

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi Teknologi dan informasi membawa dampak yang besar bagi masyarakat khususnya dalam pendidikan. Sistem digital mempunyai akses mudah terhadap informasi dan pembelajaran yang di inginkan Sehingga tidak hanya terfokus pada penjelasan guru dan bahan dari buku saja, namun informasi pelajaran yang diperlukan dapat dengan mudah kita peroleh melalui internet. Saat ini modernitas teknologi mendorong pembelajaran menjadi lebih maju terkhusus pada materi dan kegiatan, dimana pembelajaran diintegrasikan dengan TIK (Fakhrudin dkk., 2019)

Mayoritas bahan ajar yang diaplikasikan mayoritas bersifat normatif yang menekan terwujudnya lingkungan dengan kemampuan berpikir siswa yang tidak berkembang (Lesmono dkk.,2021). Mayoritas yang digunakan yaitu buku cetak dan LKS. Sumber daya diinternet berupa fasilitas penyampaian materi pembelajaran sangat banyak, maka guru dituntut untuk meningkatkan kompetensinya tidak hanya kompetensi akademik berupa hard skill, namun juga keterampilan, sikap perilaku (soft skill) yang menunjang pelaksanaan tugas dan aktivitasnya sebagai individu dan pendidik

(Kristiawan dkk, 2018). Sehingga keterampilan mengajar bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran tetapi pendidik juga memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam mengembangkan sumber pembelajaran berbasis digital.

Pembelajaran berbasis digital tidak hanya bermanfaat pada peserta didik, tetapi juga pada pendidik. Dengan adanya media digital dapat membantu para pendidik untuk melakukan inovasi pembelajaran agar menjadi mudah, efektif serta efisien, serta memiliki daya tarik kepada peserta didik. Hal senada juga diungkapkan oleh (Rohani., 2019). Pembelajaran media digital akan menarik peserta didik untuk memahami materi dalam pengembangan pengetahuan yang dikuasai.

Perubahan tekonologi turut berdampak negatif bagi peserta didik dalam segi karakter moral. Studi milik KPAI tahun 2020 menunjukkan peningkatan kasus bullying selama 9 tahun diantaranya 2011 hingga 2019 diidentifikasi 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. Penindasan terjadi di sekolah ataupun media sosial sebanyak 2.473 laporan. Kehadiran Kurikulum Merdeka menjadi sebuah upaya optimalisasi mutu pendidikan di Indonesia sesuai urgensi zaman melalui pendidikan karakter. Kurikulum merdeka melengkapi pembentukan pendidikan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila (Susilowati., 2022). Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dengan fokus pada pembentukan karakter. Pendidikan nilai dan karakter sangat penting di era kemajuan teknologi globalisasi gini guna keseimbangan perkembangan manusia dan teknologi (Faiz dkk., 2022).

Berdasarkan observasi peneliti dilapangan dengan beberapa guru serta siswa MAN 3 Langkat, beberapa kendala belum diterapkannya nilai karakter, belum tersedia buku paket berbasis kurikulum merdeka, bagaimana proses penerapan nilai karakter pada setiap mata pelajaran belum jelas. Nilai karakter juga

menjadi faktor penentu hasil belajar, mendorong peningkatan hasil belajar afektif yaitu karakter serta hasil belajar kognitif siswa. (Nugraha, dkk.,2013)

Pembelajaran ekonomi sering dinilai sebagai mata pelajaran sulit dan membosankan bagi mayoritas siswa. Materi ekonomi yang kompleks dan abstrak dapat membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep dasar ekonomi. Hal ini memberikan dampak pada minimnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi, yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1.
Hasil Belajar Ekonomi siswa kelas X

Nilai	Kategori	Hasil Belajar Siswa	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat Baik	5	8,33 %
80-89	Baik	7	11,66 %
70-79	Cukup	17	28,33%
< 69	Kurang	31	51,66%
Jumlah		60	100 %

Sumber: Data hasil belajar ulangan harian kelas X MAN 3 Langkat

Berdasarkan data pada Tabel. 1.1. Tabel menunjukkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 3 Langkat berkategori sangat baik yaitu rendah sebanyak 8,33%, kurang yaitu 51.66%. Adapun beberapa faktor yang mengakibatkan hasil belajar siswa minim adalah kurangnya penggunaan bahan ajar berbantuan media sehingga proses pembelajaran masih terlihat monoton dan siswa terlihat malas untuk belajar, keterbatasan jumlah buku paket yang tersedia membuat siswa kurang minat belajar, masih banyak siswa yang bermain handphone pada saat proses pembelajaran. Hasil belajar yang menurun terlihat dari ulangan harian hingga hasil ujian peserta didik.

