

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi pengembangan, (8) asumsi pengembangan, dan (9) penjelasan istilah.

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa (Yandi *et al.*, 2023). Pada dasarnya, hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah menjalani suatu proses pembelajaran tertentu. Dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), hasil belajar ranah kognitif menjadi aspek yang sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa dalam memahami konsep-konsep ilmiah, menganalisis fenomena alam, serta memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Andi, 2017). Tingkat penguasaan konsep IPA yang baik diharapkan mampu membekali siswa dengan pemahaman ilmiah yang bermakna sejak jenjang sekolah dasar.

Menurut data PISA 2022 skor sains peserta didik Indonesia menempati posisi 67 dari 81 negara (OECD, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

capaian hasil belajar IPA siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap hal ini adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Di jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPA diberikan dengan tujuan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar sains kepada peserta didik. Namun, konsep-konsep tersebut umumnya bersifat abstrak, sehingga menimbulkan anggapan bahwa IPA adalah pelajaran yang sulit, membingungkan, dan penuh dengan istilah-istilah ilmiah yang tidak familiar. Akibatnya, banyak siswa merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPA dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah (Ge'e & Dahlan, 2025).

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui pengamatan langsung kepada wali kelas IV di SD No. 1 Jagapati, diketahui bahwa proses pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional dan penggunaan media pembelajaran kurang interaktif. Dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka di kelas, masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama serta menggunakan bantuan *PowerPoint* dan video dari *YouTube* yang ditayangkan melalui proyektor. Interaksi antara guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung pun sangat terbatas, sehingga suasana pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Akibatnya, minat belajar peserta didik menjadi rendah. Gaya belajar peserta didik yang beragam, seperti gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik, belum dapat difasilitasi secara optimal dalam satu proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Rendahnya capaian belajar IPA ini disebabkan oleh belum diterapkannya model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta esensi mata pelajaran IPA. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, sering kali terdengar keluhan dari siswa mengenai beratnya mengikuti pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Mereka dituntut untuk memahami berbagai konsep dan prinsip IPA secara menyeluruh. Pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung membuat siswa hanya menghafal berbagai istilah dalam IPA tanpa memahami maknanya. Selain itu, banyaknya konsep dan prinsip yang harus dikuasai juga memicu kejenuhan, sehingga menurunkan minat siswa dalam belajar IPA (Ali *et al.*, 2020).

Metode pembelajaran IPA yang mungkin kurang sesuai atau kurang inovatif dapat menjadi hambatan. Pendekatan yang tidak memperhitungkan karakteristik siswa dan sifat unik materi IPA dapat mengurangi daya serap siswa terhadap materi, mengakibatkan hasil belajar yang tidak optimal. Mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Santika *et al.*, 2025). Sejalan dengan itu, proses pembelajaran yang masih bergantung pada buku teks dan minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar menjadi monoton. Kondisi ini membuat siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, serta menyulitkan guru dalam menyampaikan materi secara optimal (Murti & Margunayasa, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Inovasi tersebut menjadi upaya strategis untuk mengatasi rendahnya capaian hasil belajar IPA siswa serta keterbatasan proses pembelajaran IPA yang belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari dan

budaya lokal. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang memadukan unsur etnosains dinilai relevan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar IPA.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penerapan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik. Teknologi ini memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran, sekaligus mengeksplorasi berbagai unsur seni dan budaya melalui visual, audio, video, serta teks. Dengan demikian, siswa tidak lagi hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan juga berperan sebagai pencipta, yang dapat menghasilkan karya seni sendiri serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap budaya yang dipelajari. Media ini juga menyediakan wadah untuk mengekspresikan kreativitas, yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran (Sumarsono *et al.*, 2024). Pendekatan ini terbukti efektif karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna (Rukmana *et al.*, 2024).

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran membawa banyak manfaat. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, durasi pengajaran dapat lebih efisien karena siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi secara mandiri.

Dengan fleksibilitas belajar di mana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan, pemahaman peserta didik pun dapat meningkat. Media pembelajaran ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa (Marwah *et al.*, 2024). Seiring dengan pemanfaatan multimedia interaktif, pendekatan pembelajaran berbasis etnosains juga menjadi strategi yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Multimedia interaktif berfungsi secara edukatif dan informatif, bukan sekedar hiasan visual. Maka, integrasi etnosains dalam bentuk ilustrasi budaya, tokoh lokal, atau fenomena kontekstual dapat memperkaya makna dan meningkatkan relevansi pembelajaran IPA di sekolah dasar. Desain multimedia yang menarik secara visual belum tentu efektif jika tidak didukung oleh unsur instruksional yang bermakna. Maka dari itu, multimedia harus dirancang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga kaya muatan makna, seperti nilai-nilai etnosains (Slabbert *et al.*, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kondusif, dan menyenangkan bagi peserta didik (Arisandhi *et al.*, 2023). Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif dan inspiratif dengan suasana yang menyenangkan, menantang, serta mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran tersebut dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik sekaligus memberikan kesempatan yang luas dalam mengembangkan inisiatif, kreativitas, dan kemandirian, selaras dengan bakat, minat, serta tahapan perkembangan fisik dan psikologis siswa (Jampel *et al.*, 2018).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan solusi baru melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis etnosains dengan memanfaatkan platform *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek yang signifikan. Pertama, multimedia interaktif yang dikembangkan mengintegrasikan unsur etnosains lokal secara eksplisit ke dalam multimedia interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan mengaitkan konsep ilmiah dengan budaya lokal yang mereka kenal. Kedua, penggunaan platform *Articulate Storyline 3* sebagai multimedia interaktif untuk pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar masih sangat jarang dilakukan, menjadikannya inovatif baik dari segi pendekatan maupun teknologi. Ketiga, fokus penelitian yang spesifik pada materi wujud zat, yang merupakan konsep abstrak, membuat penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mengatasi kesulitan konseptual siswa melalui pendekatan visual, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga memperkuat karakter siswa melalui pengenalan dan pelestarian nilai-nilai budaya lokal.

Melihat permasalahan tersebut serta pentingnya meningkatkan hasil belajar IPA siswa, maka pengembangan multimedia interaktif berbasis etnosains menjadi solusi yang relevan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk “*Mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Etnosains Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Data PISA 2022 skor sains peserta didik Indonesia menempati posisi 67 dari 81 negara yang menunjukkan bahwa capaian hasil belajar IPA siswa di Indonesia masih tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan pola lama, yaitu proses pembelajaran satu arah yang didominasi oleh guru melalui metode ceramah dan masih kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar.
3. Belum diterapkan pembelajaran yang interaktif dan inovatif, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran, sehingga masih terbatas pada penggunaan video dari *YouTube*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai, khususnya yang dirancang secara sistematis dengan pendekatan tertentu seperti etnosains, belum tersedia dan belum digunakan secara optimal di kelas.
4. Pembelajaran muatan IPA di kelas masih terkendala oleh kurangnya penggunaan media yang tepat dan sesuai, sehingga penyampaian materi menjadi kurang efektif dan sulit dipahami oleh peserta didik.
5. Penggunaan metode konvensional tanpa mengaitkan konsep IPA dengan kearifan lokal, sehingga pembelajaran kurang kontekstual dan sulit dipahami peserta didik. Minimnya integrasi etnosains juga menghambat peserta didik dalam memahami perkembangan ilmu melalui budaya lokal serta melemahkan sikap ilmiah yang menghargai nilai-nilai budaya sendiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Kompleksnya permasalahan yang dipaparkan pada identifikasi masalah di atas, yang menyebabkan dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis etnosains untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuannya adalah meningkatkan hasil belajar IPA pada materi “Wujud Zat dan Perubahannya” dengan mengintegrasikan nilai-nilai lokal dan kearifan budaya dalam konteks sains (etnosains) ke dalam konten pembelajaran, serta mengukur peningkatan hasil belajar siswa dari penilaian awal hingga formatif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kebermanfaatan multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang dan mengembangkan multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya.
3. Untuk mengetahui kebermanfaatan multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya.
4. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya dalam meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar yang akan memberikan dua manfaat yaitu secara teoretis dan secara praktis. Adapun manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis etnosains untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPA, khususnya pada topik wujud zat dan perubahannya. Penelitian ini bertujuan untuk memperkaya teori terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan etnosains, sehingga dapat menjadi referensi bagi pengembangan multimedia interaktif yang relevan dengan konteks budaya lokal. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan landasan teori bagi pengembangan aktivitas pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna, serta dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat dirasakan oleh berbagai pihak, adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wujud zat dan perubahannya dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis etnosains. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena pembelajaran berbasis pada budaya lokal mereka. Selain itu, multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep sains melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan multimedia interaktif yang inovatif dan berbasis etnosains. Dengan menggunakan multimedia interaktif, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penelitian ini juga memberikan panduan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual sesuai dengan karakteristik budaya lokal siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah adalah memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perencanaan dan penyempurnaan proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian serupa, khususnya yang menggabungkan multimedia interaktif dan etnosains. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan fakta baru yang berguna bagi perencanaan pembelajaran berbasis etnosains dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai konteks pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif berbasis etnosains pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Produk ini berupa multimedia interaktif yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPA dengan materi wujud zat dan perubahannya. Multimedia ini menggunakan pendekatan etnosains yang mengintegrasikan pengetahuan lokal dalam konteks ilmiah untuk memperkaya pemahaman siswa.
2. Materi yang disajikan adalah materi mengenai wujud zat dan perubahannya yang mencakup sub-materi seperti berikut.
 - a. Macam-macam wujud benda
 - b. Definisi perubahan wujud benda
 - c. Macam-macam perubahan wujud benda
 - d. Video pembelajaran
3. Multimedia ini memadukan berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang disajikan secara terpadu. Elemen-elemen tersebut memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendalam. Dengan pendekatan etnosains, multimedia ini mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal yang dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah.
4. Multimedia interaktif ini dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Ini adalah perangkat lunak *authoring e-learning* yang memungkinkan

pembuatan konten pembelajaran interaktif yang kaya tanpa memerlukan keterampilan pengkodean yang mendalam. *Articulate Storyline 3* memungkinkan pengembangan elemen interaktif tingkat tinggi seperti skenario bercabang, kuis yang dapat disesuaikan, dan simulasi, yang semuanya dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Produk ini menghasilkan konten yang menarik dan ramah pengguna, serta mengintegrasikan berbagai media interaktif seperti gambar, teks, dan video untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hasil akhir pengembangan media ini dapat dipublikasikan dalam format HTML5 sehingga mudah diakses secara daring melalui tautan (link) yang dibagikan. Selain itu, untuk meningkatkan kemudahan dan kepraktisan akses, tautan media juga dilengkapi dengan kode QR yang dapat dipindai menggunakan perangkat gawai, sehingga peserta didik dan guru dapat mengakses materi pembelajaran dengan cepat tanpa harus mengetik alamat tautan secara manual. Media pembelajaran ini dibagi menjadi tiga bagian utama, adalah sebagai berikut.

- a. Halaman menu, halaman ini mencakup beberapa pilihan seperti: halaman login, petunjuk, pendahuluan, materi, *quiz*, evaluasi, profil pengembang.
- b. Bagian inti, bagian inti menyajikan materi pembelajaran IPA tentang wujud zat dan perubahannya, yang terdiri dari: macam-macam wujud benda, definisi perubahan wujud benda, macam-macam perubahan wujud benda, dan video pembelajaran.
- c. Bagian penutup, bagian ini berisi: *quiz* dan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa serta profil pengembang sebagai informasi tambahan mengenai pembuat multimedia interaktif ini.

5. Multimedia interaktif ini berwujud produk digital berbasis multimedia yang dapat diakses menggunakan perangkat komputer, laptop, maupun smartphone melalui tautan atau pemindaian kode QR, sehingga memudahkan peserta didik dan guru dalam menggunakannya baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Siswa memiliki akses terhadap perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone untuk mengakses multimedia interaktif berbasis etnosains.
 - b. Guru memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi pembelajaran berbasis web serta bersedia mengintegrasikan multimedia interaktif ke dalam proses pembelajaran.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* yang berbasis internet, sehingga efektivitas penggunaan multimedia ini sangat tergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil.
 - b. Pengujian kebermanfaatan dan efektivitas media dilakukan pada skala terbatas, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk generalisasi hasil pada populasi yang lebih luas.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, perlu didefinisikan secara rinci seperti berikut.

1. Multimedia interaktif mengintegrasikan berbagai jenis media untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Terdapat lima komponen utama dalam multimedia interaktif: teks, grafis, suara, video, dan animasi. Multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan menggabungkan elemen teks, gambar, animasi, video, dan suara, sehingga bisa membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.
2. Etnosains merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penggunaan pengetahuan lokal, budaya, dan tradisional sebagai basis untuk memahami konsep-konsep ilmiah. Etnosains, sebagai pendekatan pembelajaran yang berlandaskan pada pandangan konstruktivisme, menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, memungkinkan mereka untuk belajar sambil melakukan aktivitas "*learning by doing*".
3. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa.