

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting yang tidak terlepas dari kehidupan manusia selain meningkatkan pengetahuan tetapi juga untuk meningkatkan kualitas diri secara pribadi. Rukiyati (2015:16) mengatakan dalam arti teknis pendidikan adalah proses yang terjadi didalam masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi, atau lembaga-lembaga lain), yang dengan sengaja mentranformasikan warisan budayanya yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan generasi ke generasi. Dalam arti hasil, pendidikan adalah apa yang diperoleh melalui belajar, baik berupa pengetahuan, nilai-nilai maupun keterampilan-keterampilan. Sebagai suatu proses pendidikan melibatkan suatu perbuatan belajar itu sendiri: dalam hal ini pendidikan sama artinya dengan perbuatan mendidik seseorang atau mendidik diri sendiri. Dengan adanya pendidikan maka di harapkan dapat mencetak sumber daya manusia yang dapat bersaing pada era globalisasi saat ini.

Dewasa ini, globalisasi memberikan banyak pengaruh terhadap pendidikan di Indonesia agar lebih baik dan berkembang. Pengaruh globalisasi tersebut dirasakan oleh penggunaan TIK dalam proses belajar mengajar (Qalbi Shanaz Anandari E. F., 2019). Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek termasuk dalam bidang pendidikan merupakan kemajuan yang menciptakan pembaharuan-pembaharuan. Kebutuhan akan layanan kepada

mahasiswa dan kesempatan perbaikan belajar bagi mereka menjadi pendorong munculnya pembaharuan pendidikan. Oleh maka dari itu lembaga pendidikan mengupayakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (Soffi Widyanesti Priwantoro, 2018).

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan tukar menukar informasi oleh dosen kepada peserta didik (Adhitya Rol Asmi dkk, 2018). Proses pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara beberapa komponen yaitu subyek belajar, obyek yang dipelajari, dan media pembelajaran. Terjadinya interaksi antara ketiga komponen tersebut yang menjadi salah satu penyebab mahasiswa dapat memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditargetkan (Soffi Widyanesti Priwantoro dkk, 2018).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar atau wahana fisik berisi materi pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi gagasan, perasaan, dan minat pebelajar untuk lebih fokus pada materi belajar dalam pembelajaran perlengkapan yang menyajikan satuan-satuan pengetahuan melalui stimulasi pendengaran atau penglihatan atau keduanya untuk membantu pembelajaran (Bali, 2019). Pembelajaran saat ini, cenderung monoton karena menggunakan bahan ajar buku ataupun modul yang sudah di cetak. Dimana kelemahan dari bahan ajar buku cetak ini adalah tampilan yang kurang menarik dan jarang dibawa oleh mahasiswa karena memiliki bobot yang besar. Bahan ajar yang inovatif pada

dasarnya dapat diciptakan oleh dosen dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menarik dan dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimana saja. Apalagi saat ini mahasiswa sudah indentic dengan gawai (*smartphone*) yang sering dibawa oleh mahasiswa. Peluang tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Adhitya Rol Asmi dkk, 2018).

Bahan ajar adalah komponen isi pesan yang tercantum dalam kurikulum, bersifat wajib 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 soft file, audio, audio visual, multimedia interaktif dan bahan ajar berbasis web. Bahan dalam bentuk soft file 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).

Pada masa saat ini, kualitas pembelajaran sangat terpengaruh karena adanya masalah pandemi Covid-19 yang mana semua negara di penjuru dunia merasakan dampak yang signifikan dari masalah ini terutama negara Indonesia. Dampak yang paling nyata yaitu dalam dunia pendidikan dimana sekolah, perguruan tinggi ataupun lembaga lainnya menuntut proses pembelajaran yang seharusnya tatap muka secara langsung namun dengan adanya pandemi Covid-19 membuat semua proses pembelajaran dilakukan dari rumah yaitu dilakukan secara daring (*dalam jaringan*). Hal ini tentunya tidak mudah bagi dosen atau

mahasiswa seperti pengumpulan tugas akan dilakukan secara online, akan sulit juga ketika dosen mengajarkan mata kuliah yang ada materi perhitungan kepada mahasiswa. Maka dari itu, mahasiswa membutuhkan media elektronik sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

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 peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. *E-Module* dapat membantu pendidik 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 peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar (Pebri Hastuti dkk, 2020).

Menurut (sugianto, 2013) modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang di susun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang didalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Dengan begitu e-modul akan lebih menarik lagi karena di dalamnya akan terdapat materi-materi pembelajaran dalam hal ini materi perpajakan yaitu pph pasal 21 dan 22 yang di susun dengan sangat kreatif menggunakan animasi gerak, video, dan audio yang membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak

monoton. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menyusun modul elektronik atau e-modul yaitu aplikasi Flip Pdf Profesional (Flip Builder). Flip Builder merupakan software pembuat e-book dalam bentuk flipbook. flip builder atau flip pdf professional berbeda dengan pdf biasanya karena terdapat fitur-fitur yang bisa membuat e-modul akan lebih menarik lagi seperti video, audio, animasi, gambar dll. Menggunakan flip builder juga bisa membuat soal-soal pada materi perpajakan menjadi menarik.

Materi perpajakan adalah salah satu mata kuliah yang harus di tempuh oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Medan. Pada mata kuliah ini, belum ada dosen yang menyediakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Flip Builder berbasis problem based learning untuk membantu proses pemahaman materi dan kemandirian mahasiswa. Berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan peneliti pada 15 mahasiswa stambuk 2018 prodi pendidikan ekonomi secara random dengan menggunakan angket di peroleh data bahwa mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi pada mata kuliah perpajakan dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang berbasis visual. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 data angket analisis kebutuhan

No	Pertanyaan	Persentasi Jawaban "YA"	Persentasi Jawaban "Tidak"

1	Apakah mahasiswa/I merasa bahwa buku cetak atau modul sangat ribet dibawa ke kampus karena bobotnya yang besar?	53,3%	46,7%
2	Apakah mahasiswa/i merasa buku cetak/modul mahal harganya ?	93,3%	6,7%
3	Apakah mahasiswa kesulitan dalam memahami materi pph pasal 21 dan 22 pada mata kuliah perpajakan tanpa menggunakan media ?	93,3%	6,7%
4	Apakah mahasiswa/ lebih bersemangat menggunakan media pembelajaran dan bahan ajar yang menarik seperti adanya warna, bergambar dan mudah dibawa kemanapun ?	93,3%	6,7%
5	Apakah mahasiswa/I lebih tertarik menggunakan e-modul yang berwarna, bergambar, dan ada video animasi serta mudah dibawa kemanapun dan dapat dibuka di Android dari pada modul yang hanya bersifat informatif dan monoton ?	100%	0
6	Apakah pada masa pandemi covid-19, mahasiswa/I kesulitan menemukan modul/emodul yang dibutuhkan dalam pembelajaran daring?	73,3%	26,7%

7	Apakah e-modul sudah banyak di temukan di FE unimed?	26,7%	73,3%
8	Apakah mahasiwa/I menemukan metode problem based learning pada materi perhitungan seperti pada mata kuliah perpajakan yang sudah pernah dibahas sebelumnya ?	40%	60%

Berdasarkan data diatas pembelajaran e-modul masih belum banyak tersedia di Fakultas Ekonomi sehingga membuat mahasiswa kesulitan dalam proses pembelajaran dan masih banyak masalah-masalah yang muncul mengenai buku cetak atau modul di kalangan mahasiswa sehingga diharapkan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran e-modul dengan menggunakan aplikasi flip builder dengan berbasis problem based learning dapat membantu memahami materi khususnya pada materi perpajakan. Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *flip builder* dengan berbasis problem based learning diharapkan dapat membuat mahasiswa lebih tertarik lagi untuk belajar terkhusus pada mata kuliah perpajakan dan juga diharapkan dapat mensimulasikan materi-materi yang membutuhkan visualisasi. Selain itu diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat dijadikan sumber belajar yang mandiri, efektif dan efisien bagi mahasiswa.

