

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk 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. Mengacu pada undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional khususnya Pasal 3 yang menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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.<sup>1</sup>

Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan non formal. Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara. Sedangkan pendidikan non formal adalah yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain.

Melalui lembaga pendidikan peserta didik memperoleh pengetahuan dengan adanya pembelajaran di sekolah. Pembelajaran adalah sebuah proses belajar yang diharapkan adanya sebuah perubahan pada diri peserta didik. Hal ini yang menjadi dasar bagi guru untuk menciptakan

---

<sup>1</sup> | Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia". Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 4, No 1, 2019. Hal 30

sebuah perencanaan pembelajaran sebagai usaha mengembangkan kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian guru dituntut untuk melakukan inovasi baik dari segi materi, model, dan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas dan keaktifan peserta didik yaitu dengan cara menyusun rencana pembelajaran dengan melakukan inovasi baik dari segi materi, model, dan media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan yakni menyusun sebuah bahan ajar yang menarik dengan menggunakan model pembelajaran yang mestinya dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan kualitas pengetahuan peserta didik.

Prastowo dalam Rizki Nurbaeti mengemukakan bahwa bahan ajar pada dasarnya merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaan implementasi pembelajaran.<sup>2</sup> Bahan ajar merupakan salah satu faktor eksternal bagi peserta didik yang bisa mendorong peserta didik dalam belajar.

Menurut Farda dkk, bahan ajar itu sendiri merupakan salah satu sumber belajar, yakni segala sesuatu yang memudahkan peserta didik memperoleh sejumlah informasi pengetahuan, pengalaman, dan

---

<sup>2</sup> Rizki Umi Nurbaeti, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 5, No. 2, 2019, Hal. 54

keterampilan dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>3</sup> Melalui bahan ajar, peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga secara garis besar mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu agar mutu atau kualitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan membaik.<sup>4</sup> Bahan ajar yang digunakan hendaknya tidak hanya sekedar membantu proses pembelajaran namun melihat secara utuh ketercapaian kompetensi dasar yang dikembangkan. Mencapai kompetensi tersebut maka dirancanglah bahan ajar yang mengajak anak untuk aktif. Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, bahan ajar seharusnya dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah pembelajaran, yaitu disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran, sehingga bahan ajar tersebut menarik untuk dipelajari oleh peserta didik.

Salah satu muatan pelajaran pada kurikulum 2013 adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Tingkah laku manusia dalam masyarakat memiliki berbagai aspek seperti aspek ekonomi, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial. IPS diberikan kepada siswa Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta mampu bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk

---

<sup>3</sup> Intan Permatasari, Agus Ramdani, Abdul Syukur, "Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Inkuiri Terintegrasi Sets (Science, Environment, Technology And Society) Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia". J. Pijar MIPA, Vol. 13 No. 3, 2019: Hal. 74

<sup>4</sup> Haryonik, Bhakti, "Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Matematika Realistik". J. Matematika dan Pembelajaran, Vol. 6 No 1, 2018, Hal. 41

bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.<sup>5</sup>

Untuk menguasai IPS secara baik diperlukan pendekatan dan model pembelajaran yang memperhatikan keragaman individu peserta didik. Hal ini sesuai dengan prinsip pelaksanaan kurikulum 2013, yakni peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis, dan menyenangkan.

Tantangan terbesar guru di sekolah dasar adalah bagaimana caranya memberikan pembelajaran yang berbeda dari tahun ke tahun, sehingga peserta tidak bosan dengan pembelajaran yang mereka terima. Oleh karena itu guru dituntut untuk bisa membuat inovasi dan penciptaan kreativitas yang dapat memunculkan sesuatu yang baru, unik dan menyenangkan peserta didik, baik itu dalam hal media, metode, maupun sumber belajar yang lebih memadai dan bermakna bagi peserta didik. Guru juga dituntut kreatif dalam penyediaan sarana belajar yang lebih variatif dan fungsional agar dapat mendukung kelancaran dan keberhasilan pembelajaran peserta didik. salah satu kegiatan yang dapat mendukung pembelajaran yaitu dengan mengembangkan bahan ajar pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan guru mata pelajaran IPS kelas IV SDN Tebet Timur 15 Pagi diperoleh keterangan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS, yakni: 1) Perlu adanya modifikasi pembelajaran dalam hal ini bahan ajar yang dirancang berbeda dari pembelajaran sebelumnya sehingga peserta didik tidak hanya berfokus pada satu sumber saja; 2) Bahan ajar yang digunakan belum mengakomodasi basis *discovery learning*; 3) Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses

---

<sup>5</sup> Endang Titik Lestari, "Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. (Yogyakarta: PT DEEPUBLISH, 2020), Hal. 3

pembelajaran khususnya pelajaran IPS pada tema 7 sehingga perlu sebuah model pembelajaran yang tepat guna tercapainya tujuan dan hasil pembelajaran yang maksimal; 3) Guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) sehingga suasana belajar masih kaku atau kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran.

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka perlu adanya upaya untuk memperbaiki atau adanya inovasi dalam pembelajaran. Salah satu yang diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar adalah bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.<sup>6</sup> Oleh sebab itu guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.

Dari beberapa model pembelajaran yang ada, model pembelajaran yang tepat untuk memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan kualitas pengetahuan peserta didik adalah model *discovery learning*. Jerome Bruner dalam Endang Titik Lestari, *discovery learning* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman.<sup>7</sup> Dasar ide Jerome Bruner adalah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif dalam belajar di kelas. Untuk itu, Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu di mana siswa mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Sedangkan menurut Hosnan *discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama

---

<sup>6</sup> Silviana Nasrul, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar". Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1, 2018, Hal. 82

<sup>7</sup> Ibid, Hal 7

dalam ingatan.<sup>8</sup> Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Bahan ajar dengan menggunakan model *discovery learning* disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dan disesuaikan berdasarkan karakteristik peserta didik sebagai sasaran serta dapat menjawab atau memecahkan masalah dan kesulitan dalam belajar. Pengembangan bahan ajar dengan memadukan model pembelajaran *discovery learning* akan mendorong siswa lebih aktif menganalisis dan memecahkan suatu masalah. Model pembelajaran *discovery learning* ini akan membantu siswa menghilangkan keragu-raguannya akan sebuah konsep dan mengarah pada kebenaran yang final dan pasti. Dari penelitian yang dilakukan oleh Eika Abigail, Saronom Silaban, dan Zainuddin Muchtar mengatakan bahwa:

*Through learning the Discovery Learning model, students are expected to be able to build knowledge based on new information and collect data in an explorative learning environment. Explorative learning environments can be realized through real experiences (experiments) that are experienced directly by students themselves so that the knowledge obtained by students will be more meaningful and relevant for students.*<sup>9</sup>

Melalui pembelajaran model *discovery learning*, peserta didik mampu membangun pengetahuan berdasarkan informasi baru dan mengumpulkan data dalam lingkungan belajar yang eksploratif. Lingkungan belajar yang eksploratif dapat diwujudkan melalui pengalaman nyata yang dialami langsung oleh peserta didik sehingga pengetahuan yang diperoleh peserta didik lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* meningkatkan aktivitas peserta didik, prestasi belajar, dan keterampilan.

---

<sup>8</sup> Ibid, Hal 8

<sup>9</sup> Eika Abigail, Saronom Silaban, Zainuddin Muchtar, "Discovery Learning Based E-Module on Protein Material Development". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol 384, 2019. Hal 604

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rusnita, D. Hambali, D. Winarni, E.W dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Berbasis Discovery Learning Pada Materi IPA Konsep Perpindahan Panas Di Kelas V Sekolah Dasar”, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis discovery learning sangat efektif dan mendapat respon yang positif.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Masitoh, Chandra Ertikanto, Alben Ambarita 2017 dengan judul, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Discovery Learning* Tema Cita-Citaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar “. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terwujudnya bahan ajar berbasis discovery learning; memiliki kemanfaatan, kemudahan dan kelayakan dilihat dari respon guru yang positif; dan bahan ajar ini dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Triyana Yetra (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning di Kelas IV SD Negeri 030 Palembang” dengan hasil penelitian diperoleh bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu bahan ajar di kelas IV sekolah Dasar dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Prima Aswirna dan A. Mina Ritonga dengan judul *Development Of Discovery Learning - Based E-Book Teaching Based On Kvisoft Flipbook Maker On Science Literation In Man 2 Padang Pariam*, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ebook bahan ajar berbasis *discovery learning* berbantuan pembuat Koftoft Flipbook pada materi momentum, impuls, dan getaran harmonik sederhana sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran fisika kelas X MIPA -1 MAN 2 Padang Pariaman.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* dengan memadukan model *discovery learning* yang akan mendorong peserta didik lebih aktif, karena penekanan dalam model *discovery learning* ialah pada usaha menemukan sendiri dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Melalui model pembelajaran berbasis *discovery learning* nantinya peserta didik akan mencari informasi, berpikir kreatif dan kritis, tentang kemungkinan penyelesaian masalah, membuat keputusan, dan membuat kesimpulan. Dengan demikian peserta didik turut aktif dalam pembelajaran di kelas kualitas pengetahuan peserta didik pun meningkat. dalam pemecahan masalah serta mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, dan setiap materi ajar yang disajikan untuk peserta didik dalam pengembangan ini dikemas dalam bentuk proses penemuan dan pemecahan masalah secara sederhana yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian diharapkan peserta didik termotivasi untuk lebih bersemangat dalam mengikut proses pembelajaran muatan IPS di sekolah dasar.

Selain itu dengan adanya bahan ajar *e-book* ini sangat membantu dan bermanfaat untuk memfasilitasi kegiatan belajar pendidik yang dapat di akses dengan mudah secara kelompok maupun individu karena sifatnya yang fleksibel. Bahan ajar *e-book* ini didesain berdasarkan langkah-langkah *discovery learning* dalam bentuk pdf dan disimpan pada link drive. Bahan ajar *e-book* yang dikembangkan pada saat ini didesain berdasarkan langkah-langkah *discovery learning* dan dilengkapi dengan gambar sehingga memiliki tampilan yang menarik, dengan demikian peserta didik lebih mudah dalam memahami dan mengingat konsep pada materi. Dengan demikian peneliti bertujuan untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar E-Book Muatan IPS Berbasis Discovery Learning Kelas IV SD*".



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan dalam IPS pada tingkat sekolah dasar belum mengakomodasi basis *discovery learning*
2. Pembelajaran masih menggunakan cara konvensional sehingga perlu adanya pembelajaran berbasis *discovery learning* agar mendorong peserta didik dalam belajar.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar e-book berbasis *discovery learning*. Dalam penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada pengembangan bahan ajar dengan tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar *e-book* muatan IPS berbasis *discovery learning* kelas IV SD?
2. Bagaimanakah hasil produk pengembangan bahan ajar *e-book* muatan IPS berbasis *discovery learning* kelas IV SD?

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian memberikan manfaat pada pembelajaran khususnya muatan IPS baik secara teoritis maupun secara praktis.

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar. Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan dalam mendukung pengembangan dunia pendidikan di

Indonesia khususnya mengenai pengembangan bahan ajar IPS kelas IV berbasis *discovery learning* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru: Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru untuk mengoptimalkan pembelajaran muatan IPS di sekolah dasar. Selain itu bahan ajar ini diharapkan dapat menginspirasi guru lain untuk dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat bahan ajar yang sesuai untuk peserta didik sekolah dasar sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik lebih semangat lagi dalam belajar.
- b. Bagi Peserta Didik: Hasil produk ini diharapkan dapat mendorong peserta didik dalam pembelajaran muatan IPS. Selain itu produk ini dapat dijadikan motivasi agar peserta didik senang mempelajari pembelajaran muatan IPS.
- c. Bagi Peneliti selanjutnya: penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berbasis *discovery learning*.

