

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan Sumber daya Manusia (SDM) menjadi faktor pendukung yang mendominasi dalam berbagai lembaga, tidak terkecuali pada bidang pendidikan, kualitas SDM yang baik sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, untuk terlaksananya peran pendidikan tersebut dan juga meliputi kebutuhan yang bersifat situasional maupun prediktif. Untuk itu sangat penting membentuk SDM yang berkualitas melalui Pendidikan.

Pendidikan secara luas adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan, sedangkan pendidikan secara sempit adalah pengajaran yang diselenggarakan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang sesuai dengan penjelasan Pasal 35 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, standar kompetensi lulusan dirumuskan sebagai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhi atau dicapai dari satuan pendidikan tertentu. penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, proses tersebut

diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran sebagai pedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk bersikap aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. (Permendikbud No 22 Tahun 2016, 2019)

Untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa, salah satu model belajar yang dapat digunakan adalah *discovery learning*. Menurut (Seel, 1995) pembelajaran *discovery learning* adalah belajar penemuan yaitu belajar dari studi kontemporer dalam psikologi kognitif untuk mendorong pengembangan metode yang lebih spesifik, yang didefinisikan karakteristiknya adalah bahwa peserta didik dapat menghasilkan unit dan struktur pengetahuan abstrak seperti konsep dan alur oleh penalaran induktif mereka sendiri tentang hal yang bukan abstrak dalam materi pembelajaran. Dengan kata lain siswa mampu memahami materi perubahan wujud benda dengan sebaik mungkin dan pembelajaran lebih terasa bermakna, sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat. Menurut Roestiyah (2001) *discovery learning* merupakan suatu cara mengajar yang melibatkan peserta didik dalam

proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar peserta didik dapat belajar sendiri. mahasiswa secara aktif akan menemukan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran dengan pengarahan secukupnya dari guru. Proses penemuan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Kolb (1984), bahwa pengetahuan secara terus-menerus diperoleh dari pengalaman dan pengujian oleh individu. Pembelajaran *discovery learning* memungkinkan proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga tertanam dengan baik dalam pengetahuan yang diperoleh peserta didik (De Jong & Joolingen, 1998). Peneliti berpendapat dengan mengkolaborasikan media belajar dengan model pembelajaran *discovery Learning* dapat membangkitkan antusias siswa terhadap pembelajaran ekonomi dan membuat siswa lebih aktif, timbulnya kerjasama antar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut (Zulkifli & Royes, 2018) pengembangan bahan ajar merupakan sebagai bagian dari mengembangkan kompetensi serta dapat meningkatkan kompetensi sebagai guru professional. Tujuan utama dari seorang pendidik dalam mengembangkan bahan ajar adalah agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.

Namun kenyataannya masih banyak pendidik yang bergantung pada bahan ajar konvensional. Bahan ajar konvensional adalah bahan ajar yang bisa langsung digunakan tanpa upaya merencanakan, menyiapkan dan menyusunnya sendiri. kesalahan dalam pemilihan bahan ajar berakibat pada pemahaman peserta didik yang kurang maksimal dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh

kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan (Zuriah, 2016). Hal ini senada dengan (Prastowo, 2015) yang menyatakan bahwa mutu pembelajaran rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan ajar yang konvensional tanpa adanya kreatifitas untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di MAN 2 Deli Serdang, pada ulangan harian mata pelajaran Ekonomi semester genap pada materi pendapatan nasional terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar $127 : 175 = 0,72 \times 100\% = 72\%$ (Tidak Tuntas). Dapat kita lihat lebih jelasnya pada Tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1 Persentase Nilai MID Siswa Kelas XI MAN 2 Deli Serdang
Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Jumlah Siswa yang Tuntas
			(≤ 86)	(≥ 86)
XI MIA 3	35	86	28 (80%)	7 (20%)
XI MIA 4	35	86	25 (71%)	10 (29%)
XI MIA 5	36	86	19 (53%)	17 (47%)
XI IIS 1	35	86	28 (80%)	7 (20%)
XI IIS 2	34	86	27 (79%)	8 (24%)
Jumlah	175	-	127 (72,72%)	49 (27,86%)

