

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana dan sistematis dalam rangka menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Proses ini tidak hanya fokus pada aspek akademis semata, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pengembangan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan praktis yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Rahman *et al.*, 2022). Pendidikan, dalam arti yang lebih luas, bertujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas dalam ilmu pengetahuan, tetapi juga matang dalam hal moral dan etika, mampu berinteraksi secara positif dalam lingkungan sosialnya, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara (Herwati, 2024). Pendidikan juga menuntut seseorang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, mengembangkan kreativitas, serta membuat keputusan yang tepat dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan dalam memecahkan masalah, berkomunikasi secara efektif, serta beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di masyarakat global yang semakin cepat (Redhana, 2019).

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi penerus yang tidak hanya unggul dalam aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki kecakapan hidup yang berguna dan mampu memberikan kontribusi

positif bagi kemajuan peradaban manusia. Pencapaian tujuan pendidikan didukung oleh tiga komponen utama dalam sistem pendidikan nasional yaitu guru, peserta didik, dan kurikulum. Ketiganya saling terhubung dan membentuk suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, yang berperan dalam menunjang dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran (E. C. Sari, 2022).

Pendidikan selalu berkaitan erat dengan kurikulum. Kurikulum merupakan instrumen utama yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga dapat dikatakan bahwa kurikulum menjadi pedoman inti dalam pelaksanaan proses pendidikan di Indonesia (Yuhansil, 2020). Pernyataan ini menegaskan bahwa kurikulum tidak boleh hanya dipandang sebagai dokumen administratif semata, melainkan sebagai panduan strategis yang menjadi acuan bagi para pelaku pendidikan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Kurikulum mencerminkan nilai-nilai dasar dan pandangan hidup yang menjadi fondasi dalam pendidikan, sekaligus menjadi penjabaran dari cita-cita pendidikan yang hendak dicapai.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim telah meluncurkan secara resmi kurikulum prototipe baru yaitu Kurikulum Merdeka, kurikulum sebagai salah satu konsep yang menuntut kemandirian bagi peserta didik (Manalu *et al.*, 2022). Kurikulum Merdeka dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman. Pendekatan ini mengedepankan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa (Heryanti *et al.*, 2023). Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, di mana siswa tidak hanya sekadar memahami teori, tetapi juga

mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan hasil belajar dan pengembangan berpikir kritis menjadi fokus dalam proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan eksploratif dalam menggali potensi diri mereka (Lasterman *et al.*, 2024). Penerapan pendekatan ini bertujuan membentuk siswa yang adaptif, kreatif, serta memiliki kemampuan berpikir logis dan analitis dalam menyikapi tantangan masa depan..

Pada tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas IV, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peranan penting dalam menerapkan Kurikulum Merdeka. IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sebuah mata pelajaran yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar, khususnya dalam Kurikulum Merdeka. IPAS mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) ke dalam satu pembelajaran yang holistik (Fitriana *et al.*, 2024). Mata pelajaran ini dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa mengenai hubungan antara alam, manusia, dan masyarakat, dengan fokus pada isu-isu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Zakarina *et al.*, 2024). Pendekatan ini mendorong siswa memperoleh pemahaman teoretis sekaligus mengamati keterkaitan antara fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar. Proses ini membentuk pemahaman yang lebih mendalam serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat.

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan berbagai kompetensi siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan kepekaan terhadap isu-isu global maupun lokal (Ramdani *et al.*, 2019). Metode

pembelajaran yang digunakan dalam IPAS sering kali bersifat tematik dan kontekstual, sehingga siswa diajak untuk menghubungkan konsep yang diajarkan dengan kehidupan nyata, Selain itu, pembelajaran IPAS juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seperti eksperimen, diskusi kelompok, pengamatan lapangan, hingga proyek kolaboratif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga memperkuat keterampilan interpersonal dan intrapersonal. Kompleksitas materi dan kesulitan dalam menjelaskan konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS menuntut penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya membantu menyederhanakan konsep, tetapi juga membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Media didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau pesan kepada *audiens*. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan efektivitas belajar melalui penyampaian informasi dalam berbagai bentuk yang memudahkan siswa memahami materi (Hikmawati, 2020). Keberadaan media belajar yang menarik dan interaktif dapat memicu kemampuan siswa untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Media yang dirancang dengan baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti video, permainan edukatif, dan simulasi, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Rahmawati, 2022). Siswa yang terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan cenderung lebih bersemangat untuk mengeksplorasi dan berinovasi dalam pembelajaran mereka. Optimalisasi media

pembelajaran bergantung pada kesesuaian metode yang digunakan, sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan materi secara efektif.

Metode kompetisi menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Kompetisi sehat mendorong siswa berusaha maksimal dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas secara optimal. Pendekatan ini menumbuhkan daya saing positif, membangun rasa percaya diri, serta meningkatkan ketekunan dalam mencapai tujuan akademik (Yusuf, 2020). Metode ini juga melatih siswa dalam mengelola tekanan dan mengembangkan strategi efektif saat menghadapi tantangan. Adanya kompetisi turut mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama dalam tim. Kompetisi yang dirancang dengan baik akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menantang, mendorong siswa untuk terus berkembang, serta menanamkan nilai-nilai sportivitas dan semangat pantang menyerah dalam diri mereka.

Berdasarkan kenyataan di lapangan, penggunaan dan pengembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah masih belum diterapkan secara optimal, terutama dalam pembelajaran IPAS yang saat ini berlangsung. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat terbatas dan kurang beragam. Sebagian besar guru masih mengandalkan media seperti gambar yang ditempel di dinding kelas atau hanya mengandalkan buku teks yang disediakan. Kondisi ini membuat proses belajar mengajar terasa monoton dan membosankan bagi siswa. Terlebih lagi, pembelajaran IPAS yang berfokus pada konsep-konsep ilmiah sering kali membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran turut memengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Banyak siswa merasa kurang termotivasi dan tidak tertarik dengan metode yang monoton, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kondisi tersebut dapat menurunkan minat siswa terhadap pelajaran dan berpotensi menimbulkan kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Permasalahan tersebut juga didukung berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Bugbug diperoleh masalah bahwa dalam proses pembelajaran alat peraga atau media yang ada disekolah masih terbatas, sedangkan dalam pembelajaran guru harus dituntut kreatif dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru sehingga peserta didik belum berperan aktif dalam pembelajaran.

Akibat dari keterbatasan media pembelajaran di sekolah, peserta didik kurang aktif dalam proses belajar dan hasil belajar mereka cenderung di bawah standar KKTP. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian yang masih rendah. Siswa hanya berfokus pada teks atau bacaan serta mendengarkan penjelasan guru tanpa partisipasi aktif. Media pendukung yang kurang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Secara umum, media pembelajaran membantu memperlancar interaksi antara guru dan siswa, membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Keterampilan yang dimaksud mencakup kemampuan memecahkan masalah, berkomunikasi secara efektif, serta beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di masyarakat global yang semakin cepat.. Permasalahan tersebut berdampak pada

hasil belajar peserta didik, yang masih rendah sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1.1  
Data Nilai Pengetahuan IPAS Semester 2

No	Nilai KKTP	Keterangan	Jumlah
1	$\geq 75$	Tuntas	4
2	$< 75$	Tidak Tuntas	16
Jumlah			20

(Sumber: Arsip Nilai SD Negeri 2 Bugbug, 2023/2024)

Berdasarkan data nilai pengetahuan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk Semester 2 di kelas IV SD Negeri 2 Bugbug tahun ajaran 2023/2024, terdapat total 20 siswa yang dinilai. Dari jumlah tersebut, sebanyak 4 siswa berhasil mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai  $\geq 75$  dan dinyatakan tuntas. Sementara itu, 16 siswa memperoleh nilai  $< 75$  dan dinyatakan tidak tuntas. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas IV masih menghadapi kesulitan dalam mencapai target KKTP untuk mata pelajaran IPAS.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti permainan *puzzle* pada materi Cerita tentang Daerahku. Media ini memungkinkan siswa belajar aktif sambil menikmati pengalaman yang menyenangkan. Selain itu, media berbasis permainan dapat memotivasi siswa dan menciptakan daya saing sehat, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media yang bervariasi, diharapkan proses belajar menjadi lebih kreatif dan menarik. Pembelajaran IPAS materi Cerita tentang Daerahku khususnya tentang kerajaan Hindu-Buddha dan Islam, media *puzzle* dapat

membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Misalnya, siswa dapat menyusun *puzzle* yang berisi peta kerajaan, tokoh penting, dan peninggalan sejarah seperti Candi Borobudur, Prasasti Yupa, atau Masjid Agung Demak. Dengan cara ini, siswa lebih mudah memahami perkembangan kerajaan Sriwijaya, Majapahit, Demak, dan Samudera Pasai melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Penggunaan media permainan *puzzle* ini juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat mereka lebih semangat dalam pembelajaran. Adapun kelebihan media pembelajaran *puzzle* yaitu (1) peserta didik dapat belajar sambil bermain, (2) peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok, (3) memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar atau potongan gambar dalam media *puzzle*, (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran. Mengingat media pembelajaran *puzzle* memiliki banyak kelebihan, maka peneliti mengharapkan agar media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Peningkatan efektivitas penggunaan media *puzzle* dilakukan melalui penerapan metode kompetisi sebagai strategi pendukung. Kompetisi menjadi elemen penting yang memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras dan mengoptimalkan kemampuan dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan (Saputra, 2019). Pada konteks permainan *puzzle*, penerapan metode ini dapat dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok atau individu yang saling berlomba menyelesaikan *puzzle* dengan benar dan lebih cepat. Situasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menantang, dan penuh semangat. Kompetisi yang sehat juga dapat memupuk rasa percaya diri dan

kebanggaan siswa atas pencapaian mereka, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan strategi dalam menyelesaikan masalah.

Metode kompetisi ini tidak hanya memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran (Rahmawati *et al.*, 2023). Ketika siswa merasa tertantang, mereka akan lebih bersemangat untuk memahami materi yang diajarkan, serta lebih giat dalam mengulang dan memperdalam pemahaman mereka. Kombinasi antara permainan *puzzle* yang menyenangkan dan elemen kompetisi yang memacu semangat dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna. Metode ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berkesan. Pengembangan media *puzzle* berbasis kompetisi ini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan, khususnya pada materi Cerita Tentang Daerahku untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Oleh karena itu, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Kompetisi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di SD Negeri 2 Bugbug”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jelaskan dalam latar belakang tersebut, peneliti telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran terasa monoton.
- 1.2.2 Sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKTP pada mata pelajaran IPAS, menunjukkan hasil belajar yang rendah.
- 1.2.3 Proses pembelajaran kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga siswa cenderung pasif.
- 1.2.4 Belum adanya penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti *puzzle* berbasis kompetisi, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka pembatasan masalah yang ada pada penelitian pengembangan ini dapat diselesaikan. Penelitian pengembangan yang dilakukan dibatasi pada media *puzzle* berbasis kompetisi dan hasil belajar pada materi cerita tentang daerahku muatan IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Bugbug.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah didapatkan beberapa rumusan masalah seperti berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media *puzzle* berbasis kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di SD Negeri 2 Bugbug?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media *puzzle* berbasis kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di SD Negeri 2 Bugbug?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan media *puzzle* berbasis kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di SD Negeri 2 Bugbug?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas media *puzzle* berbasis kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di SD Negeri 2 Bugbug?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk menghasilkan media *puzzle* berbasis kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di SD Negeri 2 Bugbug.

- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media *puzzle* berbasis kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di SD Negeri 2 Bugbug.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media *puzzle* berbasis kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di SD Negeri 2 Bugbug.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas media *puzzle* berbasis kompetisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di SD Negeri 2 Bugbug.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik segi teoritis maupun praktis. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa manfaat.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini hendaknya menjadi landasan teori dan bahan pertimbangan dalam ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis kompetisi dalam pembelajaran IPAS. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media *puzzle* berbasis kompetisi.

## 1.6.2 Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan media *puzzle* berbasis kompetisi.

### b. Bagi siswa

Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mencerna substansi serta konsep saat belajar IPAS dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa selama proses pembelajaran. Sehingga siswa nantinya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan.

### c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan pemahaman tentang perkembangan media permainan *puzzle* berbasis kompetisi, sehingga pada saat melakukan penelitian mampu dijadikan sebagai kajian dan referensi penelitian yang relevan untuk pengembangan media *puzzle* berbasis kompetisi.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang peneliti kembangkan ini merupakan media pembelajaran, secara lebih rinci spesifikasinya:

1.7.1 Media *puzzle* ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa.

- 1.7.2 Media *puzzle* yang dikembangkan merupakan permainan edukatif yang terbuat dari kardus dan karton, dirancang untuk permainan bongkar pasang. Peserta didik harus mencocokkan serta memasangkan potongan-potongan *puzzle* sesuai dengan bentuknya.
- 1.7.3 *Puzzle* ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi Cerita tentang Daerahku, sehingga mereka dapat mengenal dan memahami materi dengan lebih baik.
- 1.7.4 *Puzzle* dirancang dengan gambar berwarna yang menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 1.7.5 Bingkai *puzzle* memiliki ukuran panjang 37 cm dan lebar 30 cm, disesuaikan agar nyaman digunakan oleh peserta didik.
- 1.7.6 Terdapat petunjuk pengerjaan yang membantu peserta didik memahami cara menyusun *puzzle* dengan benar.
- 1.7.7 Setelah siswa berhasil menyusun *puzzle*, mereka akan diberikan kuis sebagai bentuk evaluasi pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.
- 1.7.8 Pengerjaan *puzzle* memiliki batas waktu tertentu, sehingga peserta didik dapat melatih keterampilan berpikir cepat dan fokus dalam menyelesaikan tugas.
- 1.7.9 Setiap hasil pengerjaan *puzzle* dan kuis akan diberikan poin sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha peserta didik dalam menyelesaikan tantangan.
- 1.7.10 Terdapat barcode yang dapat dipindai oleh peserta didik untuk membaca penjelasan materi secara lebih lengkap.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterbatasan materi yang disediakan dalam buku siswa membuat siswa agak terhambat dan sulit untuk belajar. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran IPAS masih terbatas. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam mencerna substansi pembelajaran serta konsep pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang baik. Namun, masih jarang ditemukan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran permainan *puzzle* yang memudahkan siswa dalam mencerna materi sambil belajar dan berkreasi, dan menyajikan lingkungan belajar yang lebih efektif.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Pengembangan media permainan ular tangga IPAS ini dilaksanakan melalui beberapa asumsi antara lain.

1. Saat proses pembelajaran, media permainan *puzzle* IPAS belum pernah diterapkan dan digunakan oleh guru.
2. Penerapan media permainan *puzzle* IPAS mampu menciptakan keinginan siswa untuk belajar sebab pada media *puzzle* dapat menampilkan gaya belajar baru kepada siswa daripada ketika digunakan media pada umumnya.

3. Media permainan *puzzle* IPAS ialah suatu alat peraga yang memudahkan siswa dalam mencerna substansi pada pembelajaran IPAS serta mampu mengikutsertakan siswa untuk aktif pada pembelajaran.

Pengembangan media *puzzle* ini terbatas pada muatan IPS yang terdapat pada materi Cerita Tentang Daerahku kelas IV dan hanya diberikan pada siswa kelas IV. Hal itu dikarenakan keterbatasan waktu, finansial, tenaga, dan sumber daya maka dari itu media *puzzle* tidak diperbanyak. Model ADDIE adalah model yang dipilih pada penelitian ini yang mempunyai beberapa tahapan yang sistematis, yang terdiri atas tahapan *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

### 1.10 Definisi Istilah

Berikut beberapa penjabaran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk atau model baru dan menguji keefektifan atau kelayakannya diterapkan pada bidang pendidikan.
- 1.10.2 “Cerita tentang daerahku” Cerita tentang Daerahku merupakan bagian dari pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada budaya, sejarah, geografi, dan tradisi yang ada di daerah mereka sendiri atau daerah lain di Indonesia. Dalam materi ini, siswa belajar tentang cerita rakyat, legenda, adat istiadat, makanan khas, bahasa daerah, hingga tokoh-tokoh penting dari suatu daerah.

- 1.10.3 Media Permainan *puzzle* merupakan alat bantu pembelajaran yang berbentuk permainan dimana siswa diharuskan untuk menyusun bagian-bagian gambar, kata, atau angka yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang utuh. Permainan *puzzle* sangat efektif untuk membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, pemecahan masalah, logika, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam konteks pendidikan, *puzzle* digunakan sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan dan menantang.
- 1.10.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah gabungan dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari kedua ilmu tersebut untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa tentang dunia fisik dan sosial di sekitar mereka.
- 1.10.5 Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan sistem pembelajaran yang digunakan secara luas dalam pendidikan dan pelatihan. ADDIE merupakan singkatan dari lima tahapan pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dirancang untuk memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang materi ajar yang efektif, memudahkan pengembang atau guru dalam menyusun, menguji, dan mengevaluasi materi pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik.