

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai 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 diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah

1.1 Latar Belakang

Dalam meningkatkan perkembangan suatu bangsa, pendidikan menjadi salah satu komponen penting yang perlu diberikan perhatian lebih. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Nurrijal (2024) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu unsur penting yang harus dikembangkan dalam sebuah negara karena dapat membentuk modal sosial masyarakat. Modal sosial masyarakat tersebutlah yang menentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) pada sebuah negara. Meskipun begitu, ketika membahas pendidikan yang ada pada sebuah negara, pendidikan tersebut terdiri dari jaringan yang kompleks (Nurrijal, 2024). Oleh karena itu beragam unsur yang membangun pendidikan menentukan kualitas pendidikan itu pula.

Pendidikan yang berkualitas mampu memajukan bangsa. Melalui data yang ditunjukkan oleh Hatia (2022) dalam *website* CNBC Indonesia, adapun beberapa negara yang tergolong ke dalam negara dengan pendidikan terbaik yang keseluruhannya juga termasuk juga ke dalam kelompok negara maju di dunia. Seperti yang diungkapkan oleh Rahmat (2021) tingkat pendidikan penduduk yang

tinggi merupakan salah satu karakteristik negara maju. Sebagai negara yang sedang berkembang, Indonesia menjadikan pendidikan nasional sebagai pilar utama yang dapat memajukan bangsa sehingga diterbitkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 sebagai peraturan wajib belajar selama 12 tahun. Hal itu juga disebabkan karena pendidikan sebagai sarana peningkatan kualitas SDM pada suatu bangsa di era Revolusi 4.0 untuk memenuhi tantangan berupa berbagai perubahan yang hadir (Mahmudah & Putra, 2021).

Adanya kecanggihan berbagai teknologi yang ditawarkan oleh era Revolusi 4.0 sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia saat ini. Kecanggihan IT berupa internet pada era ini mampu membuat komunikasi menjadi lebih nyata (Mubyarto & Sohibien, 2020). Terjadinya revolusi ini ditandai dengan kemunculan *artificial intelligence* (AI), *Internet of Thing* (IoT), dan *Cloud Computing* (Andrianto Pangondian, dkk 2019). Meskipun membawa berbagai kemudahan dalam melakukan interaksi dan komunikasi, adanya kemudahan akses digital turut membuat berbagai informasi yang beredar di kalangan masyarakat tidak terkontrol sehingga keakuratannya tidak dapat dipastikan dengan jelas (Diputra dkk, 2020). Selain itu, dampak dari kemajuan teknologi informasi tersebut mengakibatkan menipisnya batas-batas negara yang disebabkan oleh tersebarnya beragam informasi dari seluruh kancan internasional di berbagai *platform* (Kuswoyo, dkk 2022). Jadi apabila informasi tersebut tidak diterima secara kritis dapat mengakibatkan hilangnya jati diri kebangsaan dan lunturnya cinta tanah air pada masyarakat Indonesia.

Lunturnya rasa cinta tanah air dapat dilihat dari berbagai aspek, salah satu contohnya adalah menurunnya persentase penggunaan produk kerajinan tangan

Indonesia menurut data dari Badan Pusat Statistik, yaitu 31,32% di tahun 2018 menjadi 21,54% di tahun 2021. Selain itu menurut Nugroho & Agustina (2021) dalam hasil Statistik Sosial Budaya 2021, persentase tertinggi pembeli/ pengguna produk tradisional adalah masyarakat desa (7,51%) yang berada pada tingkatan ekonomi kelas rendah (6,97%). Data tersebut menunjukkan adanya kecenderungan pada masyarakat kota dengan ekonomi kelas menengah ke atas memilih untuk membeli barang-barang impor. Hal itu diperkuat dengan adanya peningkatan jumlah impor pada bulan Januari 2023 hingga bulan Januari 2024 sebesar 0,36% menurut infografis Perkembangan Ekspor dan Impor Indonesia Januari 2024 (Statistik, 2024). Data-data tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia saat ini masih perlu meningkatkan minatnya terhadap produk tradisional. Selain itu hal tersebut juga disebabkan oleh ketidaktahuan masyarakat terhadap tradisi dan potensi wilayahnya sendiri. Padahal menurut penelitian yang dilakukan oleh Saad, dkk (2021), pemanfaatan Sumber Daya Alam (SDA) yang ada pada suatu wilayah mampu membuka lapangan pekerjaan, meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat setempat. Oleh karena itu, mengenal potensi sumber daya yang ada di wilayah sendiri sebagai wujud cinta tanah air menjadi hal yang penting untuk digiatkan, salah satunya dengan menanamkan pendidikan penguatan karakter dan promosi kebudayaan tradisional kepada siswa di era Revolusi 4.0.

Salah satu mata pelajaran yang menunjang penguatan karakter dan pengenalan kebudayaan tradisional daerah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS atau yang dikenal dengan *social studies* adalah sebuah ilmu yang mempelajari lingkungan sosial dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu pelajaran IPS diharapkan dapat mempersiapkan seseorang menjadi individu yang memiliki

kemampuan sosial yang baik sehingga dapat bersaing di era Revolusi 4.0 dengan berbagai gebrakan teknologi instan.

Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik tersendiri, salah satunya adalah menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial dalam kehidupan manusia secara keseluruhan (Aulia & Wandini, 2023) Oleh karena itu mata pelajaran ini lebih bersifat kontekstual dibandingkan dengan beberapa mata pelajaran lainnya sehingga pelajaran IPS memang benar-benar diambil dari lingkungan sosial dan diterapkan untuk lingkungan sosial pula. Contohnya adalah hasil penelitian dari Jurnal Pendidikan Sejarah yang menunjukkan bahwa pemahaman pembelajaran IPS; khususnya sejarah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan rasa cinta tanah air (Lisa & Yulastini, 2024).

Mata pelajaran IPS diajarkan hampir di setiap jenjang sekolah, salah satunya di jenjang Sekolah Dasar (SD). Alasan pentingnya mempelajari IPS di Sekolah Dasar adalah untuk menguatkan pondasi karakter setiap masyarakat Indonesia yang diwujudkan dengan mengenalkan peserta didik kepada kehidupan masyarakat dan didukung dengan penggunaan berbagai media pembelajaran (Jumriani dkk, 2021). Pelajaran IPS di sekolah dasar saat ini disajikan secara terpadu dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sehingga disebut pelajaran (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Meskipun disajikan secara terpadu, pelajaran IPAS tetap mempelajari lingkup ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Materi ekonomi yang termuat di IPAS pada jenjang SD adalah salah satu materi yang penting untuk dipelajari karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang menuntut adanya kebutuhan pokok yang harus selalu dipenuhi oleh setiap individu. Melalui pembelajaran ekonomi yang saat ini diimplementasikan dengan

kegiatan kewirausahaan, mampu mengupayakan peningkatan pemahaman dan kreatifitas anak agar memiliki daya cipta (Maolida, Salsabila, & Aprilia, 2022).

Pemahaman dan kreatifitas sangat baik untuk dikembangkan sehubungan dengan pentingnya pendapatan ekonomi bagi suatu negara. Selain mutu pendidikannya, negara yang tergolong ke dalam kelompok negara maju memiliki karakteristik lain, yaitu pendapatan per-kapita yang tinggi (Rahmat, 2021). Salah satunya adalah Produk Domestik Bruto (PDB) perkapita yang tinggi. Susanti (Amdan & Sanjani, 2023:109) menjelaskan PDB menjadi tolak ukur pertumbuhan ekonomi dalam suatu negara. Menurut *website Trading Economics* (2022) batas PDB sebuah negara maju yaitu harus berada di atas angka 10.000 USD sedangkan pada akhir tahun 2022 PDB perkapita Indonesia dinyatakan masih berada di angka 4.074 USD yang artinya masih diperlukannya usaha lebih bagi Indonesia untuk menjadi sebuah negara maju. Pendapatan negara yang tinggi mampu memberikan kemudahan pembangunan dan fasilitas sehingga menghasilkan generasi yang berkualitas pula (Amdan & Sanjani, 2023). Untuk mewujudkan adanya peningkatan pendapatan negara tersebut diperlukan kegiatan ekonomi yang didukung oleh setiap wilayah di negara tersebut. Sebagai negara yang menganut sistem pemerintahan desentralisasi, sudah seharusnya setiap wilayah provinsi yang ada di Indonesia mengembangkan potensi-potensi sumber daya di wilayahnya untuk meningkatkan pendapatan negara. Salah satu contohnya adalah mengembangkan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di setiap daerah provinsi yang ada di Indonesia.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sipur & Almastoni (2021), peningkatan UMKM cenderung diikuti dengan peningkatan ekonomi Indonesia, meskipun masih dengan pertumbuhan ekonomi yang fluktuatif. Selain itu menurut

