

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era *society* 5.0 menuntut masyarakat dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial yang semakin kompleks dan komprehensif sehingga pendidikan menjadi pusat peran perubahan bersama masyarakat (Rozak, 2021). Kemajuan teknologi yang semakin modern, diperlukan kepedulian secara ilmiah terhadap suatu fenomena. Melalui pendidikan yang berkualitas diharapkan keterampilan, pola pikir, dan wawasan anak semakin baik (Alifah, 2021). Pendidikan yang dapat mendukung perkembangan di masa depan adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi siswa sehingga siswa dapat menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang mereka hadapi (Widiana, Parmiti, et al., 2020).

Pendidikan di Indonesia dalam hal inovasi dilakukan pada pembelajaran IPA dalam kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka belajar mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka di mana guru dan siswa dapat secara leluasa dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan (Daga, 2021). Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Konsep IPA atau sains yang diajarkan di sekolah dasar masih bersifat terpadu, artinya belum dipisahkan menjadi mata pelajaran yang terpisah-pisah seperti kimia, biologi, dan fisika (Ramadhani & Suriani, 2024). Sebagai sebuah proses, sains berfokus pada proses memperoleh

pengetahuan. Sebagai sebuah produk, sains berfokus pada hasil dari pengetahuan tersebut. Di sisi lain, sebagai sebuah sikap, sains berupaya untuk membekali, melatih, dan menanamkan nilai-nilai positif kepada siswa (Parmiti et al., 2021).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar. Belajar IPA dengan didasarkan oleh prinsip belajar sambil melakukan akan membuat siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan dan diperoleh dari hasil belajar yang diinginkan (Mayasari & Anitra, 2024). Pembelajaran IPA telah diatur dalam kurikulum Merdeka yang diintegrasikan dengan pembelajaran IPS. Dengan demikian, kurikulum ini memberikan kemampuan luar biasa kepada siswa terutama menganalisis fenomena, memecahkan masalah, terlebih dapat mempertahankan kehidupannya (Solehudin et al., 2020). Sebagian pemahaman awal siswa sesuai dengan konsep ilmiah, tetapi sebagian lainnya bertentangan (Suma et al., 2026).

Pembelajaran IPA pada tingkat Sekolah Dasar dipelajari secara terpadu. Tujuan pembelajaran IPA SD dimaksudkan agar siswa memahami alam sekitar dan fenomena alam sehingga mampu menjaga serta merawat lingkungan (Lestari et al., 2024). Sebab, pada dasarnya konten materi IPA dekat dengan kehidupan siswa sehingga seharusnya lebih mudah dipahami. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar. Selain memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar yang baik, pembelajaran IPA juga dapat memberikan beberapa pengalaman belajar lain bagi siswa, seperti pengalaman belajar yang berkaitan dengan pembentukan karakter (Ramadhani & Suriani, 2024). Pengalaman belajar dapat perubahan seperti

hasil belajar. Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran maka pendidik dapat melihat hasil belajar yang diperoleh.

Pentingnya hasil belajar IPA membuat siswa menanamkan rasa ingin tahu, menambah wawasan bagi siswa yang berguna untuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta sikap positif terhadap pelajaran IPA, teknologi dan masyarakat (Mayasari & Anitra, 2024). Hasil belajar yang baik tentu diukur berdasarkan hasil penilaian. Hasil penilaian harus menunjukkan cara yang lebih dinamis di mana laporan yang diberikan akan berubah sesuai dengan situasi dan kondisi siswa (Widiana, 2021). Keberhasilan siswa dalam mempelajari IPA tidak dapat dipisahkan dari adanya motivasi belajar, baik motivasi yang berasal dari luar diri siswa (eksternal) maupun motivasi yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri (internal) (Ramadhani & Suriani, 2024). Motivasi memainkan peran yang sangat krusial dalam aktivitas belajar individu untuk memperoleh hasil belajar, tanpa disadari, tidak ada orang yang akan belajar dengan serius tanpa adanya dorongan motivasi (Agrifina et al., 2024; Aarepattamannil et al., 2023).

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri siswa tersebut untuk belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan motivasi yang tinggi dapat membantu siswa untuk meraih prestasi yang gemilang dalam belajar. Sedangkan motivasi belajar yang rendah dapat menghambat siswa dalam meraih hasil belajar yang memuaskan (Ramadhani & Suriani, 2024).

