

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini telah mengalami beberapa perubahan yang terjadi karena dilakukannya berbagai usaha pembaharuan dalam proses pendidikan. Salah satu permasalahan yang dihadapi pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Mutu pendidikan dikatakan baik jika proses belajar mengajar efektif dan efisien sehingga siswa dapat mencapai kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan yang diharapkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah ialah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar.

Kebijakan perubahan Kurikulum 2013 merupakan sebuah *ikhtiar* dan wujud dari prinsip dasar kurikulum *change and continuity* yaitu perubahan yang dilakukan secara terus menerus berupa hasil dari kajian, evaluasi, kritik, respon, prediksi, dan berbagai tantangan yang dihadapi.

Kurikulum 2013 diyakini sebagai kebijakan strategis dalam menyiapkan dan menghadapi tantangan dan tuntutan masyarakat Indonesia masa depan. Kebijakan kurikulum 2013 akan mampu memerankan fungsi penyesuaian (*the adjusted or adaptive function*), yaitu kurikulum yang mampu mengarahkan peserta didiknya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial yang terus berubah.

Kurikulum 2013 mengintegrasikan tiga ranah kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dalam implementasinya terangkum dalam Kompetensi Inti 1 (KI-1) berupa sikap spiritual, Kompetensi Inti 2 (KI-2) berupa sikap sosial, Kompetensi Inti 3 (KI-3) berupa pengetahuan, dan Kompetensi Inti 4 (KI-4) berupa keterampilan.

Kurikulum memiliki fungsi dan peran yang sangat penting dan strategis. Meskipun bukan satu-satunya faktor utama keberhasilan proses pendidikan, kurikulum menjadi petunjuk dan arah terhadap keberhasilan pendidikan. Kurikulum menjadi penuntun (*guide*) para pelaksana pendidikan, tenaga kependidikan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuannya dalam mengembangkan dan menjabarkan berbagai materi dan perangkat pembelajaran.

Menurut Syaiful Sagala (2011 : 234) menyebutkan kurikulum adalah “Seperangkat rencana dan peraturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar”.

Paradigma Belajar Abad 21 Perlu disadari bahwa dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini, maka guru kini bukan satu-satunya sumber pengetahuan di kelas. Melalui perubahan struktur masyarakat, perkembangan metode pengajaran, dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber. Tema Perubahan Kurikulum 2013 adalah dapat menghasilkan manusia Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Pengembangan kurikulum 2013 untuk mendorong peserta didik atau

siswa, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang diperoleh atau diketahui setelah siswa menerima materi pembelajaran. Penelitian ini secara komprehensif akan mengkaji dan mewujutkan kan pada penguatan sikap dan pengetahuan yang dilaksanakan di kelas II. Aspek yang akan dikembangkan pada subtema ini adalah sikap percaya diri dan teliti, sedangkan aspek pengetahuannya adalah berupa tes tertulis yang ditunjukkan dengan nilai hasil belajar peserta didik.

Menurut Thantawy dalam Balqis (2013 : 92) menyatakan bahwa “Percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan”.

DR. Robert Anthony dalam Balqis (2013 : 93) menyatakan bahwa Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang yang diperoleh melalui monolog dengan dirinya sendiri yang bersifat internal, keyakinan yang mendukung pencapaian berbagai tujuan hidup untuk tidak berputus asa walaupun menemui kegagalan.

Permasalahan kepercayaan diri dan kurang teliti siswa tentu akan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang cenderung akan menurun dan kurang maksimal. Hal ini ditandai dengan saat proses kegiatan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam mengukur kemampuan penguasaan materi, siswa akan merasa enggan, malu serta tidak merasa percaya diri akan kemampuan yang di milikinya serta menjadi tidak cermat dan teliti dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Karena pada saat berlangsungnya pembelajaran siswa hanya duduk, diam serta tidak mau bertanya meski sudah dipersilahkan oleh guru untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Yang pada kenyataanya sebagian besar cara mengajar seperti ini (*teachers centered*)

tidak efektif karena hanya sebagian siswa saja yang dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Peneliti pada saat pembelajaran berlangsung di kelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain. Menunjukkan bahwa adanya kurang kepercayaan diri dan teliti siswa dalam aktivitas pembelajaran, kurangnya keberanian siswa untuk tampil didepan kelas, kurang berani dalam mengemukakan pendapat, tidak berani presentasi didepan kelas, ceroboh dan kurang berhati-hati dalam menyelesaikan tugas, serta kurangnya ketepatan dalam mengerjakan tugas yang diberikan sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa pada kelas II disekolah ini yaitu 75 dengan jumlah siswa 32 orang. Siswa yang mencapai KKM 75 yaitu 47% sedangkan siswa yang masih belum mencapai KKM 75 yaitu 53%. Dari hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa penguasaan dan pencapaian hasil belajar siswa yang belum tuntas.

