

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa,

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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah dengan mengacu pada Standar Pendidikan Nasional. Standar Pendidikan Nasional digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum dan penyelenggaraan pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Seperti isi dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 3 Ayat 1 menyatakan Standar Nasional

Pendidikan mencakup 8 standar yaitu: (1) Standar Kompetensi Lulusan, (2) Standar Isi, (3) Standar Proses, (4) Standar Penilaian Pendidikan, (5) Standar Tenaga Kependidikan, (6) Standar Sarana dan Prasarana, (7) Standar Pengelolaan, dan (8) Standar Pembiayaan. Standar Pendidikan Nasional pertama yang menjadi acuan di jenjang pendidikan adalah standar kompetensi lulusan. Standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kesatuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang menunjukkan capaian kemampuan peserta didik dari hasil pembelajarannya pada akhir jenjang pendidikan. Standar kompetensi lulusan digunakan sebagai pedoman dalam penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan. Oleh karena itu guru mempunyai peran penting dalam penentuan kelulusan peserta didik. Guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Saat ini guru dapat dengan mudah menciptakan proses pembelajaran yang interaktif yaitu dengan adanya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi di dunia pendidikan salah satunya dapat dilihat dari berkembangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, seperti media pembelajaran interaktif yang bisa diakses oleh siswa dari laptop maupun *handphone*. Peran guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Menurut Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Tahun 2022 siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya sampai pada rentang nilai 86-100% sehingga siswa sudah mencapai ketuntasan (Kemendikbudristek 2022). Sedangkan menurut Pedoman Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2017 siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya paling tinggi pada rentang nilai 85%-100%

(Pedoman Pendidikan Undiksha 2017). Selain itu pada PAP (Penilaian Acuan Patokan) skala 5 siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya sampai pada rentang nilai 90-100 untuk mendapatkan predikat “Sangat Baik” (Agung dkk, 2022). Jadi berdasarkan dari ketiga sumber di atas peneliti mengharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya sampai pada rentang nilai 86-100% sehingga siswa sudah mencapai ketuntasan sesuai dengan BSKAP 2022 (Kemendikbudristek 2022).

Setelah dilakukan wawancara dengan Bapak I Made Surya Wibawa Sudirman S.Pd selaku wali kelas V di SD Negeri 2 Sempidi pada Jumat, 5 April 2024 peneliti melontarkan beberapa pertanyaan mengenai kurikulum yang digunakan di kelas V di SD Negeri 2 Sempidi adalah kurikulum merdeka. Peneliti juga bertanya mengenai model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, bahan ajar yang digunakan di kelas V di SD Negeri 2 Sempidi. Beliau mengatakan bahwa biasanya beliau menjelaskan materi kepada siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Media pembelajaran yang digunakan adalah seperti media pembelajaran visual yaitu berupa gambar yang ditayangkan pada proyektor. Adapun alat peraga konkret yang digunakan seperti tulang-tulang rangka dan torso organ-organ pencernaan manusia. Penggunaan media audio visual juga pernah digunakan seperti video pembelajaran. Selain menggunakan bahan ajar seperti buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket, beliau juga terkadang menggunakan video pembelajaran yang ada pada aplikasi *YouTube*. Peneliti juga bertanya mengenai mata pelajaran yang memiliki hasil belajar paling rendah, beliau mengatakan bahwa mata pelajaran yang memiliki hasil belajar paling rendah adalah

Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Disini peneliti lebih memilih mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Bab 3 Topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku untuk penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi guru mengajar pada Kamis 25 April 2024 di kelas V SD Negeri 2 Sempidi, guru kelas V memulai pembelajaran dengan memberikan salam kepada siswa dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru menjelaskan materi menggunakan buku LKS dan menunjuk beberapa dari siswa untuk bergantian membaca materi tersebut. Setelah menjelaskan materi, guru memberikan soal secara lisan kepada siswa. Siswa diberikan waktu selama 5 detik untuk mengerjakan satu soal dan langsung dikoreksi setiap selesai menjawab satu soal. Setelah kelima soal sudah dijawab dan langsung dikoreksi maka selanjutnya guru akan memberikan nilai. Urutan guru dalam memberikan nilai adalah dari siswa yang pekerjaannya benar semua sampai pada siswa yang pekerjaannya salah semua atau kurang tepat. Siswa yang paling banyak salah akan maju kedepan untuk diberikan tantangan seperti misalnya bernyanyi lagu daerah. Setelah itu karena sudah menunjukkan waktu istirahat maka guru menutup proses belajar dan mengajar dengan menyampaikan kesimpulan. Setelah melakukan observasi saat guru mengajar di kelas, maka peneliti melihat belum adanya penggunaan media saat pembelajaran sedang berlangsung dan guru tidak menggunakan model pembelajaran saat mengajar dikelas. Guru hanya menggunakan pembelajaran konvensional dan menggunakan bahan ajar seperti buku LKS pada proses pembelajaran saat itu. Peneliti juga melihat anak-anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta kelas masih berpusat pada guru.

Setelah dilakukan wawancara dan observasi di kelas V SD Negeri 2 Sempidi terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan dilapangan. Hasil belajar siswa mengalami kesenjangan dengan harapan, yang seharusnya siswa mendapatkan rentangan nilai 86-100% sesuai dengan BSKAP 2022 (Kemendikbudristek 2022). Rata-rata hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 2 Sempidi pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Bab 3 Topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku adalah 44,75. Setelah mengetahui kenyataan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 44,75 sedangkan harapan yang diharapkan adalah siswa mendapatkan rentang nilai 86-100% berdasarkan BSKAP 2022 maka terjadi selisih sebesar 41,25.

Saat melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 2 Sempidi peneliti juga bertanya mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru kelas V memaparkan bahwa siswa disini lebih sering bermain *handphone* daripada belajar. Maka dalam diri siswa tidak terdapat minat dalam belajar, mereka lebih senang bermain *handphone*. Nabillah & Abadi (2019) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan dalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Faktor internal terdiri dari faktor kesehatan, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Berdasarkan pemaparan ahli di atas peneliti lebih memfokuskan pada faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada faktor eksternal. Salah satu faktor yang terdapat di dalam faktor eksternal adalah faktor lingkungan sosial sekolah. Menurut

Marlina & Sholehun (2021) sekolah merupakan satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Nabillah & Abadi (2019) menyatakan faktor lingkungan sosial sekolah yang mempengaruhi hasil belajar siswa mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, dan metode belajar dan tugas rumah. Faktor lingkungan sosial sekolah pasti didominasi dengan kehadiran seorang guru yang berkaitan dengan cara guru mengajar di dalam kelas seperti model pembelajaran yang digunakan, pengelolaan kelas yang efektif dan fasilitas yang digunakan untuk mengajar seperti media pembelajaran. Guru biasanya lebih memilih menjelaskan materi dengan pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kelas menjadi berpusat pada guru. Guru terkadang tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi saat mengajar didalam kelas. Guru di sekolah mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memandang perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang berkualitas sebagai sarana dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku. Setiadi (2021) menyatakan bermain *game* merupakan salah satu aktivitas hiburan yang dilakukan manusia untuk menghilangkan kejenuhan di sela aktivitas harian yang terus berulang, bermain tidak hanya berfungsi untuk hiburan, bermain juga memiliki fungsi untuk melatih kemampuan berpikir yang dapat mengasah otak manusia. Agustin dkk. (2021)

menyatakan salah satu permainan yang dapat mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat adalah permainan teka-teki silang. Menurut Wulan dkk. (2019) teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Menurut Nisa dkk. (2024) penemuan penelitian di masa lalu juga menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki silang yang cerdas dalam konten tes yang disusun dengan baik juga dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Media teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran IPAS dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran karena mengandung unsur permainan yang diasumsikan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media teka-teki silang interaktif ini juga berbasis model pembelajaran *problem based learning* yang akan melatih berpikir kritis siswa. Besar harapan setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem-based learning* dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi IPAS Seperti Apakah Budaya Daerahku pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sempidi Tahun Ajaran 2024/2025”.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk. (2022); Aisyah dkk. (2022); dan Simehate dkk. (2023) terdapat kesamaan penelitian yakni pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran teka-teki silang. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang telah dilaksanakan oleh Wulan dkk. (2019); Anshori (2020); Arsita dkk. (2022); Andi dkk. (2024); Nisa & Ismaya (2024) juga terdapat kesamaan dalam penelitiannya yakni mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran IPS. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan valid, praktis, layak dan efektif ditinjau dari aspek media dan materi berdasarkan hasil penilaian kualitas produk dari uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain instruksional, uji ahli media pembelajaran dan hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi keseluruhan sangat baik. Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan selanjutnya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan dengan hasil *posttest* lebih tinggi dari *pretest*. Kelebihan dari produk ini adalah media permainan teka-teki silang ini dirancang dan didesain untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Kekurangan produk ini adalah kurang luasnya cakupan materi sehingga perlu adanya pengembangan, Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu produk yang dikembangkan sama-sama dalam bentuk permainan teka-teki silang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut.

- (1) Siswa lebih suka bermain *handphone* daripada belajar
- (2) Kurangnya semangat dan minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- (3) Belum maksimalnya pembelajaran interaktif yang mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- (4) Kurangnya variasi media pembelajaran IPAS yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa.
- (5) Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa bahan ajar cetak seperti buku LKS dan buku paket yang diberikan oleh pihak sekolah, sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- (6) Belum dikembangkan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan pada identifikasi masalah, adanya pembatasan masalah untuk menghindari perluasan pembahasan dan mempermudah dalam pemecahan masalah. Peneliti menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri

2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025 berupa media ajar interaktif berbentuk permainan edukatif teka-teki silang. Mengingat media pembelajaran sangat penting dalam mempermudah mencapai tujuan pembelajaran, sehingga media perlu dikaji untuk memperoleh hasil yang optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimana rancang bangun media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025?
- (2) Bagaimana validitas media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025?
- (3) Bagaimana efektivitas pengembangan media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025.
- (2) Untuk mengetahui validitas media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran terutama tentang media teka-teki silang interaktif, dan juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian dibidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Terdapat beberapa manfaat penelitian secara praktis, dengan penjelasan sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning*, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adanya pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penetapan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* serta dapat memperkaya koleksi media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain, khususnya mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar untuk penulisan yang relevan serta adanya penelitian ini dapat menambah koleksi kepustakaan dan bacaan mahasiswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* ini berisikan materi pelajaran IPAS Kelas V Bab 3 Daerahku Kebanggaanku Topik A. Seperti Apakah Budaya Daerahku.
- (2) Media pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan teka-teki silang interaktif yang disertai dengan soal evaluasi, gambar dan *background* musik yang disesuaikan dengan materi IPAS kelas V Bab 3 Daerahku Kebanggaanku Topik A. Seperti Apakah Budaya Daerahku.
- (3) Media pembelajaran teka-teki silang interaktif disajikan sesuai dengan *sintaks* model pembelajaran *problem based learning* yang meliputi 5 tahap yaitu a) Merumuskan Masalah, b) Menganalisis Masalah, c) Mengumpulkan Data, d) Pengujian Hipotesis, dan e) Menarik Kesimpulan.
- (4) Media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* dibuat dan dikembangkan berbantuan dengan aplikasi *Adobe Animate Microsoft Power Point* yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- (5) Media pembelajaran secara khusus ditunjukkan untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025 serta sekolah lain yang membutuhkan.
- (6) Media pembelajaran teka-teki interaktif berbasis *problem based learning* ini dirancang menjadi media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat mengakses media pembelajaran teka-teki ini kapan saja dan dimana saja.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan dalam keberlangsungan proses belajar mengajar didalam kelas. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas atau dalam bentuk kata-kata tertulis. Media pembelajaran yang bervariasi dapat menimbulkan motivasi belajar siswa serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran akan sangat menguntungkan baik dari pihak guru maupun siswa karena sama-sama dimudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 2 Sempidi, dinyatakan bahwa guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti media pembelajaran visual yaitu gambar yang terdapat didalam *power point*, alat peraga konkret dan video pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Namun penggunaan media yang ada saat ini kurang efektif karena siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media yang interaktif. Sehingga dengan media yang telah ada, dibutuhkan media pembelajaran baru interaktif untuk menunjang minat siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS muatan materi

IPS. Adanya media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar, minat serta motivasi belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025 adalah sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran teka-teki silang berbasis interaktif *problem based learning* ini dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- (2) Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS mengenai materi seperti apakah budaya daerahku.
- (3) Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS yaitu materi seperti apakah budaya daerahku.

Berikut merupakan keterbatasan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* yaitu:

- (1) Media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* dirancang dengan hanya memperhatikan karakteristik siswa yang duduk di bangku kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025. Sehingga hasil produk hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar.
- (2) Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* sebagai media pembelajaran terbatas pada mata pelajaran IPAS kelas V Bab 3 Topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku.
- (3) Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif terbatas hingga uji tingkat efektivitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

(1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara pesan oleh guru kepada siswa dalam menyampaikan dan menyalurkan materi pada proses pembelajaran, agar pembelajaran lebih mudah dan jelas dipahami. Sehingga media pembelajaran mampu untuk mengaktifkan proses

belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran sehingga terdapat keefektifan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

(2) Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif Berbasis Problem Based Learning

Media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* adalah media ajar yang menggabungkan antara media teka-teki silang dan media audio visual yang dibuat dengan tujuan menarik perhatian orang khususnya pada kalangan anak-anak. Media teka-teki silang interaktif ini akan berbasis *problem based learning* yang dimana didalam media ini akan berisi permasalahan yang harus dipecahkan siswa, jadi siswa menjawab soal teka-teki silang dalam bentuk *problem based learning*. Media teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* pada materi IPAS muatan IPS dapat menjadikan siswa aktif dalam proses belajar mengajar karena terdapat unsur permainan yang diasumsikan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

(3) Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

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. Kurikulum merdeka memiliki kemunculan mata pelajaran IPAS yang dimana mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengentahuan Alam dan

Sosial (IPAS). Selain mata pelajaran IPA, pada mata pelajaran IPAS juga terdapat muatan IPS. Media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* ini akan lebih kepada materi IPS.

(4) Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi IPAS Khususnya Muatan IPS

Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* adalah sebuah inovasi dalam membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pengetahuan IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sempidi tahun ajaran 2024/2025.

(5) Materi IPAS Seperti Apakah Budaya Daerahku

Media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* dikembangkan untuk materi IPAS seperti apakah budaya daerahku pada muatan pembelajaran IPS. Pada materi IPAS seperti apakah budaya daerahku terdapat beberapa sub materi yaitu seperti materi akulturasi budaya, warisan budaya, jenis-jenis warisan budaya yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda serta berisi materi cara menjaga warisan budaya.