

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini bidang teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang pesat berdampak ke seluruh aspek kehidupan, termasuk didalamnya adalah aspek pendidikan. Perubahan yang terus berkembang dan tidak dapat dihindari merupakan tantangan yang harus diantisipasi dengan positif. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa dan memberikan mereka pemahaman yang lebih baik tentang cara berpikir. Perhatian khusus terhadap perkembangan dan perubahan yang terjadi saat ini diperlukan agar peserta didik sebagai generasi penerus dapat mengikuti perkembangan dan perubahan yang terjadi (Hastuti, dkk 2020). Penerapan penyelenggaraan pendidikan akan mendorong peserta didik sebagai generasi penerus dalam hal menghadapi tantangan perubahan kehidupan yang terus berkembang. Pelaksanaan pendidikan harus diselenggarakan secara maksimal untuk membina peserta didik sedini mungkin.

Tak lepas dari tantangan perubahan tersebut, pelajaran ekonomi memiliki peran Hal ini krusial bagi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sumber daya manusia. Dinamika pembelajaran ekonomi yang terus berkembang dari aspek produksi, distribusi dan konsumsi mengharuskan setiap individu dapat beradaptasi agar mampu mewujudkan perilaku ekonomi yang rasional (Inanna, 2020). Pekonomi bertujuan meningkatkan kemampuan penerapan Sebuah ide populer di bidang ekonomi yang menarik dan diterima secara luas. Mungkin ada beberapa

masalah dengan teori ini ketika perekonomian berubah ekonomi di kehidupan sehari-harinya maka perlukan inovasi untuk memaksimalkan hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Dari data observasi yang peneliti lakukan di MAN 2 Langkat, peneliti menemukan masalah rendahnya hasil capaian belajar. Menurut jelasan guru yang mengampu mapel ekonomi, hasil capaian belajar yang dilihat dari hasil ulangan harian pada setiap kompetensi dasarnya menunjukkan hasil yang kurang. Rata-rata siswa memperoleh hasil di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 78. Adapun rentang kriteria ketuntasan minimal dan kebanyakan hasil capaian belajar disiswa khususnya pada siswa kelas XI IPS di MAN 2 Langkat sebagai berikut :

Tabel 1.1 Rentang Nilai KKM

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Amat Baik	93 – 100
2	Baik	85 – 92
3	Cukup	78 – 84
4	Kurang	0 – 77

(sumber: MAN 2 Langkat)

Data KKM di atas diperoleh peneliti dari guru-guru pengampu Bagaimana perekonomian bangsa yang diciptakan Sikara Langsung. Selanjutnya peneliti menggali informasi tentang rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada KD Pendapatan Nasional. Data yang didapat akan dijabarkan dalam tabel di berikut ini:

Tabel 1.2 Hasil Belajar Siswa Pada KD Pendapatan Nasional T.A 2022-2023

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Lulus KKM	Persentase	Tidak lulus KKM	Persentase	Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	Kategori
XI IPS-1	34	78	12	35%	22	65%	70	Kurang
XI IPS-2	34		9	26%	25	74%	68	Kurang
XI IPS-3	34		13	38%	21	62%	71	Kurang
Jumlah	102		34	33%	68	67%	69	Kurang

(Sumber : Guru Mata Pelajaran)

Dari data diatas terlihat bahwa dari ketiga kelas yang ada menunjukkan hasil rata-rata nilai perolehan kelas yang dibawah KKM. Menurut guru mata pelajaran, tantangan yang mereka hadapi bertambah pasca dampak pandemi *covid.19*. Interaksi siswa dengan sosial media dan game online semakin menjauhkan siswa dari budaya belajar dengan buku teks. Saat itu, pemerintah membuat kebijakan yang mewajibkan institusi pendidikan, termasuk universitas dan sekolah, Beralih dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran jarak jauh online di rumah untuk proses kegiatan belajar mengajar (KBM) (Febriana, 2021). Guru akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akibat hal tersebut saja.

Menggunakan dan memperoleh sumber daya pengajaran adalah masalah lain yang dihadapi pengajaran di kelas. Guru menggunakan media sesedikit mungkin dalam pembelajaran karena sumber daya yang tersedia tidak mencukupi. Di sekolah ini, ketersediaan sumber daya pembelajaran masih kurang diperhatikan.. Buku cetak yang disediakan Madrasah harus dipinjam dari perpustakaan saat akan memulai mata pelajaran dan harus dikembalikan setelah jam pelajaran tersebut selesai. Terbatasnya jumlah buku cetak yang tersedia

menjadi salah satu hambatan dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Siswa tidak dapat mengulang dalam membaca dan mempelajari materi yang diajarkan selain Madrasah tersebut. Menurut Febriana (2021) perlu adanya bahan ajar Sesuatu yang dapat mendukung siswa dalam menyelesaikan studi dan praktiknya secara mandiri. Sumber daya instruksional yang digunakan tidak efektif mengakibatkan siswa di MAN 2 Langkat belum mampu mengikuti pembelajaran dengan maksimal.

Peningkatan kualitas pendidikan sebagai upaya mempersiapkan sumber daya manusia sangat erat kaitannya dengan luasa guru sebagai pendidik dalam mendesain berjalannya pembelajaran agar peserta didik mendapat pengetahuan dan keterampilan yang memenuhi standar nasional. Hamalik (2018) menjelaskan Yang dimaksud dengan mengajar meliputi: (1) mentransfer informasi kepada siswa; (2) mewariskan kebudayaan kepada generasi berikutnya; (3) berusaha mengatur suasana agar memudahkan pembelajaran; (4) memberikan bimbingan kepada siswa; dan (5) terlibat dalam kegiatan yang membantu siswa tumbuh menjadi manusia yang baik. (6) Metode membantu siswa dalam mengatur kehidupan sehari-hari.

Beberapa instruktur menghadapi beberapa tantangan ketika mempraktikkan kurikulum, yang berarti mereka terus mengontrol metode pembelajaran sebagai sarana pengajaran. Pemahaman mereka terhadap strategi pembelajaran juga kurang sehingga menyebabkan mereka terus menggunakan teknik ceramah. Rendahnya hasil belajar siswa di MAN 2 Langkat, juga dilatarbelakangi kurangnya keterlibatan siswa dalam belajar. Kondisi ini terjadi

salah satu sebabnya adalah kurangnya media belajar yang tersedia. Hal ini dianggap sebagai salah satu penyebab buruknya kinerja siswa dalam hasil pembelajaran ekonomi. Untuk mengoptimalkan dampak pelaksanaan pembelajaran, pengajar harus bisa pakai model pembelajaran pas dan menggunakan bahan ajar yang efektif (Hastuti et al., 2020). Media interaktif dan metode pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan ekonomi seperti paradigma pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah dua contoh sumber daya tersebut. PBL memodifikasi sistim dengan siswa memasukkan semua seluk-beluk, keterkaitan, dan perbedaan yang mengoptimalkan kesempatan belajar.

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model PBL. Selain menyampaikan ilmu dari dosen kepada mahasiswa, hal ini juga menumbuhkan pemikiran kolaboratif antar mahasiswa dan antar mahasiswa itu sendiri, untuk menemukan solusi utama masalah (Putri Dkk. 2022). Selanjutnya Nurdyansyah (2016) juga mengatakan bahwa kemajuan terbesar dalam pendidikan adalah pembelajaran berbasis masalah. Apabila menggunakan model pendekatan *Problem Based Learning*, pembelajaran berfokus pada pelibatan siswa berdasarkan karakteristik individunya. Hal ini memberikan dampak positif secara psikologis bagi siswa Madrasah Aliyah yang lebih memilih beraktivitas dibandingkan pasif mendengarkan ceramah guru. Hal ini menyebabkan peneliti memilih penelitian yang berkaitan dengan penciptaan sumber daya pengajaran interaktif dengan memanfaatkan paradigma pembelajaran *Problem Based Learning* yang diperkirakan mampu menyesuaikan interaksi pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa.

Pada dasarnya kehadiran teknologi informasi tidak dapat ditolak dan cenderung tak terbendung. Setiap detik telah terjadi perubahan dan kemajuan teknologi informasi tak terkecuali dalam aspek pendidikan dan pembelajaran. Berkat perkembangan teknologi informasi, komputer kini dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif, oleh karena itu banyak akademisi yang memanfaatkan perangkat lunak komputer untuk menyusun rencana pembelajaran (Susanto, 2022). Dari aspek siswa sebagai subjek pembelajaran, kemajuan penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang melekat dengan keseharian siswa. Guru memiliki peluang dan tantangan akibat penggunaan Internet yang ekstensif oleh siswa. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengelola sumber daya, memfasilitasi komunikasi, menilai kegiatan pembelajaran, mendorong proses pembelajaran, dan menghasilkan materi pendidikan (Nadia dan Faiza, 2015). Pembelajaran virtual akan menggantikan pengajaran tatap muka sebagai modalitas pengajaran utama. Dimanapun dan kapanpun, siswa dapat belajar. Tergantung pada preferensi belajar dan bidang minat mereka, siswa dapat mempelajari apa saja. Dengan menggunakan personal computer (PC), laptop, atau ponsel untuk mengakses berbagai materi yang tersedia di internet, siswa dapat belajar dan memperluas pengetahuannya (Sumiyatun, 2017).

Penduduk asli digital harus bersemangat untuk bergabung dengan warga global yang memiliki keterampilan digital karena pertukaran pengetahuan dan informasi yang sangat cepat di era digital (Choi, Cristol, & Gimbert, 2018). mengenai hal ini, Choi dkk (2015) mengatakan bahwa di era digital sekarang hubungan percakapan antara siswa, guru dan orang tua serta pembuat kebijakan

pendidikan sangat erat dengan penggunaan teknologi digital. Di Indonesia, kemajuan literasi digital sangat signifikan dan berkualitas tinggi. Hal ini disebabkan oleh studi We Are Social yang menunjukkan bahwa pada Januari 2023, terdapat 212,9 juta orang atau 77% penduduk Indonesia merupakan pengguna internet aktif (Siaran Pers Cominfo, 2023). Hal ini tidak diimbangi secara nyata atau praktik dengan bakat dan kemampuan membaca dan menulis yang kuat, khususnya di bidang budaya digital. Menurut data yang diterbitkan oleh Partnership for International Student Assessment, atau PISA, Jika dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia, Indonesia masih tertinggal jauh dalam hal literasi. (Sandra, 2017). Standar pendidikan tidak hanya berubah akibat literasi digital, tetapi materi yang harus diajarkan di sekolah juga berubah. (Pranoto, 2020). Kemampuan siswa MAN 2 Langkat dalam literasi digital masih dipandang rendah. Hal ini tergambar saat peneliti melakukan observasi awal dengan menanyakan aktifitas apa saja yang mereka lakukan berkaitan dengan penggunaan media digital. Para siswa cenderung memanfaatkan ruang digital sebatas pada sosial media dan game online.

Kehadiran website membantu semua kalangan khususnya para pendidik. Menurut Pandjaitan, ada beberapa keunggulan website bagi pendidik, seperti kemampuan menyimpan materi secara online, mengubahnya menjadi sumber daya digital, menunjukkan profesionalisme, dan menjalin hubungan virtual. (Panjaitan, 2017). *Website* dapat dikembangkan sebagai salah satu sarana penyediaan bahan ajar bagi siswa khususnya dalam penyediaan bahan ajar digital dalam bentuk *e-module*. Efektifitas pemanfaatan *e-module* sebagai bahan ajar