Nana Sudjana (2010 : 3) menyebutkan hasil belajar adalah :

Perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Bloom (dalam, Nana Sudjana 2010 : 23) “hasil belajar dalam rangka studi yang dicapai melalui tiga katagori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor”. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, karakterisasi, dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c) Ranah Psikomotor

Meliputi gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan terbimbing, kemampuan perseptual (termasuk di dalamnya membedakan *visual*, *auditif*, *motorif*, dan gerakan-gerakan *skill*).

Beberapa faktor menyebabkan rendahnya hasil belajar kelas IIA SDN Halimun Bandung dikarenakan pembelajaran yang kurang bervariasi, pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan metode penugasan berupa menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang ada di buku siswa, proses pembelajaran terlihat sangat monoton dan tidak menarik bagi siswa sehingga membuat siswa menjadi mudah bosan dan kurang termotivasi.

Cepi Ihwan Cahlian (2013), dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan percaya diri siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SDN Pasirhuni I Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep kerangka dimana jumlah siswa 30. Jumlah laki-laki 13 orang dan perempuan 17 orang pada siklus I hasil ulangan mencapai rata-rata 2,18 dan meningkat pada siklus II yaitu 3,70. Terdapat peningkatan pemahaman konsep kerangka manusia dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* dimana terjadi peningkatan nilai dari siklus I 6,22 menjadi 8,80 pada siklus II.

Anyalintang A.R. (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Hasil belajar siswa pada konsep benda dan sifatnya pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan di SDN Tarikolot Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang pada siswa kelas V dengan menggunakan metode *Discovery Learning*. Kondisi tersebut dipandang perlu diadakan perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran untuk menumbuhkan sikap percaya diri, teliti dan meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu cara untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu guru harus mampu memilih dan menggunakan metode yang tepat. Model yang akan digunakan pada penelitian kali ini yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada konsep benda dan sifatnya pada mata pelajaran IPA, hal ini dibuktikan dari hasil tes yang meningkat dari pengamatan awal yang dilakukan peneliti kemudian pelaksanaan siklus I sampai pelaksanaan siklus II yang berhasil mencapai target KKM yaitu sebanyak 95,2% dari keseluruhan siswa.

Oemar Hamalik dalam Takdir Illahi, (2012 : 29) menyatakan bahwa *Discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Menurut *Takdir Illahi* dalam bukunya (2012 : 33) mengemukakan bahwa *Discovery Learning* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran *Discovery* merupakan suatu metode yang menitikberatkan pada aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model ini, pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing yang mengarahkan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan model *discovery learning* untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan teliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa”** (Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain Kelas II SDN Halimun Kecamatan Lengkong kota Bandung Tahun Ajaran 2016/2017).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang cenderung hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Proses pembelajaran yang belum sesuai dengan kompetensi yang terdapat dalam RPP.
3. Kurang kondusif siswa saat aktivitas belajar berlangsung.
4. Kurangnya keyakinan siswa terhadap kemampuan sendiri.
5. Tidak berani berpendapat, mengajukan dan menjawab pertanyaan.
6. Kurang berhati-hati pada saat menyelesaikan tugas.

7. Pada saat mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran, dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, kebanyakan guru hanya terpacu pada buku–buku.
8. Pembelajaran hanya berpusat pada guru (*Teacher Center*) sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
9. Hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema hidup rukun dengan teman bermain masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sebesar 75.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar masalah terarah dan tidak meluas, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di kelas II SDN Halimun Kota Bandung.
- b. Penulis hanya menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain.
- c. Tingkat ketercapaian dalam penelitian ini adalah menumbuhkan sikap percaya diri, teliti dan meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas II SDN Halimun Kota Bandung.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka dapat diajukan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1) Rumusan Masalah Umum

Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan teliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain?

2) Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan teliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain?
- b. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan teliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain.?
- c. Bagaimana sikap rasa percaya diri dan teliti siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa kelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain?
- d. Seberapa besar peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada dikelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah :

Kegiatan penelitian ini secara umum bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk menumbuhkan sikap percaya diri, teliti dan hasil belajar siswa pada subtema hidup rukun dengan teman bermain pada siswa kelas II SDN Halimun Kot Bandung.

2. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk menumbuhkan sikap percaya diri, teliti dan meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema hidup rukun dengan teman bermain siswa kelas II SDN Halimun.
- b. Melaksanakan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Discover Learning* untuk menumbuhkan sikap percaya diri, teliti dan meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema hidup rukun dengan teman bermain siswa kelas II SDN Halimun.
- c. Menumbuhkan sikap percaya diri siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema hidup rukun dengan teman bermain siswa kelas II SDN Halimun.
- d. Menumbuhkan sikap teliti siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema hidup rukun dengan teman bermain siswa kelas II SDN Halimun.

- e. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema hidup rukun dengan teman bermain siswa kelas II SDN Halimun.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang diperoleh, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah rujukan bagi pengembangan keilmuan oleh guru-guru Sekolah Dasar dalam sebuah proses pembelajaran. Selain itu juga untuk menambah wawasan keilmuan tentang penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam menumbuhkan Rasa Percaya Diri dan Sikap Teliti dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa di Kelas II SDN Halimun.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu memberikan referensi dan manfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi beberapa pihak.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreatifitas, kemampuan dan pendapatnya dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat melatih siswa dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan pemahaman terhadap materi yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar.

- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Memperluas dan memperkaya pemahaman guru dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam Proses Pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kompetensi, profesionalitas serta kreatifitas guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan pengetahuan dalam menyusun dan mengola perencanaan dan kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Dapat menambah referensi tentang model pembelajaran yang digunakan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas dan fungsi sekolah dasar sebagai sarana dan prasarana pendidikan dalam menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti

- 1) Dengan melakukan penelitian secara langsung, penelitian bisa memperoleh pengalaman dan wawasan pembelajaran. Dari penelitian yang dilakukan tersebut diharapkan dapat memberikan masukan atau referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya tentang penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam upaya meningkatkan berbagai kemampuan peserta didik baik itu berupa, rasa percaya diri, Kemandirian , Rasa Ingin Tahu,

Motivasi, Pemahaman, Cara Berfikir, dan Kemampuan yang lainnya dalam pemahaman belajar Tematik.

- 2) Membantu peneliti dalam membuat karya ilmiah (skripsi/jurnal) dalam menempuh jenjang Sarjana Pendidikan S-1 program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Muhammad Takdir Illahi dalam bukunya (2012 : 33) mengatakan *Discovery Learning* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari.

Oemar Hamalik dalam Takdir Illahi, (2012 : 29) menyatakan bahwa *Discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Pembelajaran dengan model *Discovery Learning* menekankan proses mencari dan menemukan, sehingga peran siswa dalam model ini mencari dan menemukan sendiri konsep atau teori dari informasi yang diperoleh dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan membimbing siswa.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery* berarti menemukan, dimana siswa memiliki peranan yang maksimal untuk menemukan cara pemecahan masalah yang sedang terjadi secara langsung dengan merumuskan sendiri pemecahan masalah yang sedang dipelajari.

2. Percaya Diri

Thantawy dalam Balqis (2013 : 92) mengemukakan bahwa “Percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan”.

Menurut Sarastika (2014 : 49) “orang yang percaya diri memiliki sikap atau perasaan yang yakin pada kemampuan sendiri. Keyakinan itu dapat muncul setelah seseorang tahu apa yang dibutuhkan dalam hidupnya”.

Lauster (2012 : 4) dalam skripsi Rama Wijaya (2011 : 31) berpendapat bahwa “percaya diri adalah suatu sikap mental seseorang dalam menilai diri maupun objek sekitarnya sedemikian rupa sehingga menimbulkan perasaan mampu, yakin, atau dapat melakukan sesuatu sesuai dengan yang di inginkan”.

Yang dimaksud percaya diri dalam penelitian ini yaitu timbulnya keyakinan yang ada pada diri sendiri terhadap kemampuan yang dimilikinya yang bertujuan untuk menumbuhkan keberanian dalam mengemukakan atau berbuat sesuatu sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih maksimal.

3. Teliti

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, teliti di artikan dengan cermat, seksama, dan hati-hati, sedangkan cermat di artikan dengan seksama, teliti, berhati-hati dalam mengerjakan sesuatu.

Alfath (2009 : 32) bahwa “teliti adalah cermat atau seksama, berhati-hati, penuh perhitungan dalam berfikir dan bertindak, serta tidak tergesa-gesa dan tidak ceroboh dalam melaksanakan kegiatan”.

Teliti berarti cermat dan saksama dalam menjalankan sesuatu. Orang yang teliti ditunjukkan dengan cermat, penuh minat, dan berhati-hati dalam menjalankan sesuatu agar tidak terjadi kesalahan.

Jadi, yang dimaksud sikap teliti yaitu memiliki tingkat kepekaan yang tinggi sehingga sangat berhati-hati dalam menjalankan tugas, sikap teliti perlu dimiliki oleh setiap orang, sehingga pada setiap ingin melakukan ataupun memutuskan sesuatu selalu memikirkannya lebih hati-hati dan tidak gegabah dalam mengambil keputusan.

4. Hasil Belajar

Purwanto (2011 : 46), hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sudjana (2010 : 22) menyatakan “bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.