

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Semakin baik kualitas Pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa maka tercipta sumberdaya manusia memiliki kualitas unggul. Masyarakat yang sadar pentingnya Pendidikan selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas dirinya membekali diri dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan tentunya melalui proses pembelajaran. Dalam sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif dan mandiri, serta bertanggungjawab. Agar dapat terwujudnya tujuan dari pendidikan tersebut, maka disusunlah rencana tertulis yang dikenal dengan kurikulum. Saat ini pendidikan di Indonesia masih menggunakan kurikulum 2013.

Pada sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa kurikulum merupakan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dalam suatu perangkat rencana untuk tujuan yang dicapai. Tujuan kurikulum 2013 yaitu membantu masyarakat Indonesia dalam menyiapkan diri untuk memiliki kemampuan hidup agar dapat menjadi warga Negara yang lebih baik. Pada proses pembelajaran kurikulum 2013, siswa dituntut berperan aktif seperti mencari,

mengolah, mengkonstruksikan serta menerapkan pengetahuan, inovasi-inovasi dalam mengajar sangat diperlukan dalam melakukan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik bagi siswa menurut Susanto (2013) harus memberikan efektifitas belajar untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa. Proses pembelajaran yang diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, dapat membuat siswa terbiasa hanya menimbun dan menghafal informasi tanpa memaknai informasi yang diperoleh. Sesuai Permendikbud no. 22 tahun 2016 tentang standar proses menyatakan bahwa proses pembelajaran pada masing-masing instansi Pendidikan dapat dilakukan secara interaktif, inspiratif, serta peserta didik diberi motivasi agar dapat berpartisipasi dengan aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik. Pada setiap instansi Pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi ketercapaian kompetensi lulusan, khususnya dalam kompetensi pengetahuan IPS. Kompetensi pengetahuan IPS merupakan suatu ilmu pengetahuan yang lebih banyak membahas tentang kehidupan sosial. Tujuan penting yang dimiliki dalam pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan sosial, peristiwa, fakta, nilai serta interaksi dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dari penjelasan yang dipaparkan, tampaknya diperlukan suatu pembelajaran yang dapat membantu mencapai tujuan tersebut. Penggunaan model, metode, dan strategi pembelajaran dalam kemampuan dan

keterampilan guru saat pembelajaran perlu ditingkatkan agar pembelajaran IPS dapat mewujudkan kemampuan dan keterampilan dasar siswa untuk menjadi warga negara yang baik.

Masih rendahnya kompetensi IPS disebabkan oleh kebanyakan siswa masih menggunakan kemampuan mengingat daripada memahami konsep suatu materi. Selama ini masih terdapat siswa yang kurang bergairah terhadap mata pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang selama mengikuti proses pembelajaran kurang fokus dan cepat bosan. Selain itu penyampaian materi dalam penggunaan media dan model mengajar juga dapat mempengaruhi faktor tersebut. Model dengan pembelajaran konvensional biasanya menggunakan pembelajaran seperti mengingat materi, penjelasan yang diberikan kepada siswa secara abstrak dan ceramah. Kondisi pembelajaran inilah penyebab dari siswa menjadi kurang aktif dan pembelajaran menjadi tidak kondusif. Masih rendahnya kompetensi IPS siswa dapat dilihat pada perolehan hasil belajar formatif, sumatif dan raport pendidikan siswa. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Dasar, khususnya pada muatan IPS dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan telah menerapkan kurikulum 2013. Namun penerapan model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 belum

terlaksana secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran belum optimal. Hal tersebut dikarenakan masih ada siswa yang belum memahami materi pelajaran. Pada saat proses pembelajaran beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep, karena tidak memiliki motivasi dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya. Selama proses pembelajaran sebagian besar menyampaikan materi menggunakan model konvensional dan media yang terbatas, sehingga siswa kurang termotivasi untuk memahami suatu materi. Selain itu saat diberikan kesempatan dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran beberapa siswa kurang aktif. Hal ini dikarenakan setiap siswa memiliki perbedaan, baik tingkat intelegensi, pendapat maupun latar belakang. Melihat situasi tersebut siswa perlu dibantu dengan media dan model pembelajaran yang relevan agar mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari uraian tersebut, maka diperlukan tindakan dalam pembelajaran yaitu mengkolaborasikan antara media dan model pembelajaran. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan Hosnan (2014; 282) *discovery learning* adalah model pengembangan kemampuan belajar aktif pada siswa agar bisa investigasi dan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh tepat guna. Pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat sangat penting disampaikan agar siswa mampu memecahkan masalah – masalah yang kompleks dalam kehidupan

sehari-hari dimasyarakat. Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat, perhatian siswa dapat terfokuskan, motivasi belajarnya bangkit dan mulai aktif dan kreatif untuk mencari dan menemukan masalah serta dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan keadaan kegiatan-kegiatan kehidupan di masyarakat khususnya dalam jenis-jenis usaha ekonomi.

Pembelajaran dengan pengembangan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* dapat melibatkan siswa untuk fokus dan aktif menemukan pengetahuan dan dapat memecahkan masalah-masalah yang ditemui dalam masyarakat terutama dalam jenis-jenis usaha masyarakat sehingga materi tersebut efektif dan efisien.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penelitian dilakukan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* Bermuatan IPS pada Materi Jenis – Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti yaitu :

- 1.2.1 Pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai sarana pembelajaran.
- 1.2.2 Belum maksimal para pendidik menggunakan model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013.

1.2.3 Siswa kurang aktif dan kurang optimal dalam memahami materi dalam pembelajaran IPS.

1.2.4 Belum tersedianya video pembelajaran yang khusus mengkolaborasikan antara media dengan model pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan penelitian. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu pengembangan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat. Video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* sebagai pendukung pembelajaran membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran bermakna dalam IPS.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar Belakang yang diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1.4.1 Bagaimana karakteristik video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?

1.4.2 Bagaimana validitas video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?

1.4.3 Bagaimana kepraktisan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?

1.4.4 Bagaimana efektivitas video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang memiliki karakteristik tertentu yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini memperkaya wawasan, ide-ide, teori-teori dan teknik yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video.

### 1.6.2 Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan membuat siswa menjadi mendapatkan proses pembelajaran yang bermakna sehingga mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

b. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif inovatif dan menyenangkan serta bermakna bagi siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Ketersediaan media di sekolah menjadi bertambah, sehingga dapat dimanfaatkan sewaktu-waktu dalam kegiatan pembelajaran secara klasikal maupun individual.

## 1.7 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk dijelaskan istilah-istilah yang digunakan yaitu :

1.7.1 Penelitian pengembangan adalah proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

1.7.2 Media video pembelajaran adalah media berbasis teknologi audio visual yang dapat membelajarkan siswa pada suatu materi pembelajaran.



1.7.3 Model pembelajaran *discovery learning* adalah salah satu model penemuan atau penyingkapan yaitu memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

1.7.4 Materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat merupakan salah satu bagian dari penjabaran kompetensi dasar aspek kognitif dari peran ekonomi dalam upaya meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

1.7.5 Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar.

## **1.8 Publikasi**

Hasil dari penelitian ini dipublikasi pada Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora (JPPSH) dengan link: <https://ejournal.undiksha.ac.id/indek.php/JPPSH> pada peringkat sinta 4.