artikel dari Kementerian Keuangan RI (2023), UMKM berkontribusi menyumbangkan pendapatan sebesar 60,5% terhadap PDB Nasional sehingga dapat tergolong potensial jika dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu menyadari potensi wilayah sendiri sangat diperlukan untuk mengembangkan ekonomi khususnya dalam mengembangkan bisnis UMKM. Menurut data yang telah di rangkum oleh Anastasya (2023) dalam *website* ukmindonesia.id, jumlah UMKM yang telah terdaftar dalam platform *Online Single Submission* (OSS) mencapai 8,71 juta unit pada tahun 2022. UMKM yang telah terdaftar tersebut tersebar di 34 provinsi di Indonesia, meskipun jumlahnya tidak merata pada setiap provinsi.

Bali adalah salah satu provinsi yang turut mendaftarkan UMKNya di platform OSS. Menurut Data Keragaan UMKM Bali tahun 2023, dari tahun 2022 (440.609) hingga 2023 (439.382) jumlah UMKM di Bali mengalami peningkatan sebanyak 1.227 UMKM. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya, dilihat dari data platform OSS pada tahun 2022, jumlah UMKM yang terdaftar dari provinsi Bali masih tergolong rendah dibandingkan provinsi lain padahal Bali terkenal dengan budaya dan adat istiadatnya yang masih lestari. Seharusnya banyak usaha yang dapat dikembangkan oleh masyarakat lokal melalui budaya dan adat istiadatnya tersebut.

Budaya dan adat istiadat yang ada di Bali umumnya sudah diajarkan dan dilestarikan secara turun temurun. Tidak hanya berupa benda seperti hasil karya kesenian, karakter masyarakatnya yang khas merupakan sebuah warisan tak benda yang harus dijaga oleh masyarakat Bali sampai saat ini. Salah satu hasil karya kesenian yang diwariskan tersebut adalah seni membuat perhiasan perak. Para

pengrajin perak yang ada di Bali umumnya dapat ditemukan di Desa Celuk, Sukawati, Gianyar. Hampir di sepanjang Jalan Raya Celuk dapat ditemukan tempat usaha kerajinan perak. Menurut sejarah perkembangannya, kerajinan perak awalnya dibuat sebagai sarana suci yang digunakan saat kegiatan keagamaan (Suardana & Sumantra, 2022). Seiring berjalannya waktu nilai ekonomi dan nilai seni dari kerajinan perak cukup tinggi di kancah internasional sehingga berpeluang untuk menjadi komoditas yang unggul untuk diperjualbelikan. Menurut *website* Kementerian Luar Negeri Indonesia (2022), kerajinan perak ini telah di ekspor ke beberapa negara seperti Jerman, Amerika Serikat, Australia, Thailand, Cina, Jepang, Singapura, dan Taiwan.

Berdasarkan salah satu contoh potensi pada kearifan lokal tersebut, sudah seharusnya generasi muda selanjutnya mengetahui, memahami, dan bersikap kritis untuk menciptakan sebuah inovasi yang dapat mengembangkan sumber pendapatan ekonomi, seperti UMKM untuk meningkatkan pendapatan daerah. Namun hal tersebut masih menjadi tantangan bagi generasi muda saat ini untuk menjadi individu yang kreatif dan inovatif sehingga mampu bersaing di era Revolusi 4.0 yang dipenuhi oleh kecanggihan teknologi.

