

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan 8 hal pokok yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang harus dikuasai oleh generasi penerus bangsa dan para pendidik, dengan tujuan menciptakan generasi yang unggul, cerdas, kompetitif, dan berkarakter (Puspa dkk., 2023). Pada abad 21 pendidikan dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan pada zaman modern yang memberikan perkembangan khususnya di bidang teknologi, pesatnya perkembangan teknologi memberi pengaruh yang besar pada dunia pendidikan. Pada pendidikan abad 21 peserta didik harus memiliki keterampilan belajar menggunakan teknologi dan berinovasi. Pada teknologi abad 21 materi pembelajaran dapat dikemas secara digital karena teknologi dapat mempermudah serta mengefisienkan segala sesuatu yang dilakukan dan berkaitan dengan aspek pendidikan. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan sudah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan memfasilitasi aktivitas pembelajaran mengajar menjadi lebih efisien, ilmiah, personal, dan responsif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan tuntutan

ilmu pengetahuan (Nastiti & Abdu, 2020). Berkat hadirnya teknologi, dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan dikatakan efisien karena ilmu pengetahuan dapat diakses tanpa terhalang jarak dan waktu.

Pendidikan saat ini mengalami perkembangan yang signifikan, dengan munculnya berbagai metode baru dalam pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam memahami serta mengeksplorasi informasi. Selain metode, sistem pembelajaran juga semakin bervariasi seiring dengan diberlakukannya kebijakan-kebijakan baru. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif, baik bagi institusi pendidikan maupun peserta didik, asalkan dapat diimplementasikan secara optimal dan terorganisir dengan baik (Miasari, 2022). Pendidikan bertujuan untuk menciptakan individu yang kompeten, berkarakter, serta memiliki integritas yang selaras dengan nilai-nilai budaya bangsa dan prinsip-prinsip Pancasila. Teknologi merupakan salah satu inovasi terbesar dalam dunia pendidikan yang membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran (Nurillahwaty, 2022). Selama bertahun-tahun, para pembuat kebijakan, pendidik, orang tua, dan peserta didik telah mempertimbangkan potensi manfaat dari penerapan teknologi dalam pendidikan, serta berbagai risiko dan konsekuensi yang mungkin ditimbulkan.

Pelestarian kebudayaan dapat dilakukan melalui proses pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada generasi muda mengenai pentingnya budaya (Wulandari, 2024). Pendidikan berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan generasi muda dengan berbagai pengetahuan, sekaligus mengembangkan potensi diri mereka. Sebagaimana tercantum dalam Undang-

Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1, yang menyatakan bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan," hal ini menegaskan bahwa tidak ada alasan bagi generasi muda untuk tidak memperoleh akses terhadap pendidikan. Menurut Wismayadewi & Najicha, (2023), Melalui pendidikan yang baik, generasi muda dapat memperluas wawasan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai budaya yang ada dalam masyarakat.

Keberagaman budaya di Indonesia merupakan aset yang berharga dan harus dijaga kelestariannya. Namun, tidak semua generasi muda memiliki pemahaman yang memadai mengenai budaya daerah di sekitarnya. Seiring berjalannya waktu, budaya lokal mengalami pergeseran dan perlahan mulai tergerus. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran serta kepedulian masyarakat, terutama generasi muda, dalam melestarikan budaya bangsa (Patimah, dkk., 2020). Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi, generasi muda cenderung lebih banyak mengakses informasi mengenai budaya asing melalui media sosial dan perangkat digital (Sugiar, dkk., 2025). Akibatnya, budaya lokal mulai terlupakan dan dianggap tidak relevan dengan perkembangan zaman. Padahal, warisan budaya merupakan bagian dari identitas bangsa yang memiliki nilai historis dan filosofis yang mendalam. Oleh karena itu, upaya pelestarian budaya harus terus digalakkan agar budaya daerah tidak mengalami kepunahan. Diperlukan kesadaran kolektif serta peran aktif dari seluruh elemen masyarakat untuk menjaga dan mewariskan kekayaan budaya kepada generasi mendatang.

Sejalan dengan nilai-nilai filosofis dan budaya tersebut, maka kita dituntut agar mampu melakukan berbagai cara untuk mengembangkan sumber daya yang ada.

Penerapan pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan, mengingat peran vital pendidikan dalam membentuk bangsa. Pendidikan menjadi sarana penting dalam mencetak manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpengetahuan, terampil, sehat secara fisik dan mental, serta memiliki karakter yang baik (Suwastina, 2023). Berdasarkan pernyataan tersebut maka diharapkan pendidikan di Indonesia dapat diselenggarakan secara merata guna mengembangkan kemampuan kognitif siswa, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Hal ini berdasarkan kepada Kemendikbudristek melalui Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) (2022), seorang peserta didik dianggap tuntas jika memperoleh nilai antara 86–100%. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat mencapai setidaknya 86% dalam penguasaan pengetahuan. Hal tersebut sejalan dengan melakukan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan pedoman nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar yaitu PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP adalah jenis penilaian yang menetapkan batas pencapaian kemampuan peserta didik sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dalam sistem ini, siswa dinyatakan lulus apabila menguasai minimal 90% materi dengan predikat sangat baik (Agung, dkk., 2022:112).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Punggul pada hari Rabu, 19 Maret 2025, bersama wali kelas V, diperoleh informasi bahwa tujuan pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesiaku muatan Pendidikan Pancasila di kelas V masih belum tercapai. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa peserta didik yang memperoleh nilai hasil belajar dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dengan siswa kelas V berjumlah 25 orang, dari 25 siswa terdapat 21 siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar

Pendidikan Pancasila dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Nilai yang telah ditetapkan sekolah pada muatan Pendidikan Pancasila ialah 80, akan tetapi rata-rata nilai siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 71,6%. Nilai ini masih di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 80%, sehingga menunjukkan rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran. sehingga tergolong tidak tuntas. Dalam praktik sehari-hari, guru jarang memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar. Sebagian besar materi diajarkan secara verbal. Guru juga menyatakan bahwa mereka hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton, yang berdampak negatif pada hasil belajar siswa.

Selain itu, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Punggul, diketahui bahwa sarana dan prasarana penunjang pembelajaran di sekolah tersebut sudah tergolong lengkap. Hal ini terlihat dari tersedianya fasilitas teknologi seperti LCD proyektor yang siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, akses internet (*Wi-Fi*) yang sudah tersedia, serta perangkat laptop yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan kelengkapan tersebut, penerapan media pembelajaran berbasis online, termasuk multimedia interaktif, sangat memungkinkan untuk dilaksanakan. Namun, kenyataannya proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah, di mana guru menyampaikan materi secara satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif. Metode seperti ini cenderung membuat siswa menjadi pasif dan lebih mudah terdistraksi oleh hal-hal lain, seperti mengobrol dengan teman atau tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan

pemanfaatannya dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitarnya. Menurut Marlina dan Sholehun (2021), faktor internal meliputi kondisi jasmani dan psikologis siswa seperti motivasi, disiplin, gaya belajar, konsentrasi, rasa percaya diri, serta intelegensi. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Durrotunnisa dan Nur (2020) juga menyatakan bahwa faktor internal dan eksternal secara bersama-sama memengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, kemampuan individu memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar yang optimal. Sarana dan prasarana juga menjadi faktor penunjang yang tak kalah penting dalam proses pembelajaran. Menurut Gusniati dkk., (2024), sarana pendidikan adalah fasilitas yang langsung mendukung kegiatan belajar mengajar, sedangkan prasarana mencakup fasilitas tidak langsung seperti halaman dan akses menuju sekolah. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih efektif serta menyenangkan.

Dari beberapa permasalahan tersebut diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat merangsang daya pikir siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru harus mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran agar media yang dipilih tepat, sehingga dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada para siswa saat proses pembelajaran (Wulandari, dkk 2023). penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi keragaman budaya indonesiaku dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang sangat dibutuhkan

oleh guru. Selain itu, sumber belajar pada materi keragaman budaya Indonesia juga bisa diperoleh dari lingkungan setempat, salah satunya ialah kearifan lokal. Kearifan lokal dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik. Berbagai hasil penelitian telah membuktikan adanya peningkatan hasil belajar dari peserta didik melalui pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Penelitian yang telah dilakukan oleh Diputra, (2023), menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari peserta didik melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media digital berupa Multimedia yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang dirancang mencakup unsur warna, grafik, animasi, dan musik yang disusun secara seimbang dan selaras. Sebagai contoh, penggunaan latar belakang berwarna gelap seperti hitam dipadukan dengan teks berwarna cerah untuk menghindari kesan monoton dalam tampilan media (Sudarma, dkk., 2015). Media pembelajaran, khususnya multimedia, dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Menurut Manurung, (2020), Multimedia interaktif merupakan suatu bentuk teknologi digital yang menggabungkan berbagai jenis media dalam satu kesatuan sistem. Media yang dimaksud meliputi teks, gambar (baik vektor maupun bitmap), grafik, suara (audio), animasi, video, serta elemen interaktif. Seluruh elemen tersebut dikemas dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Tujuan utama dari multimedia interaktif adalah untuk menyampaikan informasi atau pesan secara menarik, efektif, dan komunikatif kepada pengguna atau khalayak umum, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman melalui pengalaman

belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan fasilitas yang memadai, guru dapat menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam, sehingga proses belajar tidak menjadi monoton.

Pendidikan juga diharapkan agar mampu berorientasi pada nilai-nilai kearifan lokal budaya setempat sehingga memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Kearifan lokal di lingkungan tempat tinggal kita merupakan salah satu warisan budaya yang dapat dikaitkan dengan materi Keragaman Budaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa Sekolah Dasar. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan melalui pemaksimalan penggunaan sumber belajar yang ada (Budi, dkk., 2023). Jika dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran, maka pemilihan sumber belajar harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sumber belajar tersebut sebaiknya mudah diakses, tidak memerlukan biaya yang besar, praktis digunakan, serta dapat dimanfaatkan oleh pendidik sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran, (Pratiwi, 2025). Kearifan lokal yang berada di lingkungan peserta didik menjadi salah satu sumber belajar yang dekat dengan peserta didik untuk memberikan gambaran secara konkrit mengenai materi keragaman budaya Siswa sekolah Dasar. Kearifan lokal seperti ini perlu dikenalkan kepada peserta didik untuk meningkatkan rasa cinta tanah air dan bangga kepada daerah tempat tinggalnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis tertarik mengembangkan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 1 Punggul”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu.

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan pada saat pembelajaran berlangsung masih monoton hanya menggunakan buku paket sehingga menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik.
- 2) Kurangnya penggunaan teknologi secara optimal dalam proses pengembangan media pembelajaran oleh guru sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik.
- 3) Kurangnya variasi dan kreativitas dari guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik.
- 4) Sulitnya materi Keragaman Budaya menjadikan peserta didik kurang mampu untuk memahaminya.
- 5) Rendahnya hasil belajar peserta didik di dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perlu pembatasan terhadap masalah dilakukan mengingat keterbatasan pengetahuan, sumber daya, waktu, dan keahlian yang dimiliki oleh peneliti. Selain itu, pembatasan masalah dilakukan supaya penelitian yang dilakukan lebih terarah dan terhindar dari perluasan masalah. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

- 2) Kurangnya variasi dan kreativitas dari guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar sehingga dikembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 1 Punggul?
- 2) Bagaimanakah validitas Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 1 Punggul?
- 3) Bagaimanakah efektivitas Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 1 Punggul?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk Mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 1 Punggul.

- 2) Untuk Mendeskripsikan validitas Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 1 Punggul.
- 3) Untuk Mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 1 Punggul.

1.6 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif ini yaitu:

- 1) Produk yang akan dikembangkan yaitu multimedia interaktif Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Multimedia Interaktif ini disajikan dengan berisi gambar, materi, video, *game* dan *quiz* agar lebih mudah dalam menyampaikan makna suatu materi.
- 3) Media pembelajaran multimedia interaktif ini akan terdiri atas kurang lebih 25 slide dan dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*, *capcut*, *articulate storylink*, dan *Powerpoint* dan dikemas dalam bentuk *Powerpoint*.
- 4) Media pembelajaran multimedia interaktif ini akan terdiri atas beberapa tombol yang mengarahkan langsung ke bagian isinya pada aplikasi *Powerpoint*.

- 5) Multimedia Interaktif ini dapat digunakan secara mandiri, namun dapat diaplikasikan bersama-sama dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dikelas.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan Pendidikan Pancasila didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan multimedia Interatif berbasis kearifan lokal muatan Pendidikan Pancasila sebagai berikut.

- 1) Multimedia Interatif berbasis kearifan lokal muatan Pendidikan Pancasila ini dapat menyajikan pembelajaran tentang keragaman budaya yang disajikan secara virtual, serta meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mengenal budaya yang ada dan membangun suasana belajar untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.
- 2) Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal muatan Pendidikan Pancasila ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang keragaman budaya serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang digunakan hanya untuk menjelaskan materi keragaman budaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.
- 2) Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang hanya dapat dikembangkan menggunakan alat bantu elektronik seperti laptop atau handphone, LCD, dan proyektor untuk menayangkan multimedia interaktif tersebut.

1.8 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah ini dibutuhkan agar tidak terjadinya kesalahpahaman yang dapat terjadi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian yang dilaksanakan. Sehingga, dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, antara lain:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk berupa media, desain maupun produk pembelajaran yang selanjutnya dilakukan uji Validitas dan efektivitas produk tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
- 2) Multimedia interaktif merupakan suatu bentuk teknologi digital yang menggabungkan berbagai jenis media dalam satu kesatuan sistem. Media yang dimaksud meliputi teks, gambar (baik vektor maupun bitmap), grafik, suara (audio), animasi, video, serta elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara langsung melalui interaksi seperti klik atau input lainnya. Seluruh elemen tersebut dikemas dalam format digital

dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*.

- 3) Kearifan lokal merupakan warisan dari masa terdahulu yang berasal dari leluhur, tidak hanya terdapat dalam sastra tertulis atau lisan melainkan terdapat dalam berbagai kehidupan nyata.
- 4) Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia kepada generasi muda. Dengan mengajarkan lima sila Pancasila. Ketuhanan yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. pendidikan ini berfokus pada pembentukan karakter dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Melalui pendidikan Pancasila, diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengamalkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat berkontribusi pada persatuan dan kesatuan bangsa.
- 5) Keragaman budaya adalah perbedaan-perbedaan budaya yang dimiliki oleh kelompok masyarakat di suatu wilayah atau negara. Setiap daerah biasanya memiliki budaya yang berbeda-beda, seperti bahasa daerah, pakaian tradisional, tarian, rumah adat, makanan khas, serta adat istiadat yang unik.
- 6) Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dikembangkan. Hasil ini dapat diukur melalui berbagai metode penilaian, seperti ujian dan tugas, dan mencerminkan sejauh mana siswa

memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, hasil belajar yang baik bisa menjadi indikator keberhasilan pendidikan dan perkembangan individu siswa.

