

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler dengan konten yang beragam agar siswa dapat lebih optimal dan memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka fokus terhadap materi esensial, pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Kurikulum merdeka juga dinilai lebih fleksibel dibanding kurikulum sebelumnya (Lestari, 2023).

Kurikulum Merdeka yang menekankan suatu proses pembelajaran pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta siswa tentunya akan memberikan keleluasan pada peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi minat bakatnya, apalagi dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar mengacu pada struktur kurikulum (Fadli, R. 2022).

Kurikulum Merdeka merupakan pilihan bagi sekolah yang siap mengimplementasikannya sebagai bagian dari pemulihan pembelajaran dari tahun 2022 hingga 2024 akibat pandemi. Dalam Kurikulum Merdeka, tidak ada lagi keharusan mencapai nilai ketuntasan minimal, melainkan fokus pada pembelajaran yang berkualitas untuk menghasilkan siswa yang berkualitas, berkarakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila, dan memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia yang siap menghadapi tantangan global (Rahmadayanti, 2022). Salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka yang berbeda dibandingkan dengan

kurikulum sebelumnya adalah menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi IPAS.

Pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang baru pada kurikulum ini memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, 2023).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi bidang studi wajib untuk diajarkan semenjak siswa berada di tingkat sekolah dasar hingga sekolah jenjang sekolah menengah atas (SMA). IPA merupakan mata pelajaran yang membahas tentang fakta, konsep, dan prinsip yang berkaitan dengan fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar.

Kemendikbudristek (2022), tujuan pembelajaran IPA pada kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah untuk memotivasi anak dalam mengelola lingkungan alam mereka. Di Sekolah Dasar (SD), keterampilan dasar tersebut dikembangkan dalam semua mata pelajaran, termasuk IPA atau sains. Pelajaran IPA seharusnya dilaksanakan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, mengingat cakupan materi IPA yang cukup luas.

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah untuk mengajarkan dan mempersiapkan siswa agar mampu memperoleh dan menerapkan informasi penting, yang mendukung pemahaman mereka ke tingkat yang lebih tinggi serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya

sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi yang diharapkan adalah adanya kolaborasi antara siswa dan pendidik. Pendidik bukan hanya menjadi pusat dari pengajaran dan pembelajaran, namun keterlibatan siswa secara aktif serta pemanfaatan sumber belajar juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (Anissa, 2022). Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran IPA maka pendidik dapat melihat hasil belajar yang diperoleh.

Hasil belajar adalah kemampuan kognitif yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk menilai tercapainya tujuan pembelajaran, pendidik dapat mengevaluasi hasil belajar yang diperoleh. Pentingnya hasil belajar IPA adalah untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar mereka, serta untuk mengembangkan penerapan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari Nugraha (2020).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi akibat proses belajar atau pengalaman yang diperoleh peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas. Hasil belajar mencakup ranah kognitif (kecerdasan otak), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Pendapat serupa menyatakan bahwa hasil belajar merupakan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mencapai target yang ditetapkan oleh pendidik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Fithriyani, 2023).

Pelaksanaan penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur kemajuan siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok, menilai efektivitas dan efisiensi berbagai aspek pembelajaran, serta menentukan langkah selanjutnya

dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk memastikan adanya transfer pengetahuan antara pendidik dan siswa, sehingga perkembangan serta proses interaksi dalam belajar mengajar dapat dipantau secara terus-menerus. Diharapkan, dengan cara ini, siswa dapat menghadapi masalah secara mandiri berdasarkan pengalaman yang telah mereka terima. Pentingnya hasil belajar IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rosiana, 2024).

Model pembelajaran merupakan tahapan dalam proses belajar yang mencakup berbagai aktivitas yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan berbagai model pembelajaran, guru dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik dan menyenangkan. Pentingnya variasi dalam model pembelajaran adalah untuk mencegah kebosanan siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, variasi model pembelajaran juga menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, sehingga materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah ini adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Agar pembelajaran berlangsung secara aktif dan efektif, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi. Penggunaan media video animasi dapat mempermudah proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Melalui video pembelajaran, siswa dapat melihat materi secara langsung dalam bentuk video pendek, sehingga meningkatkan minat mereka untuk mengikuti pembelajaran (Fithriyani, 2023).

Kenyataan dilapangan menunjukkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS – SD masih dihadapkan pada berbagai persoalan. Sebagaimana hasil pengamatan yang ditemukan bahwa para guru sering mengalami masalah dalam pelajaran IPAS, yaitu rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, pembelajaran yang disajikan oleh guru cenderung membosankan kegiatan pembelajaran didominasi dengan kegiatan membaca dan metode ceramah yang menyebabkan siswa menjadi kurang berminat dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Sejalan dengan hasil dari pengamatan dan observasi yang telah dilakukan, mengenai hasil belajar khususnya pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati, pencapaian rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 masih tergolong rendah. Perolehan data dari 6 SD Negeri dengan jumlah siswa sebanyak 290 memperlihatkan hasil belajar rata-rata IPAS siswa masih rendah dibawah KKTP.

Dari uraian di atas, permasalahan yang dapat dilihat di SD Negeri Gugus VI Sukawati adalah rata – rata hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa Rendah. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa. Guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Rasa ingin

tahu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dalam diskusi.

Merujuk pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, upaya yang dapat dilakukan yaitu berupa penerapan model pembelajaran yang mampu menstimulus siswa agar mampu berpartisipasi aktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran serta mengajak peserta didik terlibat langsung dalam mengungkapkan pemikiran. Model pembelajaran yang cocok diterapkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme yang berorientasi pada proses belajar siswa (*student-centered learning*). *Problem Based Learning* berfokus pada penyajian suatu permasalahan (nyata atau simulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep prinsip yang dipelajarinya dari berbagai ilmu. Permasalahan sebagai fokus, stimulus dan pemandu proses belajar menurut (Mayasari, 2022).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebuah pendekatan yang dimulai dengan penjelasan tujuan pembelajaran dan mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah. Masalah tersebut akan didiskusikan oleh siswa, kemudian dipresentasikan, dan pada akhir kegiatan, guru membantu siswa untuk merefleksikan materi pembelajaran. Saat menyampaikan materi, guru perlu menekankan pokok bahasan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Dalam hal ini, penting bagi guru untuk melibatkan media pembelajaran agar

siswa tertarik dan mampu memahami pokok bahasan dengan lebih mudah (Putri, 2018).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu metode yang sangat tepat untuk membantu meningkatkan rasa ingin tahu siswa. *Problem Based Learning* memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, model ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa, terutama dalam mata pelajaran IPA yang materinya sering kali berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk memaksimalkan pembelajaran dan lebih meningkatkan rasa ingin tahu siswa, guru juga dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran (Astarina, 2022).

Keunggulan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* antara lain:

- 1) siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah dalam situasi nyata, 2) siswa mampu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan belajar, 3) pembelajaran berpusat pada masalah sehingga materi yang tidak relevan tidak perlu dipelajari oleh siswa, mengurangi beban mereka untuk menghafal atau menyimpan informasi, 4) siswa terlibat dalam aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok, 5) siswa terbiasa memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan seperti perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi, 6) siswa memiliki kemampuan untuk menilai pembelajaran mereka sendiri, 7) siswa mampu melakukan komunikasi ilmiah dalam diskusi atau presentasi hasil kerja mereka, 8) kesulitan belajar individu siswa dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching (Ashilah, 2023).

Selain menggunakan model yang inovatif di dalam pembelajaran, diperlukan juga menerapkan penggunaan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih menjadikan pembelajaran yang berkualitas dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar.

Media adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung materi yang telah direncanakan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran menurut Munadi (dalam Rahmayanti. L dkk ,2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan untuk mempermudah siswa lebih memahami materi dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar adalah media video animasi (Rahmayanti. L dkk, 2018).

Video sangat efektif dalam menyampaikan informasi secara dinamis karena dapat menggabungkan gambar dan suara, sehingga informasi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Ada beberapa alasan utama mengapa video menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi, yaitu karena keunikannya yang menarik perhatian, kemampuannya untuk menyampaikan informasi dengan cepat, daya ingat yang kuat terhadap informasi yang disampaikan melalui video, serta potensi untuk mengembangkan apa yang telah dilihat dalam video menjadi sebuah ide (S. F. Putri et al., 2020).

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sunandar (2020) mendefinisikan video sebagai objek atau gambar yang dapat bergerak, dilengkapi dengan musik atau suara, sehingga tampak sangat alami seperti bentuk nyata. Ia juga menyatakan bahwa video dibuat untuk menghibur penonton dan sebagai media dokumentasi peristiwa bersejarah. Dalam bidang pendidikan, video memiliki peran penting

karena dapat digunakan oleh pengajar untuk menjelaskan proses dan konsep pelajaran, mengajarkan keterampilan, serta mempengaruhi sikap murid yang awalnya tidak tertarik menjadi lebih tertarik belajar berkat penyajian informasi yang menarik dalam video.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Penggunaan media Video animasi dapat membuat materi pelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas.

Penggunaan media video pembelajaran dengan cara yang tepat dapat memberikan dampak positif dalam komunikasi pendidikan. Dengan demikian, apa yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan maksimal, dan rasa ingin tahu siswa pun akan meningkat. Media video pembelajaran, seperti video animasi, berfungsi sebagai motivator dan juga stimulus belajar yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari sesuatu tanpa merasa bosan (Sintia & Jasmidi, 2022)

Karena masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media video animasi ini peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Rahmayanti, L,dkk,2018).

Selain model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi , terdapat aspek lain yang dapat menentukan hasil belajar IPAS siswa di SD Negeri Gugus VI Sukawati yaitu rasa ingin tahu. Salah satu ciri khas manusia adalah rasa ingin tahu yang dimilikinya. Rasa ingin tahu ini dapat mendorong siswa untuk bersikap kritis. Rasa ingin tahu timbul karena adanya kejanggalan atau hal yang belum dimengerti atau diketahui, dan juga karena ketertarikan manusia terhadap lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu merupakan perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun non fisik (Solehuzain, 2017).

Rasa ingin tahu terlihat dalam perilaku siswa, seperti (1) menggunakan beberapa alat indera untuk menyelidiki materi, (2) mengajukan pertanyaan tentang objek dan peristiwa, dan (3) menunjukkan minat terhadap hasil percobaan (Fauzi, 2017).

Rasa ingin tahu dapat dilihat dari gairah peserta didik, seperti memiliki antusiasme dalam mencari jawaban, perhatian pada objek yang diamati, antusiasme pada proses pembelajaran, bertanya pada setiap langkah pembelajaran, serta membaca sumber di luar buku teks (Raharja, 2018).

Siswa dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi cenderung berusaha lebih keras untuk mendapatkan hasil yang diinginkannya dari proses pembelajaran. Dengan rasa ingin tahu sebagai bekal, siswa akan memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk memuaskan keingintahuannya. Maka dari itu, rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian tersebut, sehingga dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Adapun Identifikasi masalah di SD Negeri Gugus VI Sukawati dalam penelitian ini yaitu :

Rata – rata pencapaian hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 masih tergolong rendah dibuktikan dari hasil belajar rata-rata IPAS di bawah KKTP. Pelaksanaan penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur kemajuan siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok, menilai efektivitas dan efisiensi berbagai aspek pembelajaran, serta menentukan langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran. Pentingnya hasil belajar IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan menilai proses belajar yang mencakup berbagai aktivitas yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran konvensional dan kurang variatif, siswa sering kali akan merasa bosan dan kurang tertarik untuk

terlibat aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang monoton seperti ceramah tanpa adanya interaksi sering kali membuat siswa kehilangan antusiasme untuk memahami materi yang di sampaikan.

Guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Media adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung materi yang telah direncanakan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Ketika guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran, proses belajar mengajar cenderung menjadi kurang menarik.

Rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dalam diskusi. Salah satu ciri khas manusia adalah rasa ingin tahu yang dimilikinya. Rasa ingin tahu ini dapat mendorong siswa untuk bersikap kritis. Rasa ingin tahu timbul karena adanya kejanggalan atau hal yang belum dimengerti atau diketahui, dan juga karena ketertarikan manusia terhadap lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu merupakan perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun non fisik. Rasa ingin tahu siswa yang masih rendah dapat menjadikan salah satu factor utama yang menyebabkan sikap pasif dalam proses belajar.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah memperjelas ruang lingkup masalah yang hendak dikaji. Banyak faktor yang terkait dengan proses pembelajaran, seperti faktor guru, faktor peserta didik dan lingkungan, serta adanya kendala-kendala berupa keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti. Oleh karena itu, permasalahan penelitian ini

adalah hanya terbatas pada hal- hal berikut : 1) Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi, 2) aspek rasa ingin tahu, 3) aspek hasil belajar IPAS untuk mengukur hasil belajar siswa di SD Negeri Gugus VI Sukawati..

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD?
- 2) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD?
- 3) Pada kelompok siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD?
- 4) Pada kelompok siswa yang memiliki rasa ingin tahu rendah, Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan

kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV.
- 3) Untuk mengetahui pada kelompok siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional siswa kelas IV.
- 4) Untuk mengetahui pada kelompok siswa yang memiliki rasa ingin tahu rendah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Bersasarkan tujuan yang telah dipaparkan, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) **Manfaat Teoretis**

Melalui penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Ditinjau Dari rasa ingin tahu Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati memberikan manfaat secara teoretis dalam memperkaya, menambah wawasan dan pemahaman serta memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya terkait pada materi pelajaran IPAS.

2) **Manfaat Praktis**

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk menambah pengetahuan dan wawasan guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan efektif dalam memilih model pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif kebijakan sekolah dalam hal memotivasi guru-guru dalam menyusun proses pembelajaran dan dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran di SD.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan referensi sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian lainnya yang lebih inovatif.