Masalah tersebut dapat didukung melalui hasil observasi yang dilakukan di SDN 17 Kesiman Denpasar. Adapun hasil observasi yang dilakukan melalui pengisian angket analisis kemampuan siswa di kelas IVA; SD N 17 Kesiman Denpasar, dengan jumlah total siswa sebanyak 33 orang dan wawancara awal dengan salah satu guru wali kelas IV; Ni Wayan Widia Widayani, S.Pd., pada hari Senin tanggal 6 Mei 2024 pukul 11.30 WITA adalah siswa belum memahami mata pelajaran IPAS pada bagian materi sistem ekonomi karena pada saat itu waktu

pembelajaran lebih banyak dialokasikan untuk pelajaran P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket analisis kebutuhan siswa yang menunjukkan 22 dari 33 orang siswa tidak mengetahui alur dan proses kegiatan ekonomi. Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi IPAS karena jenuh dengan banyaknya teori yang harus dimengerti. Berdasarkan hasil rekap nilai siswa, hanya 22 dari 33 orang pada Penilaian Akhir Semester (PAS) pada mata pelajaran IPAS yang nilainya berada di atas KKTP sekolah, yaitu 80,00. Guru juga menyatakan bahwa kendala dalam mengajarkan materi sistem ekonomi adalah sulitnya siswa membedakan beberapa istilah, seperti contoh arti dari istilah “konsumsi” dengan “konsumen”. Dalam mempelajari IPAS, khususnya pada materi IPS, pendalaman berbagai istilah sangat diperlukan karena sejalan dengan namanya, ilmu sosial tidak hanya terfokus pada aspek kognitif, tetapi diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Pitriana, dkk (2022) yang menyatakan bahwa terdapat korelasi yang cukup tinggi antara hasil belajar IPS dengan kecerdasan intrapersonal siswa. Oleh karena itu memahami berbagai istilah dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan intrapersonalnya pada lingkungan sosial di masyarakat.

Menurut guru yang telah diwawancarai, selama ini pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan pada gaya belajar masing-masing siswa sehingga tidak menggunakan media pembelajaran yang digunakan secara bersamaan oleh seluruh siswa. Selain itu pembelajaran khususnya materi sistem ekonomi juga sudah dilakukan dengan metode *Problem Based Learning* (PBL). Meskipun begitu, untuk membentuk generasi muda yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kearifan

lokal dalam meningkatkan pendapatan ekonomi maka diperlukan pembelajaran yang lebih mendalam terkait materi sistem ekonomi yang berkaitan langsung dengan kearifan lokal dan permasalahan yang ada pada kehidupan nyata. Oleh karena itu diperlukan sebuah pembelajaran IPAS berbasis PBL yang lebih mendalam terhadap kearifan lokal sehingga tercipta pembelajaran yang lebih bermakna kepada siswa. Sesuai dengan hasil penelitian oleh Kahfi, dkk (2021) pada Jurnal Ilmiah Mandala Education, menyatakan bahwa pendekatan kontekstual yang mengacu pada kenyataan sehari-hari lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa daripada pembelajaran secara konvensional.

Masalah lain yang ditemukan ketika melakukan observasi adalah rendahnya jumlah siswa yang mengetahui budaya lokal yang ada di daerahnya sendiri, yaitu hanya 13 dari 32 orang siswa. Sikap generasi muda tersebut tergolong salah satu faktor pendukung rendahnya angka konsumsi produk kerajinan tangan Indonesia yang telah dipaparkan sebelumnya melalui data dari Badan Pusat Statistik oleh S. Amalia, dkk (2020) mengungkapkan bahwa mengenal dan mengenalkan produk dalam negeri adalah salah satu wujud dari sikap cinta tanah air. Selanjutnya jika telah terlaksana dengan baik, maka hal tersebut akan berdampak pada peningkatan penggunaan dan konsumsi produk kerajinan tangan Indonesia sebagai salah satu produk dalam negeri.

Tingkat konsumsi produk dalam negeri sangat mempengaruhi nasib bangsa di masa depan, terlebih lagi dengan hadirnya berbagai kemudahan akses di Revolusi 4.0 yang menyebabkan terkikisnya rasa cinta tanah air. Lebih dari itu, lapangan pekerjaan yang semakin banyak terkikis oleh teknologi turut mempengaruhi perekonomian. Jika tidak ditangani maka angka kesejahteraan masyarakat akan

terus menurun sehingga negara Indonesia sulit berkembang untuk menjadi sebuah negara maju. Selain itu dengan adanya keterbatasan waktu pembelajaran saat di kelas, diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan secara serempak oleh seluruh siswa untuk mewujudkan generasi yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu pentingnya keberadaan media pembelajaran yang tepat untuk membantu proses belajar mengajar sesuai dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah ubah setiap tahun ajaran dapat membantu guru dalam mengajar sehingga tidak ada materi pembelajaran yang terlewat untuk diajarkan.

Media pembelajaran memiliki ragam jenis yang dapat dipilih oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Pemilihan model ini berlandaskan atas definisi model PBL sebagai salah satu model yang membantu peserta didik untuk melatih kemampuan pemecahan masalah (Widyastuti & Airlanda, 2021). Penggunaan model ini menjadi basis dari pengaplikasian media video pembelajaran diharapkan mampu merangsang dan menumbuhkan pemikiran kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah yang ada di sekitar lingkungannya, khususnya terkait dengan kearifan lokal. Proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa tidak hanya sekedar menyelesaikan sebuah masalah, namun melibatkan pengalaman dan teori pembelajaran yang telah diperoleh (Rambe & Afri, 2020). Hal itulah yang menyebabkan timbulnya pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh siswa sehingga proses pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Video pembelajaran ini akan disajikan dengan sintaks awal model PBL yang berfokus pada orientasi masalah, materi pembelajaran, dan pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh siswa setelah menonton video tersebut. Selanjutnya video tersebut berisi konten pelajaran mengenai materi kegiatan ekonomi yang dilakukan langsung di lokasi industri kerajinan lokal, seperti lokasi pengrajin perak. Dengan menampilkan konten pembelajaran di tempat industri secara langsung, diharapkan siswa dapat melakukan pemecahan masalah melalui situasi dan kondisi nyata yang telah ditampilkan pada video pembelajaran tersebut sehingga mampu menumbuhkan kreatifitas siswa. Selain itu akses video yang dapat dilakukan melalui *platform edpuzzle* mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif meskipun dilakukan secara daring. Oleh karena itu pengembangan media video pembelajaran muatan IPAS berbasis PBL materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS di lokasi penelitian menjadi sangat penting.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka digagas sebuah penelitian dengan judul ” Pengembangan Video Pembelajaran Muatan IPAS Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Melalui uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yang terjadi khususnya pada siswa kelas IV SD N 17 Kesiman Denpasar, sebagai berikut:

- (1) Penguasaan istilah dalam ekonomi siswa kelas IV SD N 17 Kesiman Denpasar, khususnya pada materi kegiatan ekonomi tergolong masih rendah, hal ini dibuktikan dari hasil wawancara guru pengajar yang

menyatakan siswanya kesulitan membedakan arti istilah yang memiliki kemiripan dalam susunan kata.

- (2) Sebagian besar siswa kelas IV SD N 17 Kesiman Denpasar mengalami kesulitan jika hanya mempelajari teori pada materi kegiatan ekonomi karena banyaknya bacaan yang harus dihafalkan sehingga terkadang mengalami kejenuhan saat pelajaran IPAS berlangsung.
- (3) Waktu untuk melakukan kegiatan pelajaran intrakurikuler dalam situasi dan kondisi tertentu tidak sempat diajarkan oleh guru karena adanya kegiatan wajib yang harus didahulukan sehingga pelajaran menjadi terlewat begitu saja, seperti halnya pembelajaran IPAS mengenai kegiatan ekonomi yang seharusnya diajarkan pada siswa kelas IV di semester satu malah tidak sempat diajarkan karena adanya keharusan untuk melakukan pembelajaran P5.
- (4) Keterbatasan waktu dalam melakukan pembelajaran yang berdiferensiasi di kelas IV SD N 17 Kesiman Denpasar pada tahun ajaran 2022/2023 menyebabkan media penggunaan media pembelajaran tidak dilakukan.
- (5) Mayoritas siswa kelas IV SD N 17 Kesiman Denpasar belum mengetahui alur kegiatan ekonomi karena pembelajaran yang seharusnya telah diajarkan pada semester 1 tidak sempat diajarkan akibat adanya pelajaran P5 yang merupakan pelajaran wajib dilakukan pada saat itu.
- (6) Proses pembelajaran berbasis model PBL yang dilakukan belum mendalam untuk membuat siswa menerapkan hasil pembelajaran tersebut ke kehidupan nyata sekaligus menumbuhkan pola pikir yang kreatif dan inovatif sesuai dengan harapan diajarkannya materi tersebut

dalam pembelajaran IPAS. Proses pembelajaran berbasis model PBL yang dilakukan hanya sebatas melakukan praktek langsung mengenai teori pada kegiatan ekonomi.

