

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan tidak lepas dari peningkatan mutu proses pembelajaran, karena hasil pembelajaran akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan ajar, pengadaan peralatan laboratorium, peningkatan kualitas guru, dan pengembangan media pembelajaran merupakan contoh cara untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran (Hamalik, 2007).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat di zaman modern ini, terlihat dengan hadirnya komputer/laptop dan akses internet. Kemajuan ini telah memberikan dampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Dalam hal ini, teknologi dapat berperan sebagai media dalam menyelesaikan masalah pendidikan (Meitantiwi dkk, 2015).

Sistem pendidikan Indonesia telah memungkinkan pemerintah untuk menggunakan internet dan teknologi untuk memfasilitasi sekolah mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi melalui situs website. Hal ini akan berdampak pada bagaimana berkomunikasi dengan teknologi melalui media, sehingga penggunaan media dalam pendidikan membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Silalahi *et al*, 2018). Keberhasilan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh guru dan siswa, tetapi juga oleh media pendidikan/pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran; komponen-komponen ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan (Prasetyo *et al*, 2014). Relevan dengan hal ini, Zuhri & Rizaleni (2016) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting. Media dapat membantu untuk menyederhanakan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat membantu siswa memahami materi (Usmeldi, 2014). Media pembelajaran dirancang untuk membantu siswa

memahami suatu materi dengan cara yang lebih efisien dan menyenangkan (Sittichailapa *et al*, 2015). Media pembelajaran membantu pemahaman konsep ilmiah untuk memperoleh kompetensi yang dibutuhkan dengan cara yang mudah diingat dan diulang (Situmorang *et al*, 2015). Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam topik kimia sangat penting karena kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan (Machtmes *et al*, 2009). Pengaruh media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Ali, 2009).

Dasar yang menyebabkan guru kimia bukan hanya bagaimana mengontrol proses pembelajaran, tetapi juga aktivitas yang bersumber dari pembelajaran yang dimediasi teknologi (Arafat *et al*, 2019). Alat pendidikan tersebut harus dibuat untuk melayani tujuan pedagogis. Desain harus mempertimbangkan pengetahuan awal siswa serta pengembangan pengetahuan siswa selama proses belajar. Selanjutnya, perancangan perangkat teknologi harus mempertimbangkan manfaat yang akan ditawarkan untuk kurikulum serta tuntutan siswa. Jika seorang guru menggunakan alat teknis (animasi, simulasi atau video) untuk mentransfer pengetahuan, materi yang ditawarkan oleh alat teknologi harus sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa (Pekdağ, 2010). Hal ini perlu dilakukan bersama dengan kepemimpinan kepala sekolah dan sikap guru terhadap penggunaan media digital di kelas. Kepala sekolah dituntut untuk bekerja sama dengan guru dan orang tua untuk memberikan dukungan penggunaan teknologi digital di dalam kelas untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa (Cheng & Weng, 2017).

Dalam hal ini, Kurikulum dalam Pembelajaran Sains telah mengembangkan kumpulan pengajaran animasi dan multimedia, yang menunjukkan bahwa sains dan teknologi telah berkembang melampaui pendekatan konvensional mereka untuk menggunakan animasi pengajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Penerapan dinamis visualisasi, seperti animasi berpotensi berguna untuk konten pembelajaran tetapi sulit diakses dalam pengaturan ruang kelas. Pengajaran seperti itu dapat dibuat nyata dengan menggunakan multimedia sedemikian rupa sehingga menjadi lebih sederhana dan menyenangkan. Penggunaan animasi akan membantu siswa untuk mengambil atau mengingat kembali mata pelajaran yang

dipelajari sebelumnya dengan cepat, sehingga meningkatkan kekayaan mereka dalam proses belajar mengajar mata pelajaran sains, dalam upaya untuk mencegah kecenderungan yang tidak menguntungkan dari kegagalan siswa dalam sains di sekolah menengah (Thomas & Israel, 2014).

Media pembelajaran harus digunakan untuk menyederhanakan proses pembelajaran dan memenuhi tujuan pembelajaran, seperti meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Rasim dkk (2008) pengembangan media pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat baik dilakukan, apalagi jika diaplikasikan dalam bentuk media interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di sekolah MAN 2 Model Medan, proses pembelajaran kimia di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional; penggunaan media pembelajaran di lingkungan sekolah masih sedikit karena terbatas ketersediaan media dengan pemanfaatan teknologi yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran kimia. Adapun media yang digunakan guru berupa *Powerpoint* (PPT) sederhana tanpa integrasi dengan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa tidak memahami materi yang diajarkan, tidak mencatat, dan tidak memanfaatkan PPT selama proses pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah. Relevan dengan hasil wawancara ini, Faruk (2014) mengemukakan bahwa banyak pengajar masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku, modul, dan file *Powerpoint* (slide PPT tanpa animasi) dalam proses belajar mengajar saat ini. Menurut Shalikhah (2016) pada hakikatnya Ms. *Powerpoint* sebagian besar digunakan untuk presentasi, tetapi juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. *Powerpoint* merupakan salah satu media alternatif yang mudah digunakan dan tidak membutuhkan banyak waktu. PPT memberikan beberapa keunggulan, antara lain penyajiannya menarik, animasi teks dan gambar atau foto, dan informasi yang lebih menarik mengenai bahan ajar untuk anak-anak. Kekurangan PPT antara lain mengabaikan interaksi siswa, yang dapat mengubah pembelajaran menjadi monolog, dan terlalu banyak

memproyeksikan garis pada slide, yang dapat membuat penglihatan siswa lelah (Fajrina *et al*, 2018).

Guru dan siswa selalu terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa adalah subjek yang harus aktif dalam pembelajarannya, dan siswa sulit bertanya jika tidak dihadapkan dengan media yang menarik. Aktifitas dan motivasi yang tinggi dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan masih rendah, menurut hasil wawancara. Proses pembelajaran untuk materi kelarutan dan hasil kali kelarutan telah mengambil bentuk diskusi kelompok, dengan didominasi oleh siswa yang pintar sementara siswa lain tampak kurang terlibat karena kurangnya pemahaman materi. Hal ini sesuai dengan rata-rata hasil belajar kimia siswa yang tidak memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 75 pada mata pelajaran kimia.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kimia terkait erat dengan defenisi pembelajaran. Hal ini karena kimia adalah cabang ilmu sains yang mempelajari tentang struktur, dinamika, dan perubahan partikel materi seperti atom, ion, dan molekul pada tingkat submikroskopik. Penelitian submikroskopis membuat kimia bersifat abstrak, membutuhkan penalaran tingkat tinggi untuk dipahami (Linda *et al*, 2016). Penelitian ini berfokus pada materi kimia, khususnya kelarutan dan hasil kali kelarutan. Salah satu materi kimia di jurusan IPA SMA adalah kelarutan dan hasil kali kelarutan. Karakteristik materi ini adalah bersifat abstrak, pemahaman konsep, aplikatif, dan operasi matematik. Akibatnya, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep kelarutan dan hasil kali kelarutan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami (Prasetyoningrum dkk, 2014).

Menggabungkan multimedia pembelajaran dan model pembelajaran merupakan dua pendekatan yang dapat dilakukan untuk mengefektifkan proses pembelajaran. *Lectora Inspire* merupakan salah satu produk teknologi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik dan interaktif. Menurut Kurniawan (2013) Di Indonesia, *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak baru. Trivantis Corporation mengembangkan *Lectora*, sebuah media pembelajaran elektronik. Menurut Hasanah *et al* (2016) *Authoring Tools*

(alat penyusun multimedia) seperti *Lectora Inspire* berguna untuk membuat media pembelajaran. Karena *Lectora Inspire* memiliki antarmuka yang familiar, digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar dan materi uji dalam bentuk multimedia yang dinamis, mudah (user friendly), dan berkualitas tanpa memerlukan keterampilan desain seni dan desain grafis, serta pemrograman yang tinggi untuk mengikuti dinamika perubahan sistem belajar mengajar.

*Lectora Inspire* telah terintegrasi dengan berbagai alat yang dibutuhkan untuk membuat konten multimedia interaktif, termasuk *Camtasia for Lectora*, yaitu aplikasi yang dapat merekam aktifitas yang dilakukan di layar komputer, sehingga menghasilkan video aktifitas layar komputer dan digunakan untuk mengedit video serta animasi flash. *Flypaper for Lectora* adalah aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran lebih kreatif dengan menyisipkan dan menambahkan animasi flash dan efek khusus. *Snagit for Lectora* adalah aplikasi yang dapat membuat potret layar kerja komputer beresolusi tinggi untuk nantinya digunakan dalam media pembelajaran (Mas'ud, 2014). Dari menyisipkan gambar, video, animasi flash hingga game edukasi, *Lectora Inspire* memiliki semua fiturnya. Selain itu, keunikan dan kelengkapan *Lectora Inspire* terletak pada kemampuan menyisipkan latihan soal lengkap dengan *feedback* (umpan balik) yang menunjukkan jawaban benar atau salah, serta kemampuan menentukan skor secara langsung. Sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian dengan menampilkan skor atau penilaian secara otomatis (Shalikhah dkk, 2017). Soal pilihan ganda, soal benar salah, soal isian singkat, soal mencocokkan/menjodohkan, soal tarik dan tempatkan, dan soal penentuan lokasi adalah beberapa jenis soal yang tersedia di *Lectora Inspire*.

Model pembelajaran dapat dikaitkan dengan Penggunaan media pembelajaran dalam menunjang karakter siswa dan memotivasi siswa untuk meningkatkan pengetahuan. Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu mendorong siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya dan melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif merupakan salah satu model pembelajaran yang disarankan dalam implementasi kurikulum 2013. PBL adalah model pembelajaran dimana

siswa dilatih untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan masalah sebagai inti pembelajaran (Widyasari *et al*, 2018). Menurut Tan (2004), PBL memungkinkan untuk merubah lingkungan belajar yang umumnya berpusat pada guru menjadi lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Akibatnya, siswa memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan menggunakan konsep dan ide yang dikembangkan dari informasi sebelumnya.

Kelebihan model PBL dalam pembelajaran juga sejalan dengan hasil penelitian Gurses *et al* (2015) yang menyatakan bahwa setelah diberi perlakuan PBL dalam mempelajari konsep entalpi, siswa memperoleh hasil belajar yang tinggi. Siswa memiliki pandangan positif tidak hanya sikap terhadap kimia, tetapi juga pembelajaran berbasis masalah. Penelitian Liu *et al* (2019) menyimpulkan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar mandiri siswa, minat belajar, semangat tim, dan pemecahan masalah, PBL lebih unggul daripada metode pengajaran konvensional. Menurut Hussain & Anwar (2017) PBL juga dapat membantu siswa dalam berpikir kritis, motivasi belajar, dan prestasi.

Berdasarkan penelitian Linda *et al* (2016) bahwa pada pokok bahasan Laju Reaksi dan Hidrolisis Garam, hasil rata-rata skor keseluruhan validasi dan uji coba media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut penelitian Wibawa *et al* (2017) melaporkan media *Lectora Inspire* memiliki hasil yang valid dalam persentase rata-rata respons siswa dan media ini efektif sebagai alat bantu belajar untuk mendukung proses belajar siswa. Sedangkan penelitian Yoto dkk (2015) melaporkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada teori kinetik gas terbukti valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian penelitian Romadhan & Rusimamto (2015) melaporkan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Lectora Inspire* yang dihasilkan layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai penunjang pembelajaran. Selanjutnya Penelitian Fajrina *et al* (2018) yang menyatakan bahwa berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Lectora Inspire* yang dikembangkan

memiliki kategori sangat layak, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran kimia. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh (Akbarini *et al*, 2018).

Penelitian Sari & Sugiyarto (2015) mengenai 1) Pengembangan multimedia berbasis masalah meliputi studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba terbatas, revisi produk berdasarkan hasil uji coba terbatas, uji coba lapangan, revisi produk berdasarkan hasil uji coba lapangan, dan diseminasi terbatas; 2) Kualitas multimedia berbasis masalah yang telah dikembangkan untuk empat aspek penilaian yaitu pembelajaran, materi, tampilan media, dan pemrograman termasuk dalam kategori A (sangat baik). Sehingga, produk multimedia berbasis masalah yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran; serta 3) Penggunaan multimedia berbasis masalah dalam pembelajaran kimia dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian Nurhayati dkk (2013) menyatakan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Crossword* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X-6 SMA Al Islam 1 Surakarta pada materi minyak bumi. Pada siklus I prestasi kognitif siswa sebesar 51,64% meningkat menjadi 81,69% pada siklus II. Berdasarkan penelitian Tarhan & Acar-Sesen (2013) menegaskan bahwa PBL sebagai pendekatan pembelajaran aktif memiliki manfaat positif pada prestasi belajar yang lebih tinggi, mengatasi konsepsi alternatif, dan pengembangan keterampilan sosial.

Penelitian Mutiara (2013) mengatakan bahwa model pembelajaran PBL dengan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter peserta didik. Penelitian menggunakan media web dan PBL menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya penelitian Nirbita *et al* (2018) menunjukkan bahwa media berbasis komputer dapat membantu pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang ditinjau dari kemampuan

mengajukan pertanyaan, memberikan argumentasi, mengumpulkan dan menyusun informasi, menganalisis masalah, dan membuat keputusan dan kesimpulan.

Penelitian Paliktzoglou & Suhonen (2018) menggunakan alat Edmodo untuk mendukung PBL di perguruan tinggi. Hasil menunjukkan bahwa Edmodo memiliki pengaruh positif sebagai alat pembelajaran dalam *blended learning* untuk mendukung PBL. Penelitian menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran multimedia *Maze Game* layak dengan kategori sangat baik berdasarkan penilaian ahli materi dan media serta mendapat respon positif dari siswa (Rohendi & Sutarno, 2018). Penggunaan model PBL dalam lingkungan sains berbantuan multimedia oleh siswa sekolah menengah menunjukkan bahwa para siswa ini secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan sains dan sikap terhadap sains setelah terlibat dalam proses pembelajaran PBL (Liu *et al*, 2019).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Melalui Model *Problem Based Learning* Berbasis Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar pada proses pembelajaran kimia di SMA/MA
2. Kesesuaian model yang digunakan guru dalam pembelajaran kimia di SMA/MA
3. Kesesuaian media yang digunakan guru dalam pembelajaran kimia di SMA/MA
4. Keberhasilan belajar siswa SMA/MA dalam pembelajaran kimia.
5. Motivasi belajar siswa SMA/MA dalam pembelajaran kimia.



### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah *Problem Based Learning*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Lectora Inspire*.
3. Pokok bahasan yang diajarkan adalah kelarutan dan hasil kali kelarutan berdasarkan Kurikulum 2013.
4. Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan program *Lectora Inspire* berdasarkan standart BSNP terintegrasi media interaktif.
5. Motivasi dan Keberhasilan belajar siswa (secara khusus dan umum).

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka masalah yang akanditeliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pembelajaran materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan pada mata pelajaran kimia?
2. Apakah media pembelajaran *Lectora Inspire* materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan yang dikembangkan telah layak berdasarkan standart BSNP terintegrasi media interaktif?
3. Apakah hasil belajar siswa melalui model PBL berbasis media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* lebih tinggi daripada pembelajaran melalui model PBL menggunakan media *Powerpoint* pada pokok bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan?
4. Apakah motivasi belajar siswa melalui model PBL berbasis media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* lebih tinggi daripada pembelajaran melalui model PBL menggunakan media *Powerpoint* pada pokok bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan?
5. Apakah terdapat korelasi yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan media pembelajaran materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan pada mata pelajaran kimia.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Lectora Inspire* materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan yang dikembangkan berdasarkan standart BSNP terintegrasi media interaktif.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui model PBL berbasis media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* lebih tinggi daripada pembelajaran melalui model PBL menggunakan media *Powerpoint* pada pokok bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan.
4. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa melalui model PBL berbasis media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* lebih tinggi daripada pembelajaran melalui model PBL menggunakan media *Powerpoint* pada pokok bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan.
5. Untuk mengetahui korelasi antara motivasi belajar dan hasil belajar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis: memperkaya data ilmiah yang berkontribusi pada pengembangan teori dan sebagai masukan bagi para peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan yang relevan.
2. Secara Praktis: 1) menghasilkan suatu media pembelajaran kimia interaktif dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dan 2) memberikan informasi bagi para guru, khususnya guru kimia, untuk dapat memperluas wawasan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 1.7 Defenisi Operasional

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata

sebagai konteks untuk para peserta didik berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan (Sari & Sugiyarto, 2015).

2. *Lectora Inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relative mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih (Zuhri & Rizaleni, 2016).
3. Motivasi adalah suatu bentuk dorongan dari dalam diri peserta didik yang ditampilkan dalam bentuk partisipasi aktif peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya yang menyangkut kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Bakar, 2014).
4. Dalam penelitian ini, yang dimaksud keberhasilan belajar siswa secara khusus adalah kemampuan siswa berpikir kritis; sedangkan keberhasilan belajar siswa secara umum adalah berupa perubahan tingkah laku pada individu yang telah melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut dapat dilihat pada bidang afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan) siswa kearah yang lebih baik.