Sumber : MAN 2 Deli Serdang

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang masih belum mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 86 sesuai dengan ketentuan satuan pendidikan terdapat 127 siswa yang memiliki kemampuan di bawah KKM. Hasil wawancara antara penulis dan guru mata pelajaran ekonomi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih rendah adalah kurangnya minat belajar peserta didik dengan penggunaan bahan ajar cetak yang monoton dan

kurang menarik, data ini dapat dilihat dari sebanyak 22 siswa dari 35 atau sebesar 62,85 % menyatakan mereka kesulitan dalam memahami penyajian dari konsep dan materi. Diketahui pula dari, peserta didik juga mengalami kejenuhan dalam menggunakan buku cetak. Dari wawancara dengan siswa juga diketahui bahwa 24 orang dari 35 siswa atau sekitar 68,57 % menyatakan mereka membutuhkan sebuah bahan ajar baru yang dapat memberikan mereka contoh-contoh fenomena dalam pembelajaran ekonomi khususnya pada materi pendapatan nasional, sedangkan 11 orang siswa lainnya masih ragu-ragu dalam menentukan pilihan.

Untuk mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar siswa, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang dipublikasikan dalam format digital, berisi tulisan, gambar, yang dapat dibaca melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya. Bahan ajar elektronik adalah sebuah sarana belajar yang didesain untuk membantu pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas yang ditampilkan dalam format digital sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bersifat interaktif (Anori & Putra, 2013). Begitu juga dengan bahan ajar elektronik yang peneliti kembangkan ini, dalam modul ini juga akan ditampilkan teks, visual, dan video yang akan semakin membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya, kemudahan dalam mengakses bahan ajar ini juga menjadi suatu kelebihan dimana siswa cukup mengakses *link* untuk membuka bahan ajar yang diberikan. Bahan ajar ini juga cukup praktis dan juga fleksibel dimana siswa nantinya dapat dengan mudah mempelajari bahan ajar ini.

Peserta didik dapat belajar mandiri dengan menggunakan bahan ajar elektronik yang telah disusun oleh guru mata pelajaran. Bahan ajar elektronik

memiliki berbagai fungsi, antara lain: (a) sebagai salah satu alternatif bahan ajar; (b) berbeda dengan bahan ajar cetak, bahan ajar elektronik dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan; (c) sebagai media informasi; dan (d) dibandingkan dengan bahan ajar cetak, bahan ajar elektronik dapat disebarluaskan secara mudah, di samping itu bahan ajar elektronik juga bersifat ramah lingkungan dan mendukung gerakan *paperless* (Zulkifli & Royes, 2018). Hal ini seperti yang disampaikan oleh (Waller, Vaughan and Wilson, 2015) bahan ajar elektronik memiliki keunggulan di antaranya adalah biaya lebih sedikit karena tanpa dicetak dan penyimpanan lebih mudah. (Doering et al., 2012) menambahkan bahwa bahan ajar elektronik memiliki kelebihan yaitu harga lebih murah, tidak dibatasi oleh ruang dan praktis ketika dibawa dan digunakan serta dampaknya ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas. Kelebihan bahan ajar elektronik di antaranya dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks atau pun gambar, bersifat interaktif kepada peserta didik dan dapat diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik.

Salah satu bahan ajar elektronik yang dapat menciptakan suasana menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook*. Mulyadi et al (2016) menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa. *Flipbook* merupakan kumpulan gambar yang digabungkan untuk memberikan ilusi gerakan dan menjadi urutan animasi sederhana pada sebuah buku kecil tanpa memerlukan mesin. *Flipbook* yang ini diminati oleh masyarakat adalah buku digital dimana halaman buku bisa dibuka dan dibaca pada perangkat digital. Rasiman (2014) menerangkan

bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *flipbook*. Namun menurut Nuruliah, Syamswisna, Yokhebed (2017) menyebutkan bahwa media *flipbook* tidak dapat digunakan apabila 1) perangkat yang digunakan siswa tidak memiliki kuota internet dan 2) kekuatan internet yang dimiliki harus memungkinkan untuk mengakses *flipbook* tersebut.

Bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* membuat tampilan lebih menarik karena dapat membuka setiap halaman menjadi layaknya buku pada sebuah komputer sehingga memberikan efek dinamis, penggunaan *flipbook* juga dipermudah dengan bisa diakses melalui *link* sehingga siswa bisa mengakses media belajar dimana saja dan kapan saja, ini menjadi solusi yang tepat bagi guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran, mengingat jam pelajaran untuk saat ini dikurangi.

Penelitian yang dilakukan oleh Hendryanto (2016) menyatakan bahwa pada hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai post test kelas eksperimen yaitu 8,14 dan kelas kontrol yaitu 7,85. Hasil uji hipotesis (uji t dan uji regresi sederhana) nilai post test diperoleh harga thitung(1,1184) > ttabel(2,020), yang berarti ada perbedaan hasil belajar sejarah kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sedangkan uji regresi sederhana diperoleh nilai rhitung=0,6936, dengan $\alpha = 5\%$ dan $N = 32$, diperoleh nilai rtabel = 0,355, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 0,7675 pemanfaatan media pembelajaran *Flipbook* terhadap hasil belajar sejarah siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hono (2018) menyatakan bahwa Dari data hasil penelitian dapat dihitung t-hitung dan kemudian membandingkannya dengan t-tabel. Diperoleh t- hitung = 1,320961. Sementara t-tabel untuk kelompok

34 siswa adalah $t\text{-tabel} = 1,30695$. Didapat $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yang artinya hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan peneliti diperoleh kesimpulan sebagai berikut *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi trigonometri siswa kelas X-IIS di SMAN 1 Mejobo dimana siswa terlihat antusias membaca materi dan *quiz* melalui *handphone*.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini (2021) menyatakan bahwa Hasil dari pengumpulan lembar observasi keaktifan belajar siswa yang telah diperoleh, didapat nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* sebesar 46.8%, sedangkan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* sebesar 67.2%. Hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 12.72$ $t_{5\%} = 1.777$ sedangkan $t_{1\%} = 2.145$. Setelah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-B di SMP N 34 Tebo.

Penelitian ini didukung oleh peneliti terdahulu yaitu (Rusnilawati & Gustiana, 2017) yang menyatakan bahwa bahan ajar elektronik (BAE) berbantuan *flipbook* berbasis keterampilan pemecahan masalah dengan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada pembelajaran matematika kelas V siswa sekolah dasar layak digunakan sebagai sumber belajar.

Selanjutnya penelitian lain yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh (Andani & Yulian, 2018) menyatakan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi *electronic book* pada materi hukum dasar kimia layak digunakan di

SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat dengan hasil persentase rata-rata validasi *electronic book* dari empat orang tim ahli adalah 94,80% (kategori sangat baik).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI MAN 2 Deli Serdang Tahun Ajaran 2021/2022”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 72,72% hasil belajar ekonomi peserta didik berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
2. Bahan ajar yang digunakan guru masih berfokus pada buku cetak pelajaran ekonomi,
3. Kurangnya minat belajar peserta didik dengan penggunaan bahan ajar cetak yang monoton dan kurang menarik.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat bahan ajar elektronik yang menarik.
5. Belum ada pengembangan bahan ajar *flipbook* di sekolah MAN 2 Deli Serdang.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang muncul, maka pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan bahan ajar ekonomi berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang Tahun Ajaran 2021/2022 agar memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta

mengingat kemampuan peneliti yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan meliputi kompetensi dasar “Menganalisis konsep dan metode penghitungan pendapatan nasional” untuk siswa Kelas XI MAN 2 Deli Serdang Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk *flipbook*.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah bahan ajar ekonomi berbasis *flipbook* dengan model *discovery learning* layak digunakan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang?
2. Apakah bahan ajar ekonomi berbasis *flipbook* dengan model *discovery learning* efektif digunakan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis *flipbook* dengan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang.

2. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar ekonomi berbasis *flipbook* dengan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan bahan ajar ekonomi berbasis *flipbook*.
2. Sebagai referensi bagi pihak sekolah untuk mengembangkan bahan ajar ekonomi berbasis *flipbook*.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian sejenis.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan bahan ajar yang baru, praktis dan efektif sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran ekonomi.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan bahan ajar tersebut dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

3. Bagi Pihak Sekolah

Sebagai referensi sumber belajar dan informasi bagi sekolah dalam mengetahui kemampuan siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Selain itu mendorong sekolah dalam menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