- (7) Sebagian besar siswa kelas IV SD N 17 Kesiman Denpasar tidak mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya masing-masing. Selain menyebabkan kurangnya rasa cinta tanah air, hal itu juga menyebabkan kurangnya pengembangan kearifan lokal yang ada untuk meningkatkan penghasilan ekonomi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dan diidentifikasi, maka permasalahan dapat dipersempit dan difokuskan pada masalah penyediaan media pembelajaran yang IPAS yang lebih efektif untuk diterapkan pada berbagai situasi dan kondisi di sekolah sehingga tidak ada pembelajaran yang terlewatkan, namun dengan pemaknaan materi pembelajaran yang tersampaikan dengan baik dan harapannya dapat menumbuhkan pola pikir kreatif dan inovatif bagi siswa khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Penggunaan media video pembelajaran berbasis PBL yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal ini sebagai sarana pembelajaran efektif dan inovatif yang tidak hanya dapat membantu siswa mempelajari mata pelajaran IPAS tetapi juga dapat menumbuhkan jiwa kreatif dan inovatif dalam berwirausaha sebagai penerapan teori kegiatan ekonomi khususnya pada siswa kelas IV di SD N 17 Kesiman Denpasar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan Video Pembelajaran Muatan IPAS Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV Sekolah Dasar?
- (2) Bagaimanakah kelayakan/ validitas Pengembangan Video Pembelajaran Muatan IPAS Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV Sekolah Dasar, menurut *review* para ahli rancang bangun, ahli isi bidang studi, ahli desain intruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?
- (3) Bagaimanakah efektivitas Pengembangan Video Pembelajaran Muatan IPAS Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun Pengembangan Video Pembelajaran Muatan IPAS Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV Sekolah Dasar.
- (2) Untuk mengetahui kalayakan/ validitas Pengembangan Video Pembelajaran Muatan IPAS Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV Sekolah Dasar, menurut *review* para ahli

rancang bangun, ahli isi bidang studi, ahli desain intruksional, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

- (3) Untuk mengetahui efektivitas Pengembangan Video Pembelajaran Muatan IPAS Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu teknologi pembelajaran dan strategi pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan video pembelajaran berbasis PBL mengenai kerajinan perak ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menemukan potensi wilayahnya sendiri dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS menjadi lebih efektif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih mudah dan menarik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan menjadi referensi ketika mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran muatan IPAS berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi dengan latar kerajinan perak kontekstual. Video pembelajaran ini bertujuan untuk menjadi alternatif yang dapat digunakan guru di berbagai situasi dan kondisi pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan dengan hanya melakukan pembelajaran melalui video pembelajaran ini dapat mengefisienkan waktu pembelajaran namun tidak sampai melewatkan isi dari materi pelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran ini sebagai berikut:

- (1) Produk ini berupa media video pembelajaran berbasis PBL dengan isi konten materi pembelajaran yang dikombinasikan dengan kearifan lokal, yaitu kerajinan perak pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SD N 17 Kesiman Denpasar.
- (2) Materi yang disajikan dalam satu Kompetensi Dasar (KD) yaitu memahami alur proses kegiatan ekonomi, yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi yang dihadirkan secara kontekstual di lokasi pengrajin perak.

- (3) Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* dan *Canva* yang diakses melalui gawai untuk mengedit isi video secara keseluruhan.
- (4) Media video pembelajaran ini dapat digunakan hanya dengan menayangkannya di depan kelas menggunakan proyektor atau meminta siswa untuk mengakses melalui gawai pribadi apabila tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara langsung di kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan melakukan observasi analisis kebutuhan siswa dan guru terlebih dahulu. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru belum sempat mengajarkan materi sistem ekonomi di kelas IV tahun ajaran 2023/ 2024 yang seharusnya sudah diajarkan di semester 1 sehingga siswa kelas IV SD N 17 Kesiman Denpasar hingga saat ini belum memahami pelajaran ekonomi khususnya alur dan proses kegiatan ekonomi. Selain itu, jika dilihat dari kendala pengajaran siswa tahun-tahun sebelumnya, sebagian besar siswa sulit membedakan beberapa istilah pada pembelajaran ekonomi. Masalah lain yang ditemukan adalah kurangnya pengetahuan siswa terhadap kearifan lokal di wilayahnya sendiri yang seharusnya mampu dikembangkan menjadi sumber pendapatan.

Dengan dibuatnya media video pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu membuka pikiran kreatifnya sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, mengenal kearifan lokal yang ada di wilayahnya, dan meningkatkan kemampuan dalam pelajaran IPAS. Selain itu, adanya kombinasi antara konten materi pelajaran dengan kearifan lokal diharapkan mampu menstimulus ide-ide yang dimiliki oleh siswa

untuk dikembangkan ke arah yang lebih kontekstual sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran muatan IPAS berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis PBL yang mengombinasikan materi dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi kegiatan ekonomi dengan model pembelajaran PBL diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.
- 2) Dengan media video pembelajaran berbasis PBL yang mengombinasikan materi pembelajaran dengan latar video berupa proses kegiatan ekonomi yang kontekstual diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kepedulian siswa terhadap kearifan lokal yang ada di daerahnya masing-masing.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis PBL ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media video pembelajaran berbasis PBL disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah penelitian, yaitu untuk siswa kelas IV SD N 17 Kesiman Denpasar.

- 2) Penelitian pengembangan ini hanya menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis PBL untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami guru, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran yang dilakukan di kelas khususnya pada materi Kegiatan Ekonomi kelas IV di SD N 17 Kesiman Denpasar.
- 3) Pengembangan media video pembelajaran berbasis PBL hanya berupa sebuah video yang menjelaskan materi pembelajaran dengan latar video berupa proses kegiatan ekonomi yang kontekstual (sesuai kenyataan) dan berdurasi kurang lebih 5 menit.
- 4) Latar video pembelajaran berbasis PBL hanya mengambil salah satu dari berbagai jenis wirausaha dari kearifan lokal yang ada di Bali, yaitu usaha kerajinan perak yang ada di Desa Celuk, dikarenakan keterbatasan waktu dan mobilitas dalam proses produksi.
- 5) Pengaplikasian produk penelitian pengembangan ini hanya dilakukan terbatas pada lingkungan sekolah SD N 17 Kesiman Denpasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu perlu dipandang untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- (1) Penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang berisi tentang kajian sistematis dalam memproduksi, mengembangkan, dan mengevaluasi sebuah bahan pelajaran yang telah dirancang sebelumnya sehingga produk tersebut dapat diujicoba serta dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini menggunakan model

pengembangan *Analyze, Design, Development, Improvement, Evaluation* (ADDIE).

- (2) Media video pembelajaran berbasis PBL merupakan sebuah video pembelajaran sederhana yang berdasar pada orientasi peserta didik pada sebuah masalah yang hadir di lingkungan sekitarnya. Video pembelajaran ini juga menggunakan latar proses kegiatan ekonomi yang kontekstual dalam penyampaian materi pembelajarannya sehingga mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu video ini dapat dibuat sendiri dan tidak memerlukan banyak biaya.
- (3) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah model pembelajaran yang sintaksnya berorientasi pada proses untuk memecahkan suatu permasalahan di dunia nyata yang diberikan oleh guru sehingga nantinya masalah tersebut dapat menjadi objek penelitian dan invesetigasi lebih lanjut oleh siswa. Adapun sintaks dari model pembelajaran ini, yaitu: (1) mengorientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- (4) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini mengintegrasikan konsep-konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS mulai diajarkan dari jenjang

fase B (kelas III) untuk menguatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitarnya.

- (5) Kegiatan ekonomi adalah rangkaian kegiatan yang terdiri dari produksi, distribusi, dan konsumsi sebagai upaya memenuhi alat pemuas kebutuhan yang keberadaannya terbatas di dalam kehidupan manusia. Kegiatan ekonomi diwujudkan dengan terjadinya interaksi antara penjual dan pembeli pada suatu tempat.
- (6) Kerajinan perak adalah sebuah benda seni yang terbuat dari perak (logam mulia berwarna putih) dan campuran tembaga sebagai bahan utamanya. Hasil seni ini tergolong ke dalam kelompok seni kriya (seni yang berorientasi pada kegunaan) sehingga banyak digunakan sebagai perhiasan atau sarana upacara keagamaan. Kemampuan dalam membuat kerajinan perak ini biasanya diturunkan secara turun temurun yang menyebabkan hasil seni ini memiliki ciri khas berbeda di setiap daerah asalnya.

