

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Kemajuan di bidang teknologi pendidikan menuntut digunakannya media pembelajaran elektronik. Oetomo (dalam Dwiki 2014:49) menyatakan bahwa salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, di mana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan, serta peserta didik itu sendiri.

Dewasa ini dunia pendidikan hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran yang secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah diganti dengan system penyampaian bahan ajar yang lebih modern yang lebih mengedepankan peran siswa dengan pemanfaatan media. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma setiap orang dalam mencari dan mendapat informasi. (Darmawan, 2014: 61). Dengan adanya perkembangan ini akan memberikan dampak yang sangat signifikan dalam mendidik dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu inovasi kreatif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu lahirnya konsep *e-learning*. Secara harfiah, *E-Learning* terdiri dari dua bagian yaitu singkatan dari *E* atau elektronika dan *Learning* yang berarti pembelajaran. Sehingga, *E-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik. Konsep pembelajaran ini memudahkan siswa dan guru dalam memperoleh sumber belajar dengan akses yang ringan. Berbeda dengan kegiatan pembelajaran konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, menitikberatkan materi pada penguasaan seorang guru. *E-learning* adalah salah satu hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan yang sangat efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Hannay (dalam Nelvi 2015:18) secara teori *e-learning* adalah sesuatu yang menarik, hal ini dikarenakan sudah banyak institusi pendidikan yang melengkapi proses pembelajarannya dengan penerapan *e-learning*. Sehingga sangat banyak keuntungan dengan menggunakan konsep *e-learning* dibandingkan menggunakan sistem konvensional. Kegiatan pembelajaran konvensional di dalam kelas memang tidak bisa ditinggalkan, namun guru perlu memberikan variasi-variasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, seharusnya guru hanya berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik harus belajar secara mandiri serta membangun pengetahuannya sendiri agar mereka mudah untuk memahami materi. Penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran sudah diterapkan oleh berbagai lembaga pendidikan namun belum merata secara

keseluruhan, salah satu nya adalah penggunaan *e-module* atau lebih dikenal dengan modul elektronik.

*E-module* merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. *E-Module* dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang akan dijelaskan. *E-Module* memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan *e-module* karena dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Wenno (dalam Komang 2017:41) mengungkapkan bahwa untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman, maka bisa dibantu dengan pemberian modul ajar, sebuah modul ajar akan bermakna, jika siswa dapat dengan mudah menggunakannya. Adapun modul ajar yang sekarang sesuai dengan perkembangan teknologi adalah berbasis elektronik yang sering disebut *e-module*.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan pada 1 Februari 2018, bahan ajar dalam proses pembelajaran masih terbatas. Siswa hanya menggunakan buku paket pada saat proses pembelajaran. Buku paket tersebut merupakan buku terbitan penerbit. Buku paket yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran merupakan bahan ajar yang masih bersifat umum, belum disajikan secara rinci serta masih bersifat konvensional dalam penggunaannya atau disajikan dalam bentuk cetak. Penyajian materi dan soal-soal latihan pada buku paket masih banyak yang tidak sesuai dengan

kenyataan yang dihadapi para siswa sehingga menjadi hambatan bagi siswa dalam mengelola kemampuannya memahami pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan seorang guru bidang studi Ekonomi Ibu Desnawati Ginting,S.Pd bahwa bahan ajar yang digunakan selama ini dalam pelajaran ekonomi di kelas X-IPS adalah buku paket dari pemerintah atau dari dana BOS. Siswa tidak diberikan bahan ajar lain seperti modul, lembar kerja siswa/ LKS dan *handout* sebagai sumber belajar. Hal ini membuat hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan rendah. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran ekonomi yaitu 75 (tujuh puluh lima). Persentase hasil belajar siswa yang mencapai nilai di atas KKM atau  $\geq 75$  yaitu 40%, ini berarti menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah sekolah yang telah mengimplementasikan kurikulum 2013. Sekolah ini juga terpilih menjadi salah satu sekolah rujukan. Sebagai sekolah rujukan, *e-module* merupakan salah satu program yang dicanangkan. Jadi tidak salah apabila peneliti memilih sekolah ini sebagai objek penelitian sebagai tempat untuk mengembangkan *e-modul*. Daryanto (2013) mengungkapkan bahwa *e-module* yang baik adalah memiliki karakteristik yang sama dengan modul. Adapun karakteristik *e-module* adalah *self intruction* yaitu intruksi yang memudahkan siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, *self contained* yaitu materi-materi yang disajikan dalam pembelajaran, *stand alone* yaitu *e-module* harus berdiri sendiri tanpa bergantung pada bahan lain, adaptif yaitu sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi, dan *user friendly* yaitu *e-module* yang dapat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.

Oleh karena itu, *e-modul* sebagai bahan ajar dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri memiliki bahasa yang komunikatif dan bersifat dua arah sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran juga dapat membantu siswa mengukur tingkat pemahamannya sendiri. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan *e-modul* karena dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian sebelumnya Nelvy (2015), diperoleh nilai rata-rata pretes 58,28 dan setelah diberi perlakuan menggunakan *e-modul* ekonomi hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 82,34. Selain itu hasil penelitian Evi (2018) diperoleh nilai rata-rata sebelum menggunakan *e-modul* 64,44 dan setelah menggunakan *e-modul* hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 83,85. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan *e-modul*.

Dalam kurikulum 2013 salah satu model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah model *problem based learning*. Siswa mencari pengetahuan bukan menerima pengetahuan, oleh karenanya alternatif pembelajaran yang efektif digunakan adalah berbasis *problem based learning*. Pembelajaran berbasis masalah yang dikenal dengan model *problem based learning* sangat tepat digunakan dalam membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian Handayani (2009) menunjukkan bahwa penerapan model PBL efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa. Model PBL diharapkan lebih baik untuk meningkatkan keaktifan siswa dan dapat menuntut siswa agar lebih berpikir kritis jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Oleh sebab itu *e-module* berbasis *problem based learning*, mampu menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berfikir serta keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan permasalahan di atas maka, penulis ingin mengembangkan sebuah modul pembelajaran ekonomi berbentuk elektronik berbasis *problem based learning*. *E-module* pembelajaran yang dikembangkan adalah *e-modul* pembelajaran ekonomi pada materi konsep manajemen dan disajikan melalui media elektronik dan yang dapat digunakan melalui *computer*, laptop, dan juga *smartphone*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019 :

1. Bahan ajar dalam proses pembelajaran yang masih terbatas
2. Hasil belajar ekonomi siswa yang masih rendah

3. Penggunaan media berupa buku paket masih kurang efektif
4. Pembelajaran berbasis konvensional kurang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-module* berbasis *problem based learning* dilakukan di SMA Negeri 1 pada kelas X-IPS
2. Pengembangan *e-module* berbasis *problem based learning* dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi dengan materi konsep manajemen
3. Pengembangan *e-module* berbasis *problem based learning* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Pengembangan dilakukan pada modul dan penyebarluasannya menggunakan media elektronik.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat ditemukan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan *e-module* berbasis *problem based learning* mata pelajaran ekonomi valid digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019?



2. Apakah *e-module* berbasis *problem based learning* mata pelajaran ekonomi efektif dan praktis digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019?

### 1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menganalisis pengembangan *e-module* berbasis *problem based learning* mata pelajaran ekonomi yang valid untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Untuk menganalisis efektivitas dan praktikalitas *e-module* berbasis *problem based learning* mata pelajaran ekonomi untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermamfaat bagi:

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman tentang penelitian R & D serta berguna untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana.



## 2. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi kepada guru serta membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga lebih efektif dan praktis dengan menggunakan *e-module* berbasis *problem based learning*. Kepada siswa, penelitian ini diharapkan mampu membantu untuk memahami materi dengan menggunakan *e-module* yang valid.

## 3. Bagi Pihak Universitas Negeri Medan

Memberikan kontribusi serta menambah masukan dan dapat digunakan sebagai pendukung referensi bagi perpustakaan.

## 4. Bagi Peneliti lain

Sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini.