digital berbasis *Website* tentu saja berkaitan dengan tingkat kemampuan literasi digital baik guru maupun siswanya. Kehadiran website jika dapat dimaksimalkan dalam pengembangan bahan ajar dalam bentuk *e-module* dalam Tujuan proses pendidikan adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan konsisten dengan kualitas mata pelajaran khususnya siswa di MAN 2 Langkat yang menjadi subjek dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Untuk itu peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbentuk *e-module* berbasis website dalam pembelajaran untuk dapat memberikan khazanah baru dalam pemanfaatan bahan ajar dalam bentuk teks yang lebih bervariasi dan erat dengan pemanfaatan teknologi informasi. Peneliti berkeyakinan dengan mengembangkan mengembangkan bahan ajar digital berbentuk *e-module* berbasis website siswa akan lebih fleksibel dalam pendidikan baik di dalam maupun di luar sekolah. Karena adanya harapan bahwa upaya pendidikan akan benar-benar membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuannya pembelajarannya ditetapkan.

Temuan penelitian ini mengarah pada pengembangan e-modul pembelajaran ekonomi yang lebih menarik, efektif, dan efisien dibandingkan bahan ajar MAN 1 Jember. Terdapat sejumlah daya tarik mahasiswa terhadap modul pembelajaran ekonomi elektronik. Rata-rata jumlah balasan pada kelompok terbatas sebesar 82,57%, sedangkan pada kelompok luas rata-rata sebesar 82,63%. variasi outcome antara penggunaan modul pembelajaran ekonomi elektronik materi pasar modal dengan sebelumnya. Untuk siswa dengan pengalaman minimal, atau Kelas XI IPS 3, rata-rata skornya adalah 60,7 sebelum



menggunakan e-modul, 60,7 setelah e-modul, dan 82,4 secara keseluruhan. Sebelum mengadopsi e-modul, nilai rata-rata siswa pada eksperimen kelompok luas, atau kelas 11 IPS 2, adalah sebesar 64,44 dan setelah menggunakan E-modul sebesar 83,85.

Hastuti dkk (2020) yang melakukan penelitian di SMA N 1 Percut Sei Tuan dengan Temuan studi ini menunjukkan bagaimana modular e-learning telah berkembang menjadi ide pengelolaan e-modul untuk spesialis media di kelas dalam waktu 3,19 tahun, dengan mengandalkan pembelajaran berbasis masalah sehingga menghasilkan kategori “Sangat Baik” untuk kelayakan e-modul yang dikembangkan. Hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan bahwa 85,71% siswa memenuhi kriteria keberhasilan tinggi.

Selanjutnya Komponen berbasis konteks menjadi pertimbangan setelah penelitian Febriana dkk. (2021) mengungkapkan bahwa tingkat sertifikasi ahli materi pelajaran sebesar 99,44%, ahli bahasa sebesar 78%, ahli media sebesar 98,3%, dan ahli penilaian sebesar 94,36%. Sangat cocok untuk digunakan sebagai sumber pengajaran bahan. Dengan 94,5% siswa merespons, hasilnya tergolong sangat masuk akal. Dapat dikatakan memang terjadi peningkatan pengetahuan siswa karena tes gain score yang digunakan untuk mengukurnya memberikan hasil sebesar 0,375.

Penelitian Sari Ayunda, Dkk (2022) dengan digital interaktif berbasis *PBL* menunjukkan hasil Uji validasi ahli dan uji siswa menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *PBL* telah mendapatkan kualitas yang sangat baik. Dapat kita tarik kesimpulan bahwa sumber pengajaran digital berbasis

pembelajaran berbasis masalah layak digunakan dalam proses pendidikan.

Penelitian Arryadna dan Pratiwi (2022) menunjukkan Temuan ini menunjukkan bahwa literasi digital secara signifikan dan positif mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan penelitian yang memiliki  $t_{tabel} < \text{nilai thitung}$   $2,018 < 15,554$  dan nilai signifikansi  $0 < 0,05$  menunjukkan hal tersebut yang berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sementara itu, Manubey dkk (2022), melakukan kajian tentang bagaimana literasi digital mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengujian menunjukkan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Jika dihitung  $t_{hitung}$  (0,980), maka dapat dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  ( $df=146$ ) yang mempunyai  $t_{hitung}$  sebesar 1,976 pada tingkat signifikansi 5%. Dapat disimpulkan bahwa, dalam konteks pandemi 19, variabel literasi digital tidak memiliki dampak nyata terhadap faktor hasil pendidikan siswa Institut Kristen Negeri Kupang berdasarkan temuan penelitian, hasil tes, dan pengambilan keputusan.

Atas dasar sejarah seperti itu kajian pengembangan pada judul tersebut akan dilakukan oleh peneliti berikut “Pengembangan Bahan ajar digital berbasis *PBL* dengan Literasi Digital sebagai Moderasi peningkatan Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di MAN 2 Langkat”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat peneliti deteksi berdasarkan konteks sejarah yang disajikan adalah sebagai berikut:

1. Buku paket yang blum pantas peningkatan siswa. sehingga dibutuhkan bahan ajar digital berbasis *PBL*.
2. Pembelajaran berbasis masalah dapat didukung dengan ketersediaan bahan ajar digital berbasis *PBL* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Literasi digital siswa masih cenderung rendah dan perlu adanya dorongan melalui proses pembelajaran
4. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diupayakan dengan pemanfaatan bahan ajar digital berbasis *PBL* dengan menggabungkan kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh siswa.

### 1.3 Batasan Masalah

Memiliki batasan yang jelas untuk suatu masalah sangatlah penting, terutama mengingat ruang lingkup topik yang sedang dibahas. Isu-isu berikut ini termasuk yang menjadi fokus peneliti ketika melakukan penelitian ini:

1. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas XI IPS 1 MAN 2 Langkat
2. *E-Module* dan *Website* dikembangkan sebagai bahan ajar digital Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa melalui kemampuan literasi digital siswa.
3. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi ekonomi pada KD Pndatan Nasional dan dilaksanakan dengan model *Problem Base Learning (PBL)*.

4. Hasil belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 dalam ranah kognitif yang diambil dari hasil *pre test* dan *post test*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah bahan ajar digital berbasis *PBL* layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 2 Langkat?
2. Apakah bahan ajar digital berbasis *PBL* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 2 Langkat?
3. Bagaimana interaksi bahan ajar digital berbasis *PBL* dan literasi digital siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 2 Langkat?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital berbasis *PBL* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 2 Langkat.
2. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar digital berbasis *PBL* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 2 Langkat.
3. Untuk mengetahui bagaimana interaksi bahan ajar digital berbasis *PBL* dan tingkat literasi digital siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 2 Langkat.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### a. Bagi Siswa

1. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Untuk menambah khazanah bahan ajar siswa melalui *e-module* yang tersedia di *Website* sebagai bahan ajar digital yang dapat diakses siswa kapan saja dan dimana saja.
3. Untuk memudahkan siswa dalam mengakses bahan ajar dalam proses pengulangan pembelajaran

### b. Bagi Guru

1. Untuk mengetahui manfaat penggunaan variasi bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan saat *daring* ataupun *luring*
2. Untuk memberikan alat bantu bahan ajar bagi guru ekonomi khususnya di Bidang Studi Ekonomi dengan *e-module* berbasis *Website*.

### c. Bagi Sekolah dan Perguruan Tinggi

1. Untuk menjadi bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di MAN 2 Langkat.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa dan penelitian di perguruan tinggi terkait variabel yang sejenis.

### d. Bagi Peneliti

1. Untuk menambah wawasan peneliti dan dapat menjadi sebuah produk pengembangan bahan ajar yang bisa digunakan khalayak luas.
2. Untuk menjadi acuan dalam peneliti-peneliti pembelajaran yang menggunakan bahan ajar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY