

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah alat dalam meningkatkan perkembangan suatu bangsa. Pendidikan juga adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia (Yuliasari, 2017). Pendidikan mempengaruhi manusia dalam mengembangkan pribadinya agar mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi akibat ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin. (R. W. Y. Putra & Ruli, 2016). Sehingga pendidikan menjadi salah satu modal penting untuk memajukan sebuah bangsa karena kesejahteraan dan kemajuan sebuah bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikannya. Untuk menciptakan manusia yang berkualitas diperlukan peranan pendidikan (Widyawati, 2016). Oleh sebab itu dunia pendidikan membutuhkan sebuah inovasi atau gagasan dengan memperhatikan kemajuan teknologi tanpa menghilangkan norma-norma, budaya dan adat yang masih berlaku serta melekat pada negara Indonesia.

Menurut pendapat Budiman bahwa cara pandang dan gaya hidup masyarakat pada negara Indonesia telah banyak berubah akibat dari kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang tak bisa dihindari pada aktifitas dan kegiatan sehari-harinya. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang telah diatur, Pemerintah mewujudkan standar tersebut melalui

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam upaya terwujudnya peningkatan kualitas pendidikan, maka perlu adanya inovasi-inovasi pada pengembangan pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan agar mahasiswa tertarik dan tertantang untuk belajar. Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 saat ini sangat berkembang dengan pesat dan perkembangan teknologi senantiasa terpengaruh kepada kemajuan suatu budaya. Teknologi yang canggih telah menjadi sebuah media yang optimal untuk menyampaikan materi/konsep dan penyelesaian tugas akhir.

Secara umum proses pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi, proses komunikasi harus dilakukan melalui pertukaran informasi antar pendidik dan peserta didik, pembelajaran yang baik membutuhkan bahan ajar yang baik pula, seperti modul atau buku yang sudah dicetak pada umumnya. Buku atau modul yang dicetak kurang menarik untuk dibahas atau dipelajari dan cukup besar sehingga peserta didik jarang membawanya kemana-kemana. Buku cetak atau modul kebanyakan berisi teori-teori atau penjelasan materi-materi yang hanya berisi informasi tentang materi pada buku mata kuliah yang mengakibatkan pembelajaran jadi monoton dan berakhir dengan peserta didik kurang memahami pembelajaran terutama pada materi penjumlahan. Pada dasarnya, dosen sebagai pengajar dapat menggunakan teknologi dan informasi yang tersedia untuk membuat bahan ajar yang inovatif dan menarik yang dapat dibawa kapan saja dan dimana saja selama masih ada jaringan internet.

Apalagi sekarang, mahasiswa atau peserta didik memiliki perangkat (smartphone) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kesempatan ini harus dimanfaatkan oleh dosen maupun mahasiswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Asmi, 2018).

Bahan ajar merupakan bagian yang terdapat dalam kurikulum, bersifat wajib yang harus disampaikan kepada peserta didik. Komponen ini memiliki bentuk pesan yang beragam, ada yang berbentuk fakta, konsep, prinsip/kaidah, prosedur, problem dan sebagainya. Pada perkembangannya, bahan ajar sudah banyak yang menggunakan teknologi yang canggih. Misalnya bahan ajar dalam bentuk *softfile*, audio, audio visual, multimedia interaktif dan bahan ajar berbasis web. Bahan dalam bentuk *softfile* biasanya bahan ajar yang dapat dicetak pada lembaran buku teks/buku ajar, modul, handout, LKS, brosur leaflet, dll. Namun disajikan dalam bentuk softcopy yang dapat diunduh oleh siapapun yang membutuhkannya dan dapat dicetak dalam bentuk hardcopy (Hamzah, 2019).

Penerapan media elektronik sebagai sebuah media pembelajaran sudah digunakan oleh berbagai lembaga pendidikan namun tidak keseluruhannya, contohnya seperti pemakaian *E-module* atau modul elektronik. *E-module* sebagai sebuah bahan ajar dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri (Hastuti, 2020). *E-module* adalah versi elektronik dari modul cetak yang dapat dibaca komputer yang dirancang dengan perangkat lunak yang diperlukan. *E-module* adalah alat atau

perangkat pembelajaran yang berisi beberapa materi, metode, kendala, bentuk penilaian yang dirancang untuk dilakukan secara sistematis dan menarik. Sedangkan menurut Wijayanto *E-module* adalah tampilan informasi dalam bentuk buku yang disajikan dalam digital pada hard drive, CD, atau hardisk dan dapat dibaca oleh komputer atau perangkat elektronik lainnya (Priyanti, 2017). *E-module* ini baik digunakan untuk keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.

