah nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 75. Data hasil assessment awal kelas V dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1. 1 Data Aesessment Awal Siswa Kelas V SDN Banjar Tegeha

Kriteria	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persen
87-100	Sangat baik	2	11,1%
77-86	Baik	4	22,2%
65-76	Cukup	0	0%
<65	Perlu bimbingan	12	66,7%
Jumlah		18	100%
Tuntas		6	33,3%
Tidak tuntas		12	66,7%
KKTP		75	

Berdasarkan tabel diatas, masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh penggunaan metode ceramah konvensional dan minimnya pengalaman belajar secara terus menerus. Hal ini tentunya menyebabkan siswa menjadi pembelajar yang pasif atau hanya menjadi penerima ilmu, serta kurangnya interaksi antara siswa dengan guru ataupun antara satu siswa dengan siswa lainnya (Rozali dkk., 2022). Mengingat guru merupakan sebuah kunci dari keberhasilan suatu pembelajaran, maka diperlukan adanya inovasi-inovasi yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya berinovasi dalam menggunakan metode dan media pembelajaran.

Menyikapi hal tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu, dengan mengembangkan media alternatif yang disesuaikan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran yang tepat dan menarik merupakan kunci dalam membentuk pengalaman belajar yang nyata dan

menyenangkan bagi siswa (Husna dan Supriyadi, 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting, untuk mendukung peningkatan pengalaman belajar siswa yang dapat berdampak pada kualitas hasil belajar (Nurhidayati dkk., 2023).

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran, sejatinya dapat memanfaatkan unsur teknologi saat ini (Widiari dkk., 2023). Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media kartu bergambar (*flashcard*) yang dipadukan dengan teknologi *augmented reality*. Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, guru dapat menghadirkan sesuatu yang kurang menarik menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Dari hasil penelitian Carolina (2022) menyatakan bahwa dengan *augmented reality*, pengguna dapat secara bersamaan berinteraksi secara nyata atau virtual. Hal ini tentu menjadikan *augmented reality* sebagai sarana alternatif dalam upaya mendorong semangat maupun daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Penggunaan *augmented reality* bisa dimaksimalkan melalui kolaborasi kapabilitas guru dalam meleak teknologi. Sebagai seorang guru pada era digital saat ini baik usia muda maupun tua, harus memiliki kecakapan dalam mengelola atau menggunakan teknologi, agar materi ajar dapat disampaikan dengan cara yang unik, cerdas, inovatif, dan kreatif (Logayah dkk., 2023).

Media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* merupakan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan kartu fisik (*flashcard*) tradisional dengan teknologi *augmented reality* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Adapun keunggulan media *flashcard* berbasis *augmented reality* jika digunakan sebagai media pembelajaran yaitu meningkatkan

retensi dan pemahaman, dimana dengan adanya kombinasi visual dan teks dalam *flashcard augmented reality* membantu pengguna dalam mengingat informasi lebih lama. Menambah pengalaman belajar menjadi lebih menarik, dimana teknologi *augmented reality* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan pengguna. Dalam sistem ini *flashcard* memiliki gambar atau kata-kata yang dapat dipindai menggunakan perangkat smartphone atau tablet. Ketika *flashcard* tersebut dipindai dengan aplikasi *augmented reality*, konten digital seperti animasi 3D atau informasi tambahan akan muncul di layar perangkat seolah-olah melayang di atas *flashcard* fisik. Sejalan dengan penelitian Krisdiana dan Jamaludin (2023) menyatakan bahwa media flashcard sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, mudah untuk diingat oleh siswa dan bersifat menyenangkan bagi siswa. Media ini juga dapat melatih berbagai macam aspek siswa salah satunya adalah kemandirian anak.

Pengembangan ini sangat relevan dilaksanakan dikarenakan sudah terdapat beberapa penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran *flashcard* yang diteliti oleh Henny Lailusmi (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran IPA Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh”. Berdasarkan hasil penelitian ini pengembangan media *flashcard* memperoleh kategori sangat layak digunakan. Kelayakan media *flashcard* dalam penelitian ini memperoleh hasil penilaian ahli media sebesar 88,45% dengan kategori sangat layak. Media *flashcard* ini juga memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 95% dengan kategori yang sangat layak. Media *flashcard* ini juga memperoleh respon pendidik sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Media ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang maka dalam hal ini, peneliti tertarik untuk menggagas sebuah penelitian yang ingin dikembangkan dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Topik Siklus Air Kelas V SDN 3 Banjar Tegeha”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat didefinisikan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan.
2. Siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS dan cepat merasa bosan, karena proses pembelajaran yang tidak terlalu melibatkan siswa secara aktif.
3. Hasil belajar siswa pada topik siklus air kelas V SD Negeri 3 Banjar Tegeha masih rendah yang ditunjukkan dari perolehan dari assessment awal dengan persentase tuntas hanya sebesar 33,3%, sedangkan persentase tidak tuntas yaitu sebesar 66,7%.
4. Kurangnya pengalaman belajar siswa.
5. Kurangnya variasi media pembelajaran serta kurangnya pengembangan media pembelajaran terkait pembelajaran IPAS SD khusus di kelas V, SDN 3 Banjar Tegeha pada topik siklus air.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang ingin diteliti dan mempunyai arah yang jelas sehingga tidak terjadi salah tafsir, maka penelitian ini perlu diadakannya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini didasarkan atas identifikasi masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada topik siklus air kelas V, serta kurangnya variasi media pembelajaran dan kurangnya pengembangan media pembelajaran terkait pembelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan bangun media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimanakah validitas media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air untuk siswa kelas V SD?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air untuk siswa kelas V SD?
4. Bagaimanakah efektivitas media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi media *flashcard* berbasis *augmented reality* sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran IPAS di

sekolah dasar khususnya pada kelas V. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan rancangan bangun media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air untuk siswa kelas V SD.
2. Untuk menguji validitas hasil dari pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air untuk siswa kelas V SD.
3. Untuk menguji kepraktisan media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air untuk siswa kelas V SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian yang mengembangkan media ini dapat membantu menambah ilmu serta memberikan sedikit sumbangan pengetahuan terkait dengan gambaran media *flashcard* berbasis *augmented reality* untuk siswa kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti terutama dalam bidang pendidikan, terkait variasi media pembelajaran yang dapat menarik rasa ingin tahu setiap siswa. Selain itu, dapat menambah wawasan terkait pengembangan media *flashcard*

berbasis *augmented reality* untuk siswa kelas V, serta penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang serupa bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi Guru

Media *flashcard* berbasis *augmented reality* dapat dijadikan referensi dalam membuat inovasi media yang menarik bagi siswa. Selain itu, media ini juga dapat digunakan sebagai media alternatif untuk membantu serta mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi dengan lebih menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Dengan digunakannya media ini, diharapkan agar siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media *flashcard* berbasis *augmented reality* merupakan sebuah media yang dirancang serta diperuntukkan bagi siswa kelas V. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengurangi kesulitan yang dihadapi oleh siswa, khususnya di kelas V. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada topik siklus air siswa kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1. *Flashcard* ini akan dibuat dengan berbasis *augmented reality*
2. Pada Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* ini mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

3. Produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran berupa media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang diperuntukkan untuk siswa kelas V disekolah dasar pada topik siklus air.
4. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* ini berbentuk media visual, yang dibuat melalui gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diangkat. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan didalamnya berisi bahan bacaan dan pertanyaan (soal) yang harus dijawab sesuai dengan materi yang diangkat. *Flashcard* berbasis *augmented reality* ini berisi kode QR yang harus di scan melalui smartphone.
5. Media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* didesain melalui aplikasi *canva*, *autocad 3D* hingga aplikasi *Asesmlr Edu*.
6. *Flashcard* akan dicetak dengan menggunakan kertas art carton 350 dengan ukuran 8,5 x 5,4 cm dan menggunakan beberapa kombinasi warna seperti warna kuning, hijau, coklat dan biru.
7. Terdapat buku panduan media *flashcard* berbasis *augmented reality*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, masih banyak siswa yang mengalami kondisi yang kurang termotivasi dan kurangnya pengalaman belajar dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan penurunan hasil belajar. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti proses pembelajaran yang tidak berpusat kepada siswa, kurangnya media pembelajaran yang digunakan, serta kurangnya kompetensi guru dalam penggunaan metode hingga media pembelajaran yang inovatif. Disamping itu, beberapa siswa juga beranggapan bahwa banyak pembelajaran di sekolah dasar yang sulit bagi mereka, salah satunya yaitu

pembelajaran IPAS terutama pada materi siklus air. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pembelajaran yang sulit dan membutuhkan banyak waktu untuk memahami materi-materinya. Adanya materi yang sulit dipahami, digunakannya metode ceramah dan kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menunjang, membuat siswa cepat merasa bosan sehingga hal itu berdampak pada besarnya penurunan hasil belajar. Dari permasalahan ini, maka penting adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar, serta mengajak setiap siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu melalui pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* terkait materi siklus air dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang mengacu pada beberapa asumsi pengembangan yaitu.

1. Digunakannya media *flashcard* berbasis *augmented reality* diharapkan siswa dapat lebih aktif ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, diharapkan pula, siswa mampu berkolaborasi dalam proses pembelajaran, serta media ini dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Digunakannya media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan oleh peneliti dan dengan persetujuan guru kelas, diharapkan siswa lebih terkontrol dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih berpusat kepada siswa dalam memperoleh suatu pengetahuan.

3. Melalui media *flashcard* berbasis *augmented reality*, pembelajaran diharapkan dapat berjalan secara efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yaitu sebagai berikut.

1. Materi yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini yaitu hanya memuat salah satu materi IPAS yaitu materi siklus air.
2. Pengembangan media ini hanya memperhatikan aspek tentang tingkat hasil belajar siswa saja yaitu siswa kelas V sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahan-kesalahan dalam penelitian ini, berikut terdapat beberapa definisi istilah.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk (media pembelajaran, perangkat pembelajaran, bahan ajar dan sebagainya) serta memperoleh validitas atau kelayakan sebuah produk. Penelitian pengembangan tidak bertujuan untuk menguji suatu teori.
2. Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
3. IPAS merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang biasanya mengkaji terkait tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta dalam interaksinya. Selain itu, ilmu ini juga biasanya mengkaji kehidupan manusia sebagai seorang individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

4. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* merupakan revolusi dari media *flashcard* tradisional yang menggabungkan teknologi *augmented reality*. Dalam hal ini, *flashcard* tidak hanya berisi teks atau gambar saja, namun juga memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk membantu menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pengguna dapat melihat objek 3D, animasi atau informasi tambahan secara langsung dari *flashcard* melalui aplikasi atau perangkat yang mendukung *augmented reality* seperti perangkat *smartphone*. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran dan mendapat pemahaman yang lebih dalam.
5. Hasil Belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.

