

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan delapan pokok, yakni: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan dan (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang berlangsung sepanjang hayat, mencakup seluruh pengetahuan dan pengalaman yang dialami individu dalam berbagai situasi dan tempat. Konsep pendidikan sebagai *lifelong education* memberikan pemahaman bahwa pembelajaran tidak terbatas pada usia atau jenjang tertentu, tetapi merupakan proses yang berkelanjutan dan fleksibel sepanjang hidup (Qasim & Kasubag, 2016). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa, baik dalam aspek kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan sosial, sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pembangunan karakter dan keterampilan yang mendukung adaptasi terhadap perubahan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan harus dirancang sebagai proses menyeluruh dan berkesinambungan guna menyiapkan individu menghadapi tantangan kehidupan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang besar dalam mendukung proses pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar digital. Teknologi memungkinkan akses

informasi yang lebih cepat, interaktif, dan fleksibel sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran (Fahira et al., 2023). Safitri et al. (2023) juga menyatakan bahwa guru dituntut untuk mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran agar proses belajar menjadi relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan demikian, integrasi TIK menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang modern, responsif, dan berpotensi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Seiring dengan berkembangnya teknologi, Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa internasional yang sangat penting dalam era globalisasi karena peran kunci yang dimainkannya dalam menghubungkan berbagai negara dan budaya di seluruh dunia (Ummah et al., 2023). Sayd et al. (2018) menegaskan bahwa Bahasa Inggris memiliki peran strategis sebagai alat komunikasi internasional dalam bidang pergaulan, perdagangan, dan pendidikan. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Inggris sejak tingkat sekolah dasar menjadi salah satu upaya penting dalam meningkatkan daya saing siswa. Dengan demikian, penguasaan Bahasa Inggris sejak dini merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan global.

Namun, pada praktiknya pembelajaran Bahasa Inggris seringkali menghadapi kendala, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik Hapsari (dalam Suprpta, 2020). Menurut Rahman (2021), hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Pratiwi dan Meilani (2018) menambahkan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Jika hasil

belajar rendah, hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum optimal dalam mengembangkan kemampuan siswa. Dengan demikian, rendahnya hasil belajar mencerminkan perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang berpotensi membangkitkan minat dan keterlibatan siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris umumnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemampuan awal siswa, rendahnya aktivitas dalam pembelajaran, serta kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa. Kaunain et al. (2024) yang menunjukkan bahwa rendahnya motivasi hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa persepsi kesulitan terhadap Bahasa Inggris, serta faktor eksternal seperti kurangnya dukungan orang tua dan metode pembelajaran kurang menarik. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal di SD Negeri 4 Banyuning yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Inggris, yaitu 75. Dari total 37 siswa, sebanyak 19 siswa (51,35%) memperoleh nilai di bawah KKM. Kondisi ini mengindikasikan adanya kendala dalam proses pembelajaran. Distribusi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
≥ 75	18 siswa	Tuntas
< 75	19 siswa	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III, Ibu Nyoman Uni Ruspita (Wawancara dengan guru kelas III, 24 Februari 2025), metode pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan selama ini masih cenderung konvensional, yaitu didominasi oleh ceramah dan latihan soal, serta belum melibatkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengakibatkan kurangnya

partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, serta rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Selain kendala pada metode pembelajaran, karakteristik siswa juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Siswa sekolah dasar saat ini termasuk dalam kelompok Generasi Alpha, yaitu generasi yang lahir mulai tahun 2010 ke atas dan tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi digital. Menurut Rusmiatiningsih dan Rizkyantha (2022), Generasi Alpha memiliki karakteristik sebagai *multitasking*, *digital native*, cenderung visual, cepat bosan terhadap metode monoton, lebih responsif terhadap media interaktif dan audiovisual, serta ketertarikan terhadap hal-hal yang bersifat visual dan naratif. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar generasi ini perlu dirancang secara kreatif dan inovatif agar materi pelajaran dapat diterima dengan baik.

Di sisi lain, karakteristik materi Bahasa Inggris untuk kelas III sekolah dasar pada umumnya bersifat konkret dan kontekstual, dengan fokus pada kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan siswa, seperti anggota tubuh, benda di kelas, dan kegiatan sehari-hari. Materi pada tahap ini bertujuan untuk memperkenalkan dan membiasakan siswa terhadap kata-kata dan ungkapan dasar dalam Bahasa Inggris. Sofnidar dan Yuliana (2018) menyebutkan pentingnya pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa, karena memungkinkan anak untuk belajar melalui interaksi dan penggunaan bahasa dalam konteks yang nyata. Dengan memperhatikan karakteristik generasi siswa serta karakteristik materi Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar, diperlukan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh

siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa serta berpotensi meningkatkan hasil belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran tersebut adalah video pembelajaran berbasis *storytelling*. Media ini memungkinkan penyajian materi melalui visual, narasi, serta alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui penyajian tersebut, siswa diharapkan lebih mudah memahami kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris secara kontekstual.