Modul elektronik merupakan sarana dalam menyajikan bahan ajar secara mandiri dalam bentuk elektronik (Sugianto, 2013). Kelebihan *E-module* adalah dapat menampilkan materi-materi pembelajaran yang dikombinasikan dengan media audio, teks, gambar dan video (Agustina, 2011). Pada awalnya, modul hanya dapat digunakan pada sebuah perangkat komputer desktop dan laptop saja, dengan desain yang monoton dan tidak interaktif. Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat pemanfaatan berbagai kebutuhan menjadi semakin mudah dan menyenangkan dipergunakan (Hafidh, 2017).

Mata kuliah perpajakan merupakan mata kuliah wajib dikuasai dan dipahami dimana dapat dipraktikkan dalam kehidupan bermasyarakat dan dapat dipraktikkan di dunia kerja sehingga perguruan tinggi memiliki peran yang sangat strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan tinggi. Tingkat kemampuan seorang mahasiswa dilihat dari seberapa besar mahasiswa tersebut mengerti apa yang telah dipelajarinya dalam lingkup yang mengacu pada mata kuliah yang dipelajari. Tanda

seorang mahasiswa memahami perpajakan tidak hanya ditunjukkan dari nilai-nilai yang didapatkan, tetapi juga apabila mahasiswa tersebut mengerti dan dapat menguasai konsep-konsep yang terkait.

Pengimplementasian *E-module* yang telah dikembangkan mengarahkan mahasiswa lebih aktif dalam pembelajaran pada materi Perpajakan yang akan mengarah pada tujuan yang akan dicapai. Mata kuliah Perpajakan dapat dikaitkan dengan lingkungan sekitar dimana mengaitkan dengan masalah-masalah yang ada. Pendekatan saintifik merupakan salah satu pendekatan yang menggunakan model pembelajaran yang mengaitkan antara materi mata kuliah perpajakan dengan masalah pada kehidupan sehari-hari dan dapat melatih ketrampilan serta kreatifitas mahasiswa adalah model *Problem solving*. Untuk itu, maka kemampuan pemecahan masalah perlu menjadi salah satu yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran mata kuliah perpajakan. Amir (2015) mengatakan bahwa dalam memecahkan sebuah masalah, peserta didik telah meningkatkan kemampuannya dalam berpikir kritis serta menemukan pengetahuan yang baru. Menurut Heller & Heller, *Problem solving* adalah cara yang tepat untuk memahami suatu masalah, menjelaskan suatu teori, melakukan perencanaan pemecahan masalah, dan akhirnya melakukan pemeriksaan. Model pembelajaran ini membantu mahasiswa dalam melakukan aktivitas belajarnya, mulai dari mencari data hingga membuat suatu kesimpulan, dan dapat membantu memahami aktivitas belajar mahasiswa itu sendiri (Ratnaningdyah, 2017).

Model Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu cara dalam menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan suatu masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan diintegrasikan untuk menemukan solusi atau jawabannya oleh mahasiswa. Permasalahan tersebut dapat diajukan atau diberikan pendidik kepada peserta didik, dari peserta didik bersama pendidik, atau dari peserta didik itu sendiri, yang kemudian dijadikan pembahasan dan dicari permasalahan sebagai kegiatan peserta didik (Kurino, 2018).

Dimasa saat ini banyak fenomena yang terjadi terutama masalah Pandemi *Covid-19* yang mengubah tatanan kehidupan di berbagai aspek terutama di negara Indonesia. Salah satunya di bidang pendidikan dimana proses pembelajaran dilakukan dirumah atau pembelajaran daring, hal tersebut membuat peserta didik bertatap muka dengan pendidik secara firtual dan pengerjaan dan pengumpulan tugas dilakukan secara online. Namun mahasiswa masih kesulitan menemukan bahan ajar terutama modul elektronik pada mata kuliah perjakan yang dapat dibuka pada Andorid maupun PC sehingga mudah dibawa kemanapun. Mahasiswa kesulitan mengerjakan mengerjakan tugas yang diberikan terutama ketika membahas mengenai materi perhitungan akan sangat menyulitkan mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara random pada 22 mahasiwa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dimana peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa bahan ajar elektronik yang dapat dibuka pada Andorid

dan PC serta dapat membantu mahasiswa dalam pengerjaan tugas mata kuliah perpajakan. *E-module* berbasis *Problem Solving* sangat dibutuhkan dalam meningkatkan pemahaman terutama pada pembahasan mengenai materi penghitungan, pembelajaran melalui *problem solving* membuat mahasiswa menemukan solusi daei masalah kehidupan sehari-hari secara mandiri.

Tabel 1.1
ANALISIS KEBUTUHAN

No	Pertanyaan	Persentasi Jawaban "YA"	Persentasi Jawaban "Tidak"
1	Apakah bahan ajar dan media pembelajaran mendukung proses pembelajaran pada saat daring?	100%	0%
2	Apakah bahan ajar dan media pembelajaran memudahkan proses pembelajaran pada saat daring?	100%	0%
3	Pada masa saat Pandemi saat ini, apakah mahasiswa atau mahasiswi kesulitan menemukan e-modul perpajakan yang dibutuhkan pada pembelajaran daring?	90.1%	9.1%
4	Apakah E-module perpajakan membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen pengampu?	100%	0%
5	Apakah mahasiswa menemukan Model Pembelajaran <i>problem solving</i> pada materi pembelajaran pada mata kuliah perpajakan yang sudah pernah dibahas sebelumnya?	31.8%	68.2%

Pengembangan *E-Module* atau Modul Elektronik berbasis *problem solving* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah, dan hasil dari pengembangan harus memenuhi kelayakan dari aspek kualitas isi, kebahasaan, kesesuaian *problem solving*. Berdasarkan pemaparan di atas penulis merancang media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan dengan melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-Module* Dengan Menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* Mata Kuliah Perpajakan Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.**

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun indentifikasi masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, antara lain yaitu:

1. Buku atau modul cetak digunakan cenderung bersifat monoton dan kurang menarik.
2. Belum banyak tersedia modul elektronik (*E-Module*) yang dapat memfasilitasi mahasiswa untuk belajar mandiri di masa Pandemi saat ini.
3. E-modul yang tersedia belum banyak berbasis *problem solving* pada materi penghitungan.

1.3. Batasan Masalah.

Adapaun batasan masalah pada penelitian ini berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah diatas, antara lain yaitu:

1. Pengembangan *E-Module* Dengan Menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* dilakukan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Pengembangan *E-Module* Dengan Menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* pada mata pelajaran Perpajakan materi PPH pasal 23/26,24,25,28A atau 29.
3. Pengembangan dilakukan pada modul dengan menggunakan Aplikasi *Flip Builder* dan penyebarluasannya menggunakan media elektronik.

1.4. Rumusan Masalah

Adapaun perumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah diatas, yaitu antara lain :

1. Apakah Pengembangan *E-module* Dengan Menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* Mata Kuliah Perpajakan Valid Digunakan Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Apakah Pengembangan *E-module* dengan menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* Pada Mata Mata Kuliah Perpajakan efektif dan praktis digunakan dimasa pandemi saat ini untuk mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas, yaitu antara lain :

1. Untuk menganalisis Pengembangan *E-Module* Dengan Menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* Mata Kuliah Perpajakan Valid, dan Praktis Digunakan Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Untuk menghasilkan produk berupa *E-Module* Dengan Menggunakan Aplikasi *Flip Builder* Berbasis *Problem Solving* Pada Mata Mata Kuliah Perpajakan Efektif Dan Praktis Digunakan Dimasa Pandemi Saat Ini Untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi :

1. Bagi peneliti
Sebagai wahana atau alat yang digunakan dalam meningkatkan pengetahuan, pengalaman maupun wawasan mengenai Penelitian dan Pengembangan serta dapat berguna dalam memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana.
2. Bagi Universitas Negeri Medan

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi kepada dosen maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran secara online dimasa pandemic ini sehingga lebih efektif dan praktis serta dapat menunjang dalam memahami materi-materi pembelajaran dengan menggunakan *E-module* dengan menggunakan aplikasi *Flip Builder* berbasis Problem Solving.
 - b. Memberikan sumbangan atau kontribusi berupa saran atau masukan yang membangun dan dapat digunakan sebagai pendukung referensi bagi perpustakaan.
3. Bagi peneliti lain
- Sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini.

1.7. Defenisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang berbeda dalam isi Skripsi ini sehingga diperlukanya defenisi operasional untuk menghindari terjadinya persepsi yang berbeda antara lain yaitu:

1. Penelitian Pengembangan yaitu suatu model penelitian yang memiliki tujuan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk atau hasil pendidikan (Ainun, 2013)
2. *E-module* menggunakan Aplikasi *Flip Builder* merupakan pengeeditan modul elektronik yang diimport kedalam aplikasi dimana akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tullisan saja melainkan bisa memasukan/mengimport media

pembelajaran interaktif yang menarik seperti gambar, video pembelajaran dan audio/music agar pembelajaran tidak monoton.

3. *E-module* berbasis *Problem Solving* merupakan bahan ajar dengan model pembelajaran menggunakan pemecahan masalah yang dimana mahasiswa dituntut melibatkan diri pada pembelajaran dan pemecahan atau penyelesaian masalah.

