

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses interaktif yang berlangsung dalam lingkungan belajar antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Menurut Ellizar (2018) pembelajaran adalah lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri disebut dengan lingkungan belajar yang disengaja. Perkembangan pembelajaran dari zaman ke zaman memunculkan pendidikan dalam berbagai bentuk dan faham yang dimulai dari masa prasejarah yang dimana manusia belum mengenal teknologi hingga memasuki abad 21 yang dimana manusia sudah mengenal adanya teknologi. Sekarang ini manusia bukan hanya mengenal adanya teknologi, namun diharuskan untuk menguasainya. Abad 21 merupakan pembelajaran yang diciptakan untuk generasi saat ini agar mampu beradaptasi sesuai zamannya dengan tujuan untuk berkompetisi di masa yang akan datang. Peningkatan sumber daya manusia (SDM) pada sektor pendidikan perlu dilakukan untuk mengupayakan pembangunan peradaban baru dalam kehidupan yang lebih maju (Somantri, 2021). Sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 adalah bahwa siswa harus menjadi fokus pembelajaran, pembelajaran harus kolaboratif, pembelajaran harus memiliki konteks, dan sekolah harus terintegrasi dengan masyarakat atau lingkungan sosial. Sehingga era revolusi 4.0 menuntut masyarakat untuk selalu waspada terhadap kemajuan teknologi baru agar dapat mengikuti arus khususnya pada komunikasi yang sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia yang diharuskan untuk bisa menguasai empat keterampilan belajar (4C) yakni *creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communication* dan *collaboration* (Septikasari & Frasandy, 2018). Siswa di abad 21 perlu memiliki landasan akademik yang kuat agar dapat berhasil dalam penerapan kurikulum 2013 seperti keterampilan dalam teknologi, pemikiran kritis, dan inovasi, serta keterampilan sosial (Yunianto et al., 2020). Kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum sebelumnya, dibuktikan dengan fokus pendidikan harus pada kebutuhan siswa.

Pendidikan menjadi jalan dalam membentuk manusia yang berkualitas. Salah satunya dengan pembelajaran ekonomi. Pembelajaran ekonomi dikatakan penting dalam pendidikan, karena mata pelajaran ekonomi memiliki ciri-ciri seperti berawal dari fakta

atau fenomena ekonomi yang nyata dengan mengakui bahwa kebutuhan manusia relatif terbatas atau langka yang secara umum menggunakan analisis metode pemecahan masalah. Pelajaran ekonomi merupakan pelajaran dari hasil seleksi perilaku ekonomi dalam kehidupan sosial masyarakat. Perilaku ekonomi ini di seleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu ekonomi dengan tujuan untuk pembelajaran.

Mengingat di era revolusi 4.0 dituntut aktif dan dapat mengikuti arus perkembangan informasi dan teknologi, diharapkan penggunaan IT dapat menunjang proses pembelajaran ekonomi. Salah satu bidang yang memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan, dimana pendidikan pada dasarnya merupakan proses komunikasi pendidik ke siswa yang mencakup informasi pendidikan yang memiliki unsur pendidik sebagai media dan sumber informasi. Selain itu, teknologi juga memudahkan seseorang untuk mengetahui dan mendapatkan informasi terkait perubahan kondisi ekonomi yang sedang terjadi.

Pembelajaran ekonomi memfokuskan pada kondisi riil aktivitas pelaku ekonomi. Namun, kondisi pembelajaran saat ini mengharuskan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) akibat adanya wabah virus Covid-19. Sesuai Permendikbud No. 109/2013, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi yang ada. Begitu pun untuk pembelajaran ekonomi yang harus dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) dengan teknologi. Pembelajaran ekonomi yang didukung dengan teknologi menuntut pendidik dan peserta didik untuk lebih aktif dan menguasai teknologi pembelajaran daring, dimana sumber materi pelajaran ekonomi cenderung hafalan dan melihat fakta aktivitas ekonomi yang terjadi di masyarakat. Jadi, tidak diragukan lagi bahwa kondisi pembelajaran ekonomi saat ini terkait erat dengan teknologi. Dalam hal ini, TIK telah terbukti menjadi pengaktif yang memberikan fleksibilitas dan kreativitas bagi para pendidik (Winita et al., 2020).