E-modul sangat baik dan layak diaplikasi sebagai media pembelajaran. Hal

ini dapat dilihat pada jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Rara seruni, dkk dalam Jurnal Tadris Kimiyah yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Biokimia Pada Materi Metabolisme LIPID Menggunakan Flip Pdf Profesional”. Menyatakan bahwa “Hasil penelitian menunjukkan e-modul yang dikembangkan memperoleh persentase rata-rata ahli materi dan bahasa 85,00% dan ahli media 83,35%. Persentase rata-rata respon mahasiswa pada uji lapangan yaitu 84,39% pada interpretasi baik dan layak, dari hasil tersebut disimpulkan bahwa produk pengembangan yaitu e-modul metabolisme lipid layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di kelas salah satu model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah adalah model *problem based learning*. Model pembelajaran based learning sangat mendukung jika diterapkan dalam mata kuliah perpajakan, karena karakteristik dari model pembelajaran problem based learning adalah menuntut mahasiswa untuk berpikir kritis dalam hal pemecahan masalah. Selain itu, mata kuliah perpajakan juga merupakan sarana berfikir bagi mahasiswa dalam memecahkan persoalan materi-materi yang ada di dalamnya misal pph 21 dan pph 22. Dengan adanya fitur-fitur e-modul di dalam aplikasi Flip builder seperti video, audio, ataupun animasi bergerak, hal tersebut tentu sangat mendukung jika model problem based learning di terapan di dalam e-modul. Berbagai penelitian mengenai pengembangan e-modul berbasis problem based learning sudah banyak di lakukan salah satunya yaitu penelitian Pebri Hastuti, Roza Thohiri dan Yanti Panggabean yang berjudul “ Pengembangan E-modul Berbasis Problem Based Learning Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA

Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019” menyatakan bahwa Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa *e-module* yang dikembangkan valid (layak), efektif dan praktis digunakan sebagai bahan ajar untuk guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran berdasarkan perolehan nilai rata-rata keseluruhan skor aspek oleh ahli materi 3,46 kategori sangat baik, rata-rata keseluruhan skor aspek oleh ahli media 3,19 kategori sangat baik, dan rata-rata keseluruhan skor aspek oleh respon siswa terhadap *e-module* 3,29 kategori sangat baik.

Pengembangan e-modul berbasis problem based learning di harapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa, dapat meningkatkan kreatifitas dalam hal pemecahan masalah dan semakin kritis dalam cara berpikir. Berdasarkan pemaparan diatas penulis merancang media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan dengan melakukan sebuah penelitian dengan Judul **“Pengembangan E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Flip Builder Berbasis Problem Based Learning Mata Kuliah Perpajakan Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Buku cetak digunakan cenderung bersifat informatif dan kurang menarik.

2. Belum banyak tersedia buku elektronik (E-Modul) yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri di masa pandemi saat ini.
3. E-modul yang digunakan belum banyak berbasis problem based learning pada materi perhitungan.

1.3. Batasan Masalah

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

1. Pengembangan E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Flip Builder Berbasis Problem Based Learning Dilakukan Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Pengembangan E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Flip Builder Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Perpajakan Materi PPH Pasal 21 Dan PPH Pasal 22.
3. Pengembangan dilakukan pada e-modul dengan menggunakan aplikasi Flip Builder dan penyebarluasannya menggunakan media elektronik.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat ditemukan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah Pengembangan E-modul dengan menggunakan aplikasi Flip Builder berbasis problem based learning mata kuliah perpajakan layak

digunakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.

2. Apakah Pengembangan E-modul dengan menggunakan Aplikasi Flip Builder berbasis problem based learning pada mata kuliah perpajakan efektif dan praktis digunakan di masa Pandemi saat ini untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengembangan E-modul dengan menggunakan aplikasi Flip Builder berbasis problem based learning mata kuliah perpajakan layak digunakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Untuk menganalisis Pengembangan E-modul dengan menggunakan aplikasi Flip Builder berbasis problem based learning pada mata kuliah perpajakan efektif dan praktis digunakan di masa pandemi saat ini untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat 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 Universitas Negeri Medan

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi kepada dosen maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran secara online di masa pandemic ini sehingga lebih efektif dan praktis serta di harapkan mahasiswa dapat memahami materi dengan menggunakan E-Modul dengan menggunakan aplikasi Flip Builder berbasis problem based learning.

3. Bagi Peneliti lain

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