Hasil belajar yang maksimal tentu dipengaruhi oleh motivasi belajar, namun motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA melalui

berbagai cara memberikan dampak positif pada untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Barokah et al., 2025). Kegiatan pembelajaran IPA yang melibatkan siswa secara aktif membuat materi pelajaran IPA mudah dipahami dan diingat dalam waktu yang relatif lama, sehingga dapat pula memberikan dampak terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa (Mayasari & Anitra, 2024). Teknologi memiliki pengaruh yang signifikan dalam dunia IPA, baik dalam hal pembelajaran, penelitian, maupun aplikasi di berbagai bidang dengan kemampuan digital yang mempermudah akses informasi, memvisualisasikan konsep abstrak, dan meningkatkan motivasi belajar (I. Agustina et al., 2023; Handayani et al., 2023).

Pengajaran sains di sekolah dasar lebih berfokus pada hafalan, mengingat, dan mengumpulkan berbagai macam informasi sehingga dampak dari proses pembelajaran tersebut, prestasi belajar sains siswa rendah (Margunayasa et al., 2019). Pembelajaran IPA menggunakan teknologi digital dapat memfasilitasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Strategi ataupun metode pembelajaran yang terintegrasi dengan kemajuan teknologi digital, dapat memvisualisasikan konsep IPA yang abstrak sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih sederhana. Namun, ketika teknologi semakin berkembang pesat kondisi pendidikan di Indonesia malah memprihatinkan, dimana pendidikan Indonesia termasuk kedalam tingkat pendidikan yang cukup rendah di dunia, dimana Indonesia menempati peringkat ke 54 dari 78 negara yang termasuk ke dalam *World Population Rivew* (Maimuna, 2023). Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir siswa di Indonesia masih sangat lemah dibandingkan Negara-negara

lainnya. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia ditunjukkan juga oleh hasil asesmen nasional dan dalam proses pembelajaran.

Masalah terkait kualitas pendidikan tahun 2025 melalui hasil capaian rapor pendidikan tahun 2025 terutama di Provinsi Bali dan di Kabupaten Gianyar pada cabang asesmen literasi dan kualitas pembelajaran mengalami penurunan dari tahun sebelumnya. Temuan ini tentu memberikan gambaran bahwa pendidikan di Provinsi Bali dan di Kabupaten Gianyar sedang mengalami permasalahan dibuktikan dari penurunnya nilai pada rapor pendidikan yang diperoleh. Dari hasil asesmen nasional perolehan siswa cukup rendah (Amanda et al., 2024; Sari & Arnidha, 2022). Temuan masalah lainnya adalah melalui hasil PISA yang diraih oleh Indonesia sampai tahun 2022 masih menduduki peringkat bawah. Bidang literasi, berada di peringkat ke-59, Indonesia juga mendapatkan skor 367 dalam bidang numerasi, turun 13 poin dari rata-rata penurunan skor global sebesar 21 poin. Sementara itu, dalam bidang sains, Indonesia berada di peringkat ke-65.

Permasalahan tentang pendidikan sudah berada dari tingkat lokal hingga nasional sampai internasional. Masalah lainnya adalah strategi dan model pembelajaran guru tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Wibawa et al., 2023). Hal ini mengindikasikan bahwa, di dalam kelas pun hasil belajar belum tercapai dengan maksimal sehingga pada asesmen nasional dan internasional pun siswa memperoleh hasil yang serupa. Ada banyak permasalahan pendidikan yang terjadi di Indonesia mulai dari kurangnya kualitas pendidikan, sarana dan prasarana Pendidikan yang kurang memadai, pola pikir masyarakat hingga mahal biaya (Maimuna, 2023). Permasalahan di atas juga di dukung oleh hasil temuan di SD Kecamatan Tegallalang. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa; 1) Hasil

belajar siswa rendah dengan rata-rata nilai 60,25 yang mana angka ini masih jauh lebih rendah dari KKTP sekolah yaitu 75,00, 2) Hasil ANBK kurang memuaskan, 3) Motivasi belajar yang rendah menjadi penyebab hasil belajar yang rendah, 4) Inovasi pembelajaran jarang memanfaatkan teknologi, dan 5) Guru belum mencoba banyak jenis dan fitur teknologi yang membantu pembuatan media.

Temuan ini diperkuat melalui proses wawancara terhadap beberapa guru, beberapa masalah yang timbul terkait rendahnya capaian belajar siswa adalah karena kemajuan teknologi dengan dampak negatifnya. Siswa memiliki ketertarikan yang minim untuk belajar namun sangat aktif dalam berbagai media sosial dan lebih tertarik dengan hiburan. Guru wali kelas V menuturkan bahwa masalah ini bermula sejak siswa diberikan *smartphone* pribadi dan tanpa pengawasan oleh orang tuanya. Hal ini mengindikasikan kurang sesuai dan bermaknanya proses pembelajaran yang diberikan guru. Pembelajaran yang kurang bermakna merupakan salah satu penyebab kesalahpahaman siswa (Margunayasa et al., 2021).

Namun, dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan dasar, beberapa tantangan yang substansial masih harus dihadapi salah satu hambatan utama adalah kesulitan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan sesuai (Wardani et al., 2024). Masalah tentang rendahnya hasil belajar disertai dengan menurunnya motivasi belajar siswa umumnya dalam pendidikan IPA memang sering mengalami hambatan dalam memahami konsep abstrak yang dimuat dalam materi pembelajaran (I. Agustina et al., 2023).

Rendahnya motivasi belajar juga menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa. Permasalahan ini dapat di atasi dengan bantuan berbagai pihak yaitu sekolah melalui guru dan rumah melalui orang tua. Guru memegang peran penting

kemajuan siswa dalam pendidikan formal. Jadi, rendahnya hasil belajar karena rendahnya motivasi belajar dan kurangnya inovasi proses pembelajaran di dalam kelas menjadi masalah utama dalam rancangan penelitian ini. Seorang guru diharuskan untuk cakap dalam berinovasi dan inovatif dalam pembelajaran, serta sesuai dengan keahlian siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat (Lubis, 2022). Guru harus selektif dan kreatif dalam memilih inovasi pembelajaran yang baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan merencanakan strategi pembelajaran yang tepat. Guru berperan sebagai *role map* dalam inovasi pembelajaran (merubah kegiatan pembelajaran) dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi digital (Lubis, 2022).

Salah satu faktor penentu hasil belajar adalah motivasi. Karena motivasi belajar siswa merupakan dorongan untuk belajar, berusaha dan bekerja. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan belajar dengan keras dan mampu mencapai tujuan yang diinginkan dalam belajar yaitu hasil belajar (Anfal et al., 2024; Areepattamannil et al., 2023). Kesiapan siswa selama proses pembelajaran akan berdampak pada kecepatan atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan akan berdampak pada penguasaan materi (Kertih et al., 2023). Dalam belajar, prestasi siswa akan lebih baik jika siswa mempunyai dorongan motivasi orang untuk berhasil jauh lebih besar dalam diri siswa tersebut (Jampel, 2016). Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi. Sedangkan siswa dengan motivasi belajar yang rendah akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Motivasi belajar juga memegang peran penting dalam membantu siswa meraih hasil belajar yang optimal.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar karena membantu dorongan yang timbul dari dalam diri sendiri dengan adanya bantuan atau faktor pendukung yang ada di lingkungan (Rahman & Andaryani, 2024). Untuk mencapai tujuan belajar agar siswa meraih hasil belajar yang diharapkan, motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting karena siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan mencapai hasil belajar yang maksimal (Meyanti, et al., 2021). Motivasi dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Nurhayati & Nasution, 2022). Maka, motivasi belajar merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terutama hasil belajar dalam pembelajaran IPAS.

Motivasi belajar juga merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam sedang belajar. Sehingga, perlu penentuan strategi belajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar agar hasil belajar siswa meningkat. Strategi yang dapat dilakukan adalah dengan memilih model pembelajaran yang inovatif, tidak hanya menjalankan sintaks modelnya saja tapi menambahkan inovasi agar prosesnya tidak membosankan. Salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan model pembelajaran kuantum dengan game edukasi yaitu *Wordwall*. Model pembelajaran kuantum atau *quantum learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mengorganisasikan berbagai interaksi proses pembelajaran menjadi cahaya yang melejitkan prestasi siswa menyingkirkan hambatan belajar melalui penggunaan cara dan alat yang tepat (Artini et al., 2023; Mairina & Amini, 2021; Siahaan & Meilani, 2019). Pembelajaran kuantum dapat mengubah belajar menjadi meriah dengan segala nuansanya. Kelebihan dari model pembelajaran

kuantum adalah suasana yang diciptakan kondusif, kohesif, dinamis, interaktif, partisipatif dan saling menghargai (Asidiqi et al., 2022).

Model pembelajaran kuantum merupakan desain pembelajaran baru yang menyesuaikan dengan kebutuhan anak, menjadikan suasana belajar lebih nyaman dan menarik, serta merangsang minat belajar anak (Fitri Mardi, 2020). Pembelajaran kuantum merupakan suatu metode belajar mengajar yang membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan mewujudkan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan, tenang, dan rileks (Anshu, 2024; Gil-Fuster et al., 2024; Ünal & Nalbant, 2024). Model kuantum memiliki kerangka desain yang dikenal sebagai singkatan TANDUR yang berarti: Tumbuhkan (tanaman untuk tumbuh), Alami (pengalaman/menjalani), Namai (Beri nama), Demonstrasi (Menunjukkan), Ulangi (mengulang) dan Rayakan (Juned, 2021). *Quantum Learning* terbukti lebih efektif untuk digunakan, terbukti mampu memberi pengaruh yang positif pada hasil keseluruhan peserta didik yang berada dalam kategori tinggi, membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif, percaya diri, serta mampu meningkatkan motivasi belajar yang secara tidak langsung memengaruhi hasil belajar siswa (Hardani & Nashikhah, 2023; Uyanık, 2024).

Integrasi model kuantum dengan game edukasi *Wordwall* memberi pengalaman belajar yang menarik. *Wordwall* adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya (Arifah et al., 2023). Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Pamungkas et al., 2023). *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan yaitu gratis untuk pilihan beberapa template yang dapat dipilih sesuai

kebutuhan (Firdaus & Rulviana, 2024). Keunggulan aplikasi ini tersedia fitur game yang dapat dibuat dan diatur secara mudah sesuai kebutuhan sehingga bisa digunakan untuk penilaian dalam rangka mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi ajar (Pamungkas et al., 2023). Seperti hanya model *Quantum Teaching*, media pembelajaran *Wordwall* sama-sama terbukti mampu mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa yang awalnya rendah menjadi meningkat (Barokah et al., 2024; Daronsyah et al., 2024; Pamungkas et al., 2023; Permana & Kasriman, 2022).

Penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran sains di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan pendekatan pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif (R. Lestari, 2024; Widhiatama & Brameswari, 2024). Penggunaan situs web *Wordwall* terbukti efektif dalam pembelajaran sains di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Azzahra et al., 2024). Jadi, secara terpisah antara model pembelajaran kuantum dan game edukasi *Wordwall* serta motivasi belajar sama-sama relevan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka, dapat diduga bahwa model pembelajaran kuantum terintegrasi game edukasi *Wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ditinjau dari motivasi belajar. Jadi, beberapa hal yang dapat dicari tahu dari permasalahan dan solusi diatas adalah mencari pengaruh hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian untuk melihat pengaruh model *Quantum Teaching* terintegrasi game *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS dengan membandingkan motivasi belajar. Penelitian ini

didasarkan pada hasil penelitian relevan yang menemukan pengaruh model pembelajaran kuantum, media pembelajaran, game edukasi, *wordwall* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Sehingga, judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Quantum Teaching* Berbantuan *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ditinjau Dari Motivasi Belajar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan untuk menjadi perhatian dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa rendah dengan rata-rata nilai ulangan harian 60,25.
2. Hasil dan ranking PISA Indonesia masih rendah.
3. Hasil ANBK kurang memuaskan.
4. Motivasi belajar yang rendah menjadi penyebab hasil belajar yang rendah.
5. Inovasi pembelajaran jarang memanfaatkan teknologi.
6. Belum tersedia media pembelajaran dan media asesmen yang memanfaatkan teknologi.
7. Kemajuan teknologi dengan dampak negatifnya dan penggunaan yang tidak tepat oleh siswa sehingga tidak mendukung proses belajar.
8. Siswa memiliki ketertarikan yang minim untuk belajar namun sangat aktif dalam berbagai media sosial dan lebih tertarik dengan hiburan.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini terbatas menyelesaikan masalah yang menjadi pokok utama yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Faktor penyebabnya adalah karena dipengaruhi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan kurangnya inovasi strategi pembelajaran yang mengedepankan belajar sambil bermain agar menarik minat dan semangat siswa untuk belajar. Kompleksnya masalah yang ditemukan menyebabkan perlunya pembatasan masalah agar hasil penelitian lebih maksimal dalam menyelesaikan masalah yang paling besar. Masalah-masalah yang ditemukan dikerucutkan menjadi satu masalah yaitu tentang rendahnya hasil belajar IPAS. Sehingga, solusi yang ditawarkan adalah dengan memberi perlakuan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD ditinjau dari motivasi belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan batasan masalah yang telah ditentukan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa?

3. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi?
4. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh interaksi antara model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan

Game Wordwall dan siswa yang diajar dengan model konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Adapun manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini, yakni dengan terungkapnya fakta tentang pengaruh model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD ditinjau dari motivasi belajar. Hasil penelitian ini juga diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya pada pengembangan pembelajaran IPA di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memberikan manfaat praktis untuk berbagai pihak yaitu:

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar dengan mempertimbangkan motivasi belajar sebagai faktor pengaruh. Penelitian ini juga menambah keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk kebutuhan mengajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dan rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan belajar siswa.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini membantu Kepala Sekolah dalam menyiapkan pembelajaran berbasis teknologi, membantu guru di sekolah ini untuk menguasai salah

satu teknologi untuk menyediakan bahan ajar serta menyumbang ide untuk mengatasi masalah terkait rendahnya hasil belajar.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan untuk menambah wawasan sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik dan maksimal.