Permasalahan yang terjadi, pengajar harus mempunyai cara dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, salah satunya yaitu dengan menyusun bahan ajar. Pemilihan dan penyusunan bahan ajar haruslah sesuai fungsi dari media pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Bahan ajar berupa e-modul merupakan suatu program yang dirancang secara menarik dan sistematis sesuai kurikulum, dikemas dalam suatu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Rizali, Fachrie.,Sudarman., Parta, 2021). E-module

merupakan inovasi terbaru dari modul cetak, dimana modul elektronik ini dapat diakses menggunakan komputer atau *software* lain dengan *software* yang mendukung akses ke modul.(Hastuti et al., 2020). Maka dari itu, pengembangan e-modul ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang telah disesuaikan dengan model pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meminimalisir permasalahan yang terjadi yaitu strategi model pembelajaran *problem based learning*. Menurut Rahmadani dan Anugraheni (2017) *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Melalui kegiatan tersebut maka peserta didik akan terbiasa untuk berpikir kritis dan keterampilan dalam pemecahan masalah. Sehingga, pemilihan model *problem based learning* dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat bagi hasil belajar siswa apabila digunakan dengan tepat. Menurut Kusasi & Harsono (2019) hasil belajar merupakan salah satu indikator dalam pencapaian pembelajaran. Hasil belajar meliputi keterampilan siswa setelah menerima proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai kriteria/ukuran kinerja tujuan pendidikan.

Pengembangan e-modul pembelajaran ini sejalan dengan penelitian Wirawan (2017) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning untuk Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Ganjil” menyimpulkan bahwa e-modul berbasis *problem based learning* memiliki kategori validitas dan efektivitas sangat tinggi. Kemudian pengembangan e-modul pembelajaran oleh Fachrie (2021) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis COLT di SMA Negeri 5 Samarinda” menyimpulkan bahwa e-modul ekonomi dinyatakan layak oleh ahli materi dalam hal kelayakan dari segi isi “sangat baik”, dalam hal penyajian oleh ahli media dari segi kualitas gambar, isi, informasi penilaian kinerja, integrasi media, artistik dan estetika dan fungsi keseluruhan. "sangat baik".

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Wirosari, dalam proses pembelajaran media yang digunakan berupa *whiteboard*, *boardmarker*, dan modul cetak yang tebal. Saat proses pembelajaran berlangsung guru lebih aktif padahal sudah menerapkan kurikulum 2013, dimana siswa dituntut harus lebih aktif selama proses pembelajaran. Kurangnya antusias dan inisiatif siswa dalam mengikuti pembelajaran berakibat pada pengetahuan

siswa dan nilai hasil belajar. Hasil belajar siswa yang masih rendah dan dibawah nilai KKM yang sudah ditetapkan di SMA itu artinya kurang tercapainya tujuan pembelajaran.

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul ”Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Ekonomi Berbasis *Problem based learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Wirosari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar masih menggunakan bahan ajar cetak tebal dan kurang inovatif.
2. Belum adanya penggunaan e-modul mata pelajaran ekonomi berbasis *Problem based learning* yang sesuai dengan perkembangan revolusi industri 4.0 di SMA.
3. Peserta didik kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Hasil belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran ekonomi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran e-modul mata pelajaran ekonomi berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Wirosari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran yang berbentuk modul elektronik berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran ekonomi dan mengetahui kelayakan penggunaan e-modul pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul mata pelajaran ekonomi berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Wirosari?
2. Bagaimana kelayakan e-modul mata pelajaran ekonomi berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Wirosari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan e-modul mata pelajaran ekonomi berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Wirosari
2. Mengetahui kelayakan e-modul mata pelajaran ekonomi berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Wirosari

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya desain pembelajaran yang berkaitan dengan desain pembelajaran *problem based learning*.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini pada dasarnya memiliki produk berupa e-modul mata pelajaran ekonomi berbasis *problem based learning* yang diharapkan mampu memberikan manfaat bagi: sekolah, guru, siswa, peneliti sendiri dan peneliti lain.

- a. Sekolah

Memberikan kontribusi pada kepala sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan

- b. Para Guru

- 1) Meningkatkan kinerja dan peran guru sebagai fasilitator, motivator dan fasilitator dalam pembelajaran.

- 2) Sebagai informasi serta referensi dalam penerapan desain pembelajaran mata pelajaran ekonomi.
- 3) Meningkatkan kreativitas guru

c. Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi
- 2) Siswa mendapatkan pengalaman dan suasana baru dalam pembelajaran menggunakan e-modul
- 3) Membantu siswa dalam memecahkan masalah secara kritis.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas wawasan pengetahuan dan ilmu bagi peneliti lain dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi.