

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern saat ini teknologi komunikasi dan informasi telah bertumbuh dengan sangat cepat, dalam beberapa dekade terakhir cara orang hidup, bekerja dan belajar telah mengalami perubahan yang signifikan (Erik et al., 2020), hal itu sendiri berdampak positif terhadap dunia pendidikan yang dahulu bersifat konvensional sekarang mulai bergeser menjadi pendidikan yang berbasis teknologi. Mengetahui pentingnya suatu pendidikan, pemerintah terus mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan dengan melakukan pengembangan kurikulum, metode pembelajaran, model pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran. Pendidikan merupakan aspek penting dalam menentukan kualitas sumber daya yang berkaitan dengan pembelajaran (Saputri 2016).

Menurut Ghofur (2021), Pendidikan merupakan modal yang krusial guna meningkatkan serta mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sangat penting untuk mempunyai sumber daya manusia yang unggul sebagai solusi dalam mengikuti perkembangan IPTEK abad 21. Perkembangan IPTEK di abad ke-21 mendukung proses belajar yang interaktif, untuk menghadapi pembelajaran di abad 21 setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Frydenberg et al, 2011). Terlebih di masa Revolusi Industri 4.0 kala ini yang menuntut pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan termasuk proses pembelajaran

(Agustina, 2019). Sejalan dengan hal itu Kemdikbud (2022), merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi, dan media belajar, maka semakin banyak inovasi muncul dalam kegiatan belajar mengajar (Widyaningrum, 2021). contohnya, beberapa media belajar berbasis teknologi dan komputer di abad ke-21 mulai banyak dimanfaatkan di kalangan akademik.

Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak pada dunia pendidikan, penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa memahami materi pelajaran, terlebih lagi dalam kebijakan kurikulum merdeka belajar yang telah diluncurkan pada tahun 2022 yang lalu, dimana melalui kurikulum merdeka belajar setiap satuan pendidikan memiliki kebebasan untuk berinovasi dan berkreasi dalam pembelajaran (Kemendikbud, 2022). Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan, guru dan peserta didik dalam mengembangkan pembelajaran.

Setiap kegiatan pembelajaran dituntut untuk menggunakan teknologi informasi atau media elektronik sebagai sumber belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan sumber belajar maka akan membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran serta akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang dipelajari. Apabila dalam kegiatan pembelajaran tidak ada sumber belajar maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, salah satu sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah bahan ajar. Bahan ajar memiliki peranan penting dalam kegiatan

pembelajaran karena dengan menggunakan bahan ajar maka akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Menurut penjelasan Prastowo (2013) bahan ajar 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 untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Bahan ajar memiliki beragam jenis yang terdiri dari bahan ajar cetak maupun non cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari buku, handout, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar modul, radio, piringan hitam, dan disc audio. Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan masalah pada hasil belajar siswa SMA Negeri 7 Medan kelas XI-IPS, hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah. Hal itu didukung pada tabel rekapitulasi hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 7 Medan di bawah ini :

Tabel 1.1
Rata-Rata Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 7 Medan

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tidak lulus mata pelajaran ekonomi	Persentase	Lulus mata pelajaran ekonomi	Persentase
XI IPS-1	36	75	14	38%	22	62%
XI IPS-2	36		19	52%	17	48%
XI IPS-3	35		15	42%	20	58%
Jumlah	107		48	44%	59	56%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai ekonomi dibawah KKM yaitu 48 orang atau 44% dari 107 siswa. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah, Meskipun rata-rata nilai siswanya dikategorikan baik tetapi harus di tingkatkan lagi

agar memperoleh hasil yang maksimal. Azura (2020) berpendapat keberhasilan pembelajaran dapat terlihat berhasil atau tidak dari hasil belajar peserta didiknya. Siswa dengan hasil belajar rendah mungkin akan kesulitan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, seperti perguruan tinggi atau universitas yang dapat membatasi kesempatan mereka untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik di masa depan.

Hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi dan siswa SMA Negeri 7 Medan kelas XI-IPS mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 7 Medan adalah bahan ajar yang digunakan membosankan dan kurang dipahami karena tidak menarik, peserta didik masih menggunakan buku paket dan e-modul non-interaktif yang biasanya digunakan saat pembelajaran dikelas, ditemukan beberapa kekurangan dari buku paket. Menurut guru, kekurangan buku paket tersebut, yaitu keterkaitan antara materi dalam buku dengan pengaplikasiannya dalam keseharian siswa masih kurang serta isi/materinya sulit dipahami, bahasa yang digunakan sulit dimengerti, tampilannya kurang menarik, dan tidak banyak gambar yang menjelaskan materi, sehingga dapat menyebabkan miskonsepsi. Begitu juga dengan e-modul yang digunakan, materi yang disajikan di dalam e-modul tersebut banyak yang bersifat abstrak, tidak bersifat interaktif dan hampir sama pengaplikasiannya dengan buku paket yang digunakan sehingga guru lebih memilih menggunakan buku paket dalam kegiatan belajar mengajar.

Siswa pun berpendapat demikian, menurut siswa buku paket dan e-modul yang mereka gunakan sebagai sumber belajar tidak memicu rasa keingintahuan mereka untuk mempelajari materi tersebut lebih dalam, materi yang dipaparkan

dalam buku dan e-modul tidak menarik sehingga siswa cenderung merasa bosan mempelajari materi tersebut. Suparno (2013) berpendapat bahwa buku paket terlalu sulit dipahami oleh siswa yang sedang belajar serta dapat menciptakan miskonsepsi karena siswa sulit mengerti isi dari buku tersebut.

Berdasarkan masalah pada hasil belajar diatas dan wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi, maka guru mengharapkan adanya bahan ajar yang interaktif dapat memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Bahan ajar ini dapat berupa video, animasi, game, dan aplikasi mobile yang dapat diakses dari berbagai perangkat. Begitupun dengan siswa mengharapkan bahan ajar yang mereka gunakan lebih menarik dan terhubung dengan dunia nyata, sehingga mereka dapat memahami bagaimana konsep yang dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi permasalahan diatas membuat peneliti berinovasi untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk e-modul yang lebih menarik dan interaktif yang dapat menimbulkan keterkaitan antara individu dengan media pembelajaran serta dapat menjadi salah satu cara agar siswa menjadi lebih tertarik dan berminat dalam mempelajari e-modul yang akan dikembangkan. Menurut Rebecca et al (2021) E-modul sendiri adalah strategi pengajaran inovatif untuk membantu meningkatkan keberhasilan dan hasil belajar siswa yang bisa membantu dan mengarahkan siswa secara mandiri untuk lebih aktif dalam pembelajarannya.

Peneliti mengembangkan E-modul dengan pendekatan yang dianggap paling sesuai yakni pendekatan kontekstual teaching and learning (CTL). Hasil belajar siswa dengan pendekatan kontekstual lebih baik daripada hasil belajar siswa yang

diajarkan oleh proses pembelajaran konvensional (Aaltje, 2020). Komponen pemodelan terdapat pada materi dengan adanya contoh dan eko-tube (video pembelajaran). Komponen refleksi bisa dilihat di menu eko-refleksi dan komponen penilaian autentik terdapat pada eko-test (latihan soal). Komponen inquiri, bertanya, komponen masyarakat belajar, tergambar pada menu eko-smart.

E-modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva dalam pengembangannya. Peneliti memilih menggunakan aplikasi canva dalam mengembangkan e-modul karena aplikasi canva dapat digunakan dengan mudah untuk setiap orang serta bisa menghemat waktu dalam menciptakan desain e-modul pembelajaran. Menurut Mudinillah (2021) Canva merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa template, fungsi, dan berbagai kategori yang disediakan. Canva memiliki beberapa kelebihan menurut Tanjung (2019) pertama memiliki keberagaman design grafis, template, animasi, dan juga nomor halaman yang menarik. Kedua, meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran karena aplikasi canva mempunyai banyak fitur yang menarik. Ketiga, aplikasi canva memiliki resolusi gambar dan video yang baik, template yang digunakan untuk membuat power point juga dapat dicetak dengan ukuran yang sesuai power point dengan otomatis. Keempat, pada aplikasi canva tidak harus menggunakan laptop tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan gawai.

Terdapat kekurangan mendasar pada aplikasi canva ini, yaitu dalam mengaksesnya membutuhkan jaringan internet serta tidak semua fitur seperti template disediakan secara gratis tetapi beberapa template berbayar dalam penggunaannya. Pemanfaatan canva dalam pembuatan media dapat mendorong

keaktivitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster (Fitria et al.,2021). E-modul akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses materi karena E-modul bisa diakses dari berbagai gawai seperti komputer, smartphone, tablet, laptop, atau yang lainnya. E-modul sendiri ialah modul yang dikemas dalam bentuk elektronik sehingga lebih praktis dan efisien, serta disajikan melalui tampilan animasi, teks, dan gambar Serevina (2018). E-modul yang dirancang secara sistematis mulai dari metode, petunjuk pembelajaran, batasan-batasan, materi, dan latihan soal dapat memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan E-Modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat menjadi solusi yang tepat bagi guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini karena E-modul yang didesain secara menarik dan inovatif yang disertai dengan gambar, animasi, audio pembelajaran dan latihan soal yang langsung mendapatkan umpan balik secara instan dari peserta didik (Hernawan,dkk 2012). Peserta didik dapat mengakses E-modul berbasis kontekstual teaching and learning (CTL) melalui berbagai gawai seperti tablet, smartphone, laptop, dan lainnya, Sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dan pengulangan secara mandiri. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan E-modul dapat menjadikan siswa lebih aktif untuk menggali pengetahuannya serta belajar secara mandiri (Putra,dkk 2017). Penggunaan E-modul juga dapat memotivasi siswa untuk belajar karena e-modul memiliki tampilan yang lengkap dengan berbagai media seperti

teks, audio, video, animasi, dan gambar dengan pemanfaatan proporsi warna yang menarik (Herawati dkk 2018).

Pengembangan ini didasari oleh berhasilnya peneliti terdahulu dalam pengembangan E-Modul, Berdasarkan penelitian Febriana et al (2021) Pengembangan E-Modul berbasis kontekstual dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan rincian validasi ahli materi sebesar 99,44%, validasi ahli bahasa sebesar 78%, validasi ahli media sebesar 98,3%, dan validasi ahli evaluasi sebesar 94,36%. Hasil respon peserta didik sebesar 94,5% yang dikategorikan sangat layak. Selanjutnya menurut hasil penelitian oleh Afrianti dkk, (2019) Penggunaan E-modul interaktif berbasis kontekstual yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata tingkat kevalidan sebesar 93,6% dengan kategori sangat valid, rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 86,73% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rifki, dkk (2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-modul yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli mendapat kategori sangat layak sebagai media pembelajaran dengan nilai 92,85% dan E-modul yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian oleh Dalimunthe (2022) hasil penelitian yang diperoleh yaitu E-modul pembelajaran memenuhi kriteria valid oleh ahli materi yakni 82,5%, ahli media 89%, ahli integrasi Islam 85%, dan praktisi 82,75%, E-modul memenuhi aspek usability hal ini dapat dilihat dari respon siswa terhadap E-modul dari 13 aspek penilaian dengan rata-rata persentase sebesar 87,53%. Menurut Hasil penelitian Martin, et al (2021) Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP memperoleh Hasil pretest siswa tersebut memiliki nilai rata-rata 2,86. Sedangkan hasil post-test memiliki nilai rata-rata 3,00. hal menunjukkan bahwa rata-rata pada setiap butir pernyataan setelah pembelajaran mengalami kenaikan positif dari rata-rata di setiap butir pernyataan sebelum pembelajaran dan rata-rata total minat belajar siswa sebesar 3,00. rata-rata total sebesar 3,00 berada pada kategori keefektifan ‘Sangat Baik’. secara keseluruhan e-modul yang dikembangkan dinilai valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan .

Menurut hasil penelitian Rizali, dkk (2021) dengan judul pengembangan e-modul pembelajaran ekonomi berbasis CoLT di SMA Negeri 5 Samarinda menarik digunakan dan dinyatakan layak oleh ahli materi berdasarkan aspek kelayakan isi dan aspek penyajian “sangat baik” ahli media berdasarkan aspek kualitas gambar, kandungan isi, presentasi informasi penilaian, integrasi media, artistic & estetika, dan fungsi keseluruhan “sangat baik”. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tanjung, dkk (2016) dengan judul “Perbandingan pendekatan kontekstual dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar” memperoleh hasil bahwa model pembelajaran dengan model Saintifik lebih optimal meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan model pembelajaran Kontekstual.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berinovasi untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian berjudul: “Pengembangan E-Modul Ekonomi Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 7 Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah dapat dilihat dari presentase jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.
2. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang menyebabkan siswa pasif sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.
3. Bahan ajar yang digunakan peserta didik kurang menarik dan belum optimal dalam membangun pemahaman, mengembangkan rasa ingin tahu, kreatifitas, kerja sama di setiap pembelajaran dan menghubungkan pengetahuan yang diperolehnya pada kehidupan nyata.
4. Kurangnya penguasaan guru ekonomi dalam menggunakan bahan ajar yang berbasis penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
5. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga berpengaruh pada proses belajar yang tidak efisien.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah agar penelitian ini menjadi lebih fokus, masalah pada penelitian ini dibatasi pada upaya pengembangan E-modul ekonomi berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 7 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah adalah :

1. Apakah E-modul ekonomi berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 7 Medan.
2. Apakah E-modul ekonomi berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 7 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui E-modul ekonomi berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikembangkan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 7 Medan.
2. Untuk mengetahui E-modul ekonomi berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 7 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai pihak, diantaranya:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai

pengembangan bahan ajar E-modul berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL).

2. Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran yang disampaikan dengan nyaman dan menarik.
- 2) Siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja karena bisa di akses menggunakan perangkat teknologi seperti smartphone, laptop dll.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai pedoman guru dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik.
- 2) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran/membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman.

c. Bagi Sekolah

- 1) Adanya peningkatan kualitas sekolah, dampak positif yang simultan dari peningkatan hasil belajar siswa .
- 2) Memberikan motivasi sekolah untuk mengembangkan bahan ajar yang berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi guru dalam mengembangkan bahan pembelajaran.
- 2) Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari diperguruan tinggi.