Pemilihan video pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada upaya untuk membantu mengatasi rendahnya hasil belajar serta kesenjangan antara karakteristik siswa dan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu melalui pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling*. Video pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, dinamis, dan menarik sehingga dapat mendukung perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Hernawati et al. (2024), video pembelajaran dapat memfasilitasi proses belajar melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi yang saling mendukung dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga dinilai sesuai dengan karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi digital. Media pembelajaran audio visual memungkinkan siswa menerima informasi melalui unsur visual dan audio secara bersamaan sehingga dapat membantu memahami materi dengan lebih jelas. Hal ini didukung oleh penelitian Novita et al. (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video audio visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dipandang memiliki potensi untuk mendukung terciptanya

pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Muthi et al. (2023) menyatakan bahwa video pembelajaran menyampaikan materi secara visual dan naratif yang mudah dipahami. Rahmawati (2023) juga mengungkapkan bahwa video dapat memperkenalkan konsep secara lebih jelas dan mendalam, sehingga mendukung pemahaman siswa. Selanjutnya, Sadriani et al. (2023) menambahkan bahwa media teknologi dapat menjawab tantangan tersebut karena dapat membuat pembelajaran lebih fleksibel, efisien, dan menarik. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi untuk mendesain pembelajaran yang kreatif dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, pemanfaatan video pembelajaran dipandang memiliki potensi sebagai salah satu alternatif media untuk menyelaraskan pengajaran dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *storytelling* yang dirancang secara khusus untuk siswa kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang dipadukan dengan pendekatan *storytelling* memiliki potensi dalam mendukung motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa (Musthofa et al., 2025; Sadriani et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur cerita dengan teknologi digital sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Melihat pentingnya penguasaan Bahasa Inggris di era global serta kondisi hasil belajar siswa yang masih rendah, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu inovasi yang dapat

dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis *storytelling* yang memadukan unsur visual, audio, dan alur cerita dalam penyampaian materi. Febrina (2021) menyatakan bahwa kombinasi video pembelajaran dan *storytelling* dapat mendorong ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *storytelling* menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *storytelling* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III SD Negeri 4 Banyuning."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan pada siswa kelas III di SD Negeri 4 Banyuning, yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih tergolong rendah, terdapat 19 siswa (51,35%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang bervariasi.
3. Keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris masih rendah.
4. Variasi penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran berbasis *storytelling*, masih kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada upaya pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning. Pengembangan media ini dimaksudkan sebagai salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Fokus penelitian diarahkan pada proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *storytelling* yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* sebagai kerangka kerja dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dibatasi pada pengukuran hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang meliputi kemampuan memahami, mengingat, dan menerapkan materi Bahasa Inggris yang diajarkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling* pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning?
2. Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis *storytelling* pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning?
3. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran berbasis *storytelling* pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning?

4. Bagaimana keefektifan video pembelajaran berbasis *storytelling* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis *storytelling* pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling* pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning.
3. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran berbasis *storytelling* pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning.
4. Untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran berbasis *storytelling* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 4 Banyuning.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling* ini, produk yang dihasilkan akan berfungsi sebagai salah satu alternatif untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Video pembelajaran berbasis *storytelling* yang dikembangkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Format dan Durasi

Durasi video pembelajaran yang optimal adalah antara 6 hingga 10 menit.

Video yang lebih pendek cenderung lebih menarik dan membantu siswa fokus

pada satu konsep tanpa merasa kewalahan serta untuk menjaga perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih optimal.

2. Konten *Storytelling*

Penggunaan narasi yang menarik dan relevan dengan tema pembelajaran Bahasa Inggris, yang dapat mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa. Karakter dan alur cerita yang *relatable* untuk siswa kelas III, sehingga mereka dapat terhubung emosional dengan konten.

3. Elemen Visual dan Audio

Elemen visual dan audio dalam video pembelajaran meliputi penggunaan animasi, warna, dan desain grafis yang sederhana untuk membantu menarik perhatian siswa serta memperjelas penyampaian materi. Musik latar yang mendukung suasana dan efek suara yang relevan untuk menambah daya tarik dan keterlibatan.

4. Interaktivitas

Elemen interaktif dalam video dilengkapi dengan pertanyaan atau aktivitas sederhana yang dapat digunakan guru setelah siswa menonton video untuk memperkuat pemahaman materi.

5. Kesesuaian Kurikulum

Konten yang disusun dalam video pembelajaran berbasis *storytelling* disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III sekolah dasar. Materi mencakup kosakata, tata bahasa, dan keterampilan komunikasi sederhana yang sesuai dengan capaian pembelajaran serta karakteristik peserta didik kelas III. Penyajian materi dirancang agar

mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

6. Aksesibilitas

Format video yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, *tablet*, dan *smartphone*, sehingga siswa dapat menonton di mana saja dan kapan saja. Dukungan untuk *subtitle* atau teks pendukung untuk membantu siswa yang membutuhkan tambahan bantuan dalam memahami konten.

7. Evaluasi dan Umpan Balik

Sistem yang memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik kepada siswa setelah menonton video, serta mengevaluasi pemahaman mereka melalui tugas atau kuis yang berkaitan dengan konten.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris ini adalah :

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling* ini, terdapat beberapa asumsi yang mendasari proses dan hasil penelitian. Pertama, diasumsikan bahwa siswa kelas III di SD Negeri 4 Banyuning memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi, seperti *LCD* proyektor yang digunakan di kelas atau *smartphone* pribadi yang memungkinkan mereka untuk mengakses dan menonton video pembelajaran. Kedua, diasumsikan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran yang menggunakan media audio visual, yang dapat mendukung keterlibatan mereka dalam proses belajar. Ketiga, diasumsikan bahwa guru akan memanfaatkan video pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran di

kelas serta memberikan dukungan yang diperlukan untuk mendukung pemahaman siswa. Terakhir, asumsi lainnya adalah bahwa konten yang dikembangkan akan sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional sehingga dapat mendukung kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri 4 Banyuning memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, keterbatasan teknis mungkin menjadi hambatan, terutama jika perangkat yang digunakan siswa tidak mendukung kualitas video yang tinggi atau koneksi internet yang tidak stabil. Kedua, tidak semua siswa mungkin memiliki latar belakang yang sama dalam memahami Bahasa Inggris, sehingga ada kemungkinan bahwa beberapa siswa akan kesulitan dengan materi yang disajikan, meskipun telah dirancang sesuai kurikulum. Ketiga, keterbatasan waktu dalam proses pengembangan dapat mempengaruhi kedalaman dan kompleksitas konten yang disajikan, sehingga video mungkin tidak dapat mencakup semua aspek yang diinginkan. Selain itu, pengembangan ini juga bergantung pada partisipasi aktif guru dalam mengintegrasikan video pembelajaran ini ke dalam kurikulum, yang mungkin bervariasi di antara guru-guru di sekolah. Dengan demikian, penting untuk memahami dan mengatasi keterbatasan ini agar pengembangan dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa.

1.8 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah penting yang perlu didefinisikan untuk memperjelas pemahaman mengenai konteks dan fokus penelitian. Berikut adalah definisi istilah yang digunakan:

1. Video Pembelajaran

Media audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui kombinasi gambar, suara, teks, dan animasi untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Video pembelajaran dirancang secara sistematis agar materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. *Storytelling*

Metode pengajaran yang menggunakan narasi atau cerita untuk menyampaikan informasi dan konsep. Dalam konteks pembelajaran, *storytelling* berfungsi untuk membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Media Pembelajaran

Alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran merujuk pada video pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

4. Keterampilan Bahasa

Kemampuan yang diperlukan untuk berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, yang mencakup empat aspek utama: mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

5. Hasil Belajar

Pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar menunjukkan adanya perubahan kemampuan, pengetahuan, sikap, dan

keterampilan siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, kemampuan dalam menyelesaikan tugas, serta keterampilan dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Hasil belajar juga dapat diukur melalui kegiatan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

6. Inovasi Pengajaran

Penerapan metode atau strategi baru dalam proses pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Inovasi ini dapat berupa penggunaan teknologi, media baru, atau pendekatan pedagogis yang berbeda. bertujuan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa pada era modern.

7. Kurikulum Pendidikan Nasional

Rencana pembelajaran yang ditetapkan oleh pemerintah sebagai pedoman dalam proses pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini mencakup tujuan, materi, dan metode pembelajaran yang harus diikuti oleh sekolah.

8. Evaluasi Formatif dan Sumatif

Evaluasi formatif dan sumatif merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi formatif adalah penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik. Sedangkan evaluasi sumatif adalah penilaian yang dilakukan di akhir periode pembelajaran untuk menilai keseluruhan pencapaian siswa.