

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang dihasilkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, suatu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dan juga berkaitan dengan pembangunan suatu negara. Pelaksanaan pendidikan tentunya proses pembelajaran yang dilakukan merupakan peranan utama terhadap hasil pendidikan. Pembelajaran menurut Djamaluddin & Wardana (2019:13) adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran didefinisikan sebagai bantuan yang diberikan oleh guru untuk memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan, menguasai keterampilan dan membangun sikap dan kepercayaan. Agar pembelajaran bermakna, seorang guru membutuhkan alat untuk memudahkan transfer ilmu antara guru dan siswa. Alat yang digunakan untuk mempermudah kegiatan tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar di ruang kelas. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif agar siswa tidak jenuh dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran

dapat membantu guru menyampaikan topik dan saat membantu siswa memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai.

Terjadinya perubahan dan perkembangan di setiap jamannya, akibat terjadinya pengembangan pendidikan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, Kemendikbud menerbitkan kurikulum baru yang dinamakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menurut Khoirurrijal dkk., (2022) menyatakan kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan peserta didik diberi ruang yang lebih agar optimal dalam bereksplorasi konsep dan kompetensinya. Kurikulum merdeka juga memiliki kemunculan mata pelajaran IPAS yang dimana mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain mata pelajaran IPA, pada mata pelajaran IPAS juga terdapat muatan IPS.

Kurikulum merdeka itu sendiri terdapat hasil yang diukur yaitu tercapainya tujuan pembelajaran pada peserta didik. Menurut Agung (2020:100), bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan secara nasional menggunakan salah satu pedoman yakni Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal secara tertentu. Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1 PAP Skala 5 (Lima)
(Sumber : Agung (2020:101))

Persentase	Kriteria
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
40-64	Rendah
0-39	Sangat Rendah

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPAS bertujuan agar siswa dapat menerapkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan nyata dan berpikir kritis. Muatan pembelajaran IPA bukan sekedar menghafalkan konsep-konsep ilmiah, namun yang lebih penting adalah berlatih agar siswa dapat menemukan sendiri konsep-konsep tersebut dan berinteraksi secara kreatif dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Apriany dkk., (2020) pembelajaran IPA merupakan *scientific inquiry* artinya siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung melalui penerapan dan pengembangan keterampilan proses serta sikap ilmiah. Untuk mengoptimalkan perolehan keterampilan IPA siswa, guru harus cermat memilih model dan media pembelajaran yang inovatif. Guru harus mencoba berbagai media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Kadek Gede Mahendra, S.Pd. selaku wali kelas V di SD No. 2 Sedang pada hari Jumat, 26 April 2024 beliau menyatakan bahwa minat belajar siswa kelas V di SD No. 2 Sedang mengalami penurunan. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi dan analisis saat pelaksanaan program Kampus Mengajar tahun 2024 di SD No. 2 Sedang khususnya di kelas V, pada bulan Februari – Juni dan ditemukan beberapa masalah yaitu: (1) setiap siswa memiliki pemahaman dan menerima materi sesuai gaya belajar yang berbeda-beda; (2) pembelajaran di kelas masih bersifat *teacher center* dan model pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional; (3) kurangnya perkembangan media pembelajaran dalam menyampaikan materi khususnya dalam pembelajaran IPAS. Selain itu hasil belajar sumatif, menurut Penilaian Acuan Patokan (PAP skala 5),

masih dalam kategori pencapaian rendah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran IPAS masih sulit dipahami, terutama untuk materi tentang magnet dan listrik. Siswa kelas V di SD No 2 Sedang pada mata pelajaran IPAS materi Magnet, Listrik, dan Teknologi masih rendah dengan lebih rinci berada di rata-rata 61,83 (PAP dengan skala 5) untuk total keseluruhan 27 siswa dengan kata lain berada di kategori sedang (Agung dkk., 2022) terjadi ketimpangan antara harapan pihak sekolah dan kenyataan yakni Kompetensi belajar siswa kelas V di SD No 2 Sedang mata pelajaran IPAS pada materi magnet yang seharusnya berada pada tingkat baik dengan rata-rata 75 – 80 dengan didukung oleh fasilitas yang ada dengan kenyataan bahwa rata-rata nilai dari ulangan akhir semester dengan rata-rata 61,83 dengan kategori cukup (PAP skala 5). Demikian terjadi selisih sebesar 13,83.

Wali kelas kelas V SD No. 2 Sedang telah menggunakan media dan bahan ajar seperti buku guru, buku siswa, soal latihan, dan gambar dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Namun, penggunaan media tersebut kurang efektif karena keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran dan siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media yang edukatif. Sehingga dibutuhkan media baru yang edukatif dan interaktif untuk mendukung minat anak dalam pembelajaran, terutama untuk muatan materi IPAS.

Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, bahwa pengembangan media pembelajaran yang berkualitas tinggi harus dilakukan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks materi IPAS. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat

sehingga siswa termotivasi untuk belajar bersama teman sebayanya dan tentunya membangun pengetahuannya melalui Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif yang berbasis *Problem Based Learning (PBL)*. Menurut Huda, (2020) menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) sebagai permainan yakni pemain mengisi kotak-kotak kosong dengan kata-kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Penggunaan media *Crossword Puzzle* atau Teka-teki silang ini memungkinkan siswa belajar lebih rileks, aktif, dan berpikir kritis. Sehingga melalui permainan teka-teki silang interaktif yang dimainkan dapat mengurangi rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran dan penggunaan media TTS membuat siswa termotivasi dan semangat untuk mempelajari materi. Ini membuat belajar lebih mudah dipahami, meningkatkan daya nalar dan pengetahuan, dan membuat belajar menjadi pengalaman yang tidak terlupakan.

Menggunakan media teka-teki silang interaktif dalam muatan IPAS, siswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses belajar karena menggabungkan elemen permainan, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sebagai media pembelajaran, teka-teki silang interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan kritis, serta menambah wawasan mereka tentang materi.

Pendidikan formal di Indonesia mengenai materi magnet-listrik dalam pembelajaran IPAS sudah diajarkan sejak jenjang SD. Tujuannya adalah agar setiap warga negara Indonesia memiliki pemahaman yang memadai tentang konsep magnet, sehingga siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan magnet dengan efektif serta efisien dalam kehidupan sehari-hari. Magnet terkait dengan cara

memahami alam secara sistematis, sehingga tidak hanya mencakup penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga melibatkan proses penemuan.

Adapun manfaat magnet ini di belajarkan untuk siswa SD penerapan materi magnet dalam kehidupan sehari-hari yang relevan dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD yaitu (1) penggunaan kompas untuk menunjukkan arah yaitu siswa dapat mempelajari bagaimana jarum kompas selalu mengarah ke utara karena adanya gaya magnet bumi. Siswa juga bisa mencoba membuat kompas sederhana dengan menggunakan jarum yang dimagnetisasi dan diletakkan di atas air; (2) magnet di pintu kulkas, siswa dapat melihat langsung bagaimana magnet bekerja dalam benda sehari-hari di rumah; (3) magnet di mainan, siswa dapat membawa mainan mereka ke kelas dan mengeksplorasi cara magnet bekerja di mainan tersebut. Hal ini meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep gaya tarik-menarik dan gaya tolak-menolak magnet; (4) penggunaan magnet di tempat sampah, ini memberi siswa pemahaman tentang manfaat magnet dalam menjaga lingkungan, melalui proses daur ulang yang mereka mungkin lihat atau dengar di kehidupan sehari-hari; (5) penutupan tas atau dompet dengan magnet, siswa mungkin memiliki tas atau dompet yang menggunakan magnet, sehingga mereka bisa melihat contoh nyata bagaimana magnet digunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Apabila siswa tidak mendapat pembelajaran mengenai magnet dengan baik pemahaman ilmiah yang terbatas, tanpa pembelajaran tentang magnet, siswa tidak akan mendapatkan pemahaman tentang salah satu konsep dasar dalam fisika yang

memiliki banyak aplikasi sehari-hari, mulai dari perangkat elektronik hingga kompas. Selain itu juga dampak terhadap keterampilan *problem solving*, konsep magnet membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Siswa yang tidak belajar tentang magnet mungkin akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan ini lebih lanjut.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ritonga dkk., (2021), ditemukan bahwa penggunaan media Teka Teki Silang dalam pengajaran *maharah qira'ah* telah memenuhi standar HOTS dengan fokus pada pembelajaran berpusat pada siswa. Sehingga penggunaan media ini membutuhkan siswa untuk berinovasi dan menciptakan sesuatu baru, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan mendalam saat mengerjakan tugas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kurniati dkk., (2022), media permainan teka teki silang matematika dikembangkan secara efektif untuk digunakan dan membantu siswa belajar matematika, terutama operasi bilangan bulat. Menghasilkan media teka teki silang (TTS) yang menarik dan kreatif adalah hasil dari penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, untuk memudahkan penyampaian pembelajaran serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Magnet Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD No. 2 Sedang Tahun Ajaran 2024/2025.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Tidak ada semangat dan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran di dalam kelas yang kurang kreatif dan inovatif, yang menyebabkan siswa tidak antusias.
3. Guru hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran IPAS yaitu media cetak seperti buku guru dan buku siswa yang kurang menarik perhatian siswa.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran IPAS Materi Magnet siswa kelas V SD No. 2 Sedang Tahun Ajaran 2024/2025.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi untuk mempermudah pemecahan masalah dan mencegah pembahasan yang berlebihan. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem-based learning* untuk mata pelajaran IPAS Materi Magnet siswa kelas V SD tahun ajaran 2024/2025. Media pembelajaran interaktif ini akan berbentuk permainan teka-teki silang edukatif. Mengingat bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam mempermudah pencapaian tujuan belajar, media harus dikaji untuk mendapatkan hasil yang optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi magnet pada mata pelajaran IPAS kelas V SD No. 2 Sedang Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi magnet pada mata pelajaran IPAS kelas V SD No. 2 Sedang Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi magnet pada mata pelajaran IPAS kelas V SD No. 2 Sedang 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 pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi magnet pada mata pelajaran IPAS kelas V SD No. 2 Sedang Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi magnet pada mata pelajaran IPAS kelas V SD No. 2 Sedang Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi magnet pada mata pelajaran IPAS kelas V SD No. 2 Sedang Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan teka-teki silang interaktif berbasis *problem-based learning* ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian pengembangan ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan guru dengan menjadikannya lebih praktis, mudah, dan menarik. Selain itu, dengan teka-teki silang interaktif dapat memenuhi kebutuhan siswa, dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran terutama media teka-teki silang interaktif. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber penelitian tambahan dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan pengembang lainnya.

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran menggunakan teka-teki silang interaktif berbasis PBL, pembelajaran diharapkan menjadi daya tarik bagi siswa untuk fokus dan semangat dalam belajar. Selain itu untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan aktivitas mereka sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai.

b. Bagi Guru

Tujuan media ajar teka-teki silang interaktif berbasis PBL ini adalah untuk meningkatkan motivasi guru dan memungkinkan mereka untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran secara kreatif di era digital ini. Selain itu, tujuannya adalah agar materi pelajaran yang direncanakan memenuhi fungsinya sebagai pendukung atau alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan dapat membantu sekolah mengembangkan dunia pendidikan dan mendorong guru untuk menjadi inovatif dan selektif saat menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran. Ini juga akan mendorong peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti lainnya

Bagi peneliti lain tujuannya agar dapat dilakukannya pengembangan media pembelajar teka-teki silang interaktif berbasis PBL ini adalah sebagai referensi yang nantinya bisa di terapkan dalam menghadapi masalah-masalah di dunia pendidikan secara nyata dan untuk kepentingan belajar secara lebih dalam lagi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Pengembangan media ini dapat membantu proses pembelajaran pada pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar yang tujuannya agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang telah diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian

ini berupa (media interaktif) dalam bentuk teka-teki silang interaktif dengan spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis PBL berisi materi yang cocok untuk meningkatkan keterampilan pengetahuan IPAS.
2. Media pembelajaran yang diberikan berupa permainan teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* disertai dengan *audio* serta disesuaikan dengan muatan pembelajaran IPAS materi mengenai magnet
3. Media pembelajaran khusus ditujukan untuk siswa kelas V SD No. 2 Sedang tahun ajaran 2024/2025 dan sekolah lain yang memerlukannya.
4. Dengan menggunakan aplikasi *Eclipse Crossword* dan *Microsoft PowerPoint*, media pembelajaran teka-teki silang interaktif akan dibuat dan dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Di sekolah dasar, siswa biasanya ingin belajar menjadi menyenangkan dan bermakna. Untuk mencapai hal ini, pendidik harus dapat memberikan siswanya sarana, prasarana, sumber belajar, dan media yang dapat membantu mereka belajar dan mendorong mereka untuk berpikir kritis. Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan karena sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar secara keseluruhan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat berperan penting pada guru dan siswa karena membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di SD No. 2 Sedang, narasumber menyampaikan bahwa penggunaan media kurang efektif karena siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media yang bersifat edukatif dan interaktif. Oleh karena itu, selain

media yang sudah ada, diperlukan media pedagogi dan interaktif baru untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, khususnya konten Materi IPAS .

Kehadiran media pembelajaran teka-teki silang interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan bahan ajar dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, memikat, menghibur dan bermakna.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran teka-teki silang interaktif dirancang sekreatif mungkin untuk merangsang minat belajar siswa.
2. Pengguna media pembelajaran teka-teki silang diharapkan mampu memahami materi pembelajaran dan memperluas keterampilan IPAS pada topik apa dan untuk apa magnet diciptakan.

Pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan diantaranya:

2. Asumsi Keterbatasan

1. Media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis PBL ini dirancang dengan hanya memperhatikan karakteristik siswa kelas V SD No. 2 Sedang tahun ajaran 2024/2025
2. Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis PBL ini sebagai media pembelajaran terbatas pada muatan IPAS materi magnet.

3. Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis PBL ini terbatas hingga uji tingkat efektivitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah kunci yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem-based learning* materi magnet pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD No. 2 Sedang tahun ajaran 2024/2025, dianggap perlu untuk memberikan batasan istilah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai perantara pesan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Ini memungkinkan media pembelajaran untuk mengaktifkan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, dan keinginan siswa selama proses pembelajaran sehingga terjadi komunikasi dan interaksi yang efektif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Teka – Teki Silang Interaktif

Media pembelajaran teka-teki silang interaktif dirancang untuk menarik perhatian, terutama siswa dalam pembelajaran. Media ini akan menggabungkan dua media, yaitu media teka-teki silang dan media teks bersuara. Media ini akan berisi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar yang harus di selesaikan oleh siswa melalui teka-teki silang. Sehingga memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang bermakna.

3. Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis untuk menjawab permasalahan dan mencari solusi sebagai jalan keluar dari permasalahan tersebut. *Problem Based Learning* adalah seperangkat model pendidikan yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, keterampilan materi, dan keterampilan pengaturan diri.

4. Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif Berbasis *Problem Based Learning*

Pembelajaran IPAS Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif berbasis *problem based learning* ini adalah sebuah inovasi yang dapat membantu guru maupun siswa dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar pengetahuan IPAS siswa kelas V SD No. 2 Sedang tahun ajaran 2024/2025.

5. Materi Magnet

Materi magnet merupakan salah satu materi yang ada pada Bab 3 Magnet, Listrik dan Teknologi untuk Kehidupan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar. Magnet merupakan suatu benda yang dapat menarik benda lain disekitarnya dengan yang sifat khusus.

6. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Setelah dilantik pada 23 Oktober 2019 sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia, Nadiem Makarim telah

mengeluarkan berbagai kebijakan serta program unggulan terkait pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum merdeka ini, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) digabungkan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terintegrasi menjadi IPAS, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa disebut IPAS adalah salah satu pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dasar karena memberi siswa kemampuan untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan IPAS menekankan pada pemahaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk menjelajahi dan memahami secara ilmiah alam sekitar dan sosial. Sebagai upaya untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar, fokus pendidikan IPAS adalah "mencari tahu dan berbuat".

