**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG MASALAH**

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia serta ketremapilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.

Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2012, h. 92) mengatakan mutu pendidikan ditentukan oleh beberapa faktor penting, yaitu menyangkut input, proses, dukungan lingkungan, sarana dan prasarana. Input berkaitan dengan kondisi peserta didik yang meliputi minat, bakat, potensi, motivasi dan sikap. Proses berkaitan erat dengan penciptaan suasana pembelajaran yang dalam hal ini lebih banyak ditekankan pada kreativitas pengajar (guru). Dukungan lingkungan berkaitan dengan suasana atau situasi dan kondisi yang mendukung terhadap proses pembelajaran seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan alam sekitar. Sedangkan sarana dan prasarana adalah perangkat yang dapat memfasilitasi aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran yang unggul memerlukan peran guru yang profesional sebagai produk dari profesionalisasi secara berkelanjutan melalui pendidikan dan pelatihan secara khusus sehingga melahirkan para guru yang memiliki (1) Profesionalitas, yaitu sikap mental merasa bangga dan komitmen terhadap pekerjaannya; (2) Profesionalisme, yaitu sikap mental untuk komitmen terhadap kinerja bermutu sesuai standar yang diharapkan baik dari sisi pengetahuan, sikap dan keterampilan. (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2012, h. 103)

Upaya mewujudkan suasana pembelajaran lebih ditekankan untuk menciptakan kondisi dan pra kondisi agar siswa belajar, sedangkan proses pembelajaran lebih mengutamakan pada upaya bagaimana mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau kompetensi siswa. Dalam konteks pembelajaran yang dilakukan guru, maka guru dituntut untuk dapat mengelola pembelajaran yang mencakup perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Proses pembelajaran pun seyogyanya didesain agar siswa dapat secara aktif mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya dengan mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam bingkai model dan strategi pembelajaran aktif ditopang oleh peran guru sebagai fasilitator belajar.

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, menyatakan:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”

Guru sebagai pelaku otonomi kelas memiliki wewenang untuk melakukan reformasi kelas (*classroom reform*) dalam rangka melakukan perubahan perilaku peserta didik secara berkelanjutan yang sejalan dengan tugas perkembangannya dan tuntutan lingkungan di sekitarnya. (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2012, h. 103)

Sudarwan Danim (2011, h. 6) mengatakan guru tidak hanya dituntut memahami perkembangan peserta didiknya. Mereka pun harus mengetahui apa yang diperlukan oleh peserta didik untuk sukses dalam menempuh proses belajar di sekolah. Karena itu, guru harus mampu memahamkan kepada peserta didik mengenai nilai-nilai baik dan buruk selama berada di sekolah, di rumah dan di masyarakat.

Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2012, h. 93-94) Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik. Dalam pembelajaran yang demikian, peserta didik tidak lagi ditempatkan dalam posisi pasif sebagai penerima bahan ajaran yang diberikan guru, tetapi sebagai subjek yang aktif melakukan proses berpikir, mencari, mengolah, mengurai, menggabung, menyimpulkan, dan menyelesaikan masalah. Bahan ajar dipilih, disusun dan disajikan kepada peserta didik oleh guru dengan penuh makna, sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, serta sedekat mungkin dihubungkan dengan kenyataan dan kegunaannya dalam kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran yang demikian disebut pembelajaran bermakna atau *meaning full learning*.

Peserta didik merupakan sumberdaya utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal. Tidak ada peserta didik, tidak ada guru. Peserta didik bisa belajar tanpa guru. Sebaliknya, guru tidak bisa mengajar tanpa peserta didik. Karenanya, kehadiran peserta didik menjadi keniscayaan dalam proses pendidikan formal atau pendidikan yang dilembagakan dan menuntut interaksi antara pendidik dan peserta didik. Tentu saja, optimasi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diragukan perwujudannya, tanpa kehadiran guru yang profesional. (Sudarwan Danim, 2011, h. 1)

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), mengatakan:

“Peserta didik diidentifikasikan sebagai setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan foral maupun pendidikan non-formal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.”

Peserta didik juga dapat diidentifikasikan sebagai orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar yang masih perlu dikembangkan. Potensi yang dimaksud umumnya terdiri dari tiga kategori, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. (Sudarwan Danim, 2011, h. 2)

Peserta didik merupakan insan yang memiliki aneka kebutuhan. Kebutuhan ini terus tumbuh dan berkembang sesuai dengan sifat dan karakteristiknya sebagai manusia. Segala upaya pendidikan dan perilaku pendewasaan harus terfokus pada pemenuhan kebutuhan peserta didik tersebut. (Sudarwan Danim, 2011, h. 3)

Asosiasi Nasional Sekolah Menengah (*National Association of High School*) Amerika Serikat (1995) mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan peserta didik dilihat dari dimensi pengembangannya, yaitu sebagai berikut:

“(1) kebutuhan intelektual, dimana peserta didik memiliki rasa ingin tahu, termotivasi untuk mencapai prestasi saat ditantang dan mampu berpikir untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks; (2) kebutuhan sosial, dimana peserta didik mempunyai harapan yang kuat untuk memiliki dan dapat diterima oleh rekan-rekan mereka sambil mencari tempatnya sendiri di dunianya. Mereka terlibat dalam membentuk dan mempertanyakan identitas mereka sendiri pada berbagai tingkatan; (3) kebutuhan fisik, di mana peserta didik “jatuh tempo” perkembangan pada tingkat yang berbeda dan mengalami pertumbuhan yang cepat dan tidak beraturan; (4) kebutuhan emosional dan psikologis, di mana peserta didik rentan dan sadar diri, dan sering mengalami “*mood swings*” yang tidak terduga; (5) kebutuhan moral, di mana peserta didik idealis dan ingin memiliki kemauan kuat untuk membuat dunia dirinya dan dunia di luar dirinya menjadi tempat yang lebih baik; (6) kebutuhan homodivinous, di mana peserta didik mengakui dirinya sebagai makhluk yang berkebutuhan atau makhluk homorilius alias insan yang beragama.”

Penelitian yang dilakukan oleh Tia Wulandari (2013) dengan judul PTK “Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (*Curiousity*) Siswa”, model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung dalam pembelajaran IPS. Upaya meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa adalah dengan memberikan kasus-kasus atau permasalahan yang terjadi di masyarakat yang menarik agar siswa mudah memahaminya dari masalah-masalah yang diberikan maka muncul keingintahuannya untuk bertanya dan membaca agar penyelesaian masalah tersebut terselesaikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ati Jumiati (2014) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Membaca Peta Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Macam-Macam Sumber Energi”, masalah yang ditemukan di kelas IV SD Negeri Sekelimus 1 Bandung yaitu kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi ajar serta kurangnya keterampilan siswa dalam membaca peta. Melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Macam-Macam Sumber Energi kegiatan pembelajaran 4, sikap rasa ingin tahu dan keterampilan membaca peta siswa kelas IV SD Negeri Sekelimus 1 dapat meningkat.

E. Kosasih (2014: 88) mengatakan bahwa:

*“Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari siswa. Masalah yang dimaksud bersifat nyata atau sesuatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan pelik bagi siswa.”

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah yaitu menggunakan masalah pada dunia nyata untuk siswa dapat berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah siswa dapat mengkontruksikan pengalaman-pengalaman yang mereka miliki ke dalam pelajaran sehingga memudahkan siswa untuk mengerti suatu pembelajaran dan penanaman nilai-nilai karakter dapat tertanam dalam diri siswa dengan sendirinya.

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010, h.3) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.

Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sehubungan dengan itu maka Wahidmurni, dkk. (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Rasa ingin tahu siswa dapat ditumbuhkan dengan cara meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa lainnya. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan hasil belajar.

Dilatarbelakangi oleh observasi sementara yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri Ketrahayu, rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa merupakan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS. Rendahnya rasa ingin tahu siswa terlihat dari beberapa hal yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. *Pertama*, metode mengajar yang digunakan guru adalah metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru. Aktivitas belajar siswa menjadi pasif, hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. *Kedua*, sebagian besar siswa tidak berani bertanya dan mengungkapkan pendapat. Hal ini terlihat ketika guru bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami oleh siswa, tidak ada siswa yang mau bertanya. Tetapi ketika guru bertanya tentang materi yang sudah disampaikan, hanya beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru. Berdasarkan hal tersebut guru sering menganggap siswa sudah memahami materi yang disampaikan. Tetapi ketika guru memberikan tes evaluasi, hanya beberapa siswa yang mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditentukan.

*Ketiga*, kurangnya peran siswa dalam bekerja kelompok. Hal ini terlihat saat kegiatan diskusi kelompok, hanya sebagian anggota kelompok yang mengerjakan soal atau tugas yang harus didiskusikan bersama sedangkan anggoa lainnya hanya memperhatikan atau malah mengganggu teman-temannya. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti ingin meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu melalui penggunaan suatu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, model *problem based learning* mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan peran siswa secara aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, berdiskusi kelompok, dan meningkatkan rasa keingintahuannya dengan cara menggali informasi untuk menyelesaikan masalah melalui kegiatan membaca dan bertanya.

Karena itu peneliti tertarik menggunakan model *Problem Based Learning* dan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “**PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam di Kelas IV SD Negeri Ketrahayu Kecamatan Talaga Kabupaten Majalengka)**”.

1. **IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada guru.
2. Guru kurang terampil membuat perencanaan pembelajaran.
3. Pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Ketrahayu bersifat monoton.
4. Kurangnya peran siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam berdiskusi kelompok.
5. Siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu kurang berani dalam bertanya.
6. Siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu kurang mampu dalam menyampaikan pendapatnya.
7. Rendahnya hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Ketrahayu.
8. **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah secara umum “**APAKAH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAPAT MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI KETRAHAYU DALAM PEMBELAJARAN IPS**?”.

Dari rumusan masalah, dapat dirinci rumusan yang lebih spesifik, sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS dapat meningkat?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran dapat meningkat?
3. Seberapa besar peningkatan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan model *problem based learning*?
4. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan model *problem based learning*?
5. **TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat menyusun perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS dapat meningkat.
2. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS pada dapat meningkat.
3. Untuk dapat mengetahui peningkatan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan model *problem based learning*.
4. Untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan model *problem based learning*.
5. **MANFAAT PENELITIAN**
6. **Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan menemukan teori atau pengetahuan baru melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, dan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi siswa
3. Meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam membaca setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.
4. Meningkatkan keberanian siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam bertanya setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.
5. Meningkatkan keberanian siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam menyampaikan pendapatnya setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.
6. Meningkatkan peran siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam berdiskusi kelompok setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning.*
7. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.
8. Meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu terhadap materi pembelajaran.
9. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu.
10. Bagi Sekolah
11. Meningkatkan kualitas pendidikan siswa di SD Negeri Ketrahayu.
12. Meningkatkan kualitas sekolah.
13. Meningkatkan penggunaan berbagai model pembelajaran.
14. Bagi Guru
15. Memberikan gambaran kepada guru tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
16. Meningkatkan penggunaan berbagai model pembelajaran.
17. Meningkatkan kualitas guru.
18. Bagi PGSD

Hasil penelitian ini dapat memberikan perbaikan kualitas pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran IPS pada mahasiswa.

1. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat di lapangan yang dilakukan peneliti, dan meningkatkan kerja sama antara peneliti dengan tenaga pendidik dalam memecahan masalah pembelajaran di kelas. Serta menambah wawasan, pengetahuan, dan bahan penelitian bagi peneliti lain.

1. **DEFINISI OPERASIONAL**

Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2014:75) Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).

Menurut E. Kosasih (2014:88) pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan KD yang sedang dipelajari siswa. Masalah yang dimaksud bersifat nyata atau sesuatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan pelik bagi siswa.

Model *Problem Based Learning* (PBL) bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa. Dengan model PBL diharapkan siswa mendapatkan lebih banyak kecakapan daripada pengetahuan yang dihafal. Mulai dari kecakapan memecahkan masalah, kecakapan berpikir kritis, kecakapan bekerja dalam kelompok, kecakapan interpersonal dan komunikasi, serta kecakapan pencarian dan pengolahan informasi (Amir, 2007).

Dari pengertian di atas peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang berkaitan dengan materi yang diajarkan sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menggali rasa ingin tahu siswa untuk menemukan solusi dari masalah-masalah yang dihadapkan kepadanya.

Sulistyowati (2012:74) berpendapat bahwa ingin tahu adalah dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Mustari (2011:103) berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010:3) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.

Dari pengertian tersebut peneliti simpulkan bahwa rasa ingin tahu dalam penelitian ini merupakan keinginan untuk mengetahui lebih mendalam materi atau topik yang dipelajarinya. Rasa ingin tahu ini dapat ditingkatkan melalui kegiatan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan materi, membaca buku, majalah atau sumber-sumber lainnya, dan bertanya kepada guru atau sumber-sumber lain yang ahli di bidangnya.

Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sehubungan dengan itu maka Wahidmurni, dkk. (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Hamalik (2006:155) memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh.

Menurut Dimyati dan Mudjiyono (2009) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Dari pengertian di atas peneliti simpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah belajar. Perubahan tingkah laku ini dpaat berupa perubahan cara berpikir, perubahan sikap menjadi lebih baik dan keterampilan yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari diadakannya tes atau pengamatan yang dilakukan guru terhadap siswa.