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (minat, motivasi, perhatian, kesiapan) dan eksternal (metode pengajaran, fasilitas, teman). Hapnita dkk. (2018) menjelaskan idealnya hasil belajar dikarenakan faktor internal dan eksternal. Untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan inovasi sumber belajar berupa bahan ajar berbasis media digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta menarik perhatian siswa. Inovasi tersebut mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Suprihatin & Manik, 2020).

Adapun upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa Perlu adanya bahan ajar interaktif yang mengatasi permasalahan didik. Salah satunya adalah komik yaitu bahan ajar konvensional berbentuk buku namun mampi bersaing dengan yang lainnya. Terdapat perkembangan komik menjadi digital yang menunjukkan pengembangan bentuk serta desain sesuai kebutuhan pembelajaran serta peserta didik untuk kemudahan memahami informasi didalamnya (Erliana Dwi Mutiara dkk., 2024). dalam hal ini peneliti mengembangkan komik interaktif dengan pengintegrasian nilai karakter agar ketertarikan siswa belajar agar terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Hal tersebut didukung penelitian (Fahrnisa dkk., 2024) dengan judul Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi yang menjelaskan komik digital berdampak baik pada hasil belajar dan membuat siswa tertarik untuk belajar selanjutnya, (Dewi dkk.,2024) dengan judul “pengembangan komik digital ekonomi bisnis”, menjelaskan bahwa

penggunaan komik ekonomi digital memfasilitasi pembelajaran dalam mendorong hasil belajar siswa.

Selanjutnya berkaitan dengan nilai karakter (Cahyani dkk., 2023) juga menjelaskan dalam penelitiannya yaitu Profil pelajar pancasila didalam Kurikulum Merdeka memiliki faktor pendorong optimalisasi hasil belajar untuk memudahkan pembelajaran dan adanya keterkaitan positif diantara keduanya.

Bahan ajar berbantuan media komik yang dikembangkan menggunakan website linktree. Kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat diakses dimana saja dapat berupa aplikasi maupun website. Penelitian relevan (Toolii, 2024) menunjukkan Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Web Linktree layak sebagai bahan ajar dengan skala terbatas memperoleh 91,66% yaitu sangat valid. Adapun perbedaan dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Mukti dkk., 2023) “pengembangan Komik interaktif berbasis karakter profil pelajar pancasila” masih memiliki kelemahan dalam penelitian yang dikembangkan yaitu komik dibuat dengan aplikasi pixton yang langsung menyebarkan link. Sebelumnya aplikasi pixton merupakan aplikasi pembuatan komik. Materi dan variabel yang dikembangkan peneliti juga berbeda.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka diperlukan penelitian dan pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran Ekonomi materi sistem pembayaran dan alat pembayaran dengan judul “ **Pengembangan Bahan Ajar Komik Ekonomi Digital Interaktif Berbasis Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi siswa kelas X MAN 3 Langkat**”

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan smartphone belum digunakan secara maksimal terutama dalam penggunaan bahan ajar berbasis digital.
2. Penggunaan buku paket yang masih terbatas dan belum memenuhi standar kurikulum.
3. Pengembangan nilai karakter belum terintegrasi pada mata pelajaran dan media yang digunakan
4. Hasil belajar ekonomi siswa kelas X Masih tergolong rendah.

1.2 Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dalam pembahasannya, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Materi ekonomi yang dikembangkan adalah Bank sentral, sejarah uang, Alat pembayaran.
2. Bahan ajar yang dikembangkan dikemas dalam bentuk komik interaktif.
3. Penyisipan nilai karakter pada pembelajaran ekonomi terbatas nilai, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, Mandiri. dengan Materi Bank sentral, sejarah perkembangan uang dan alat pembayaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah Bahan ajar komik ekonomi digital Interaktif berbasis karakter layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MAN 3 Langkat?
2. Apakah Bahan ajar komik ekonomi digital Interaktif berbasis karakter efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MAN 3 Langkat?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan Bahan ajar komik ekonomi digital Interaktif berbasis karakter untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MAN 3 Langkat
2. Mengetahui efektivitas Bahan ajar komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MAN 3 Langkat.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, Memberikan referensi bagi peneliti terkait komik digital berbasis nilai sebagai media pembelajaran keterampilan dasar sistem pembayaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi atau referensi sekolah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, Selain itu untuk memberikan dorongan bagi sekolah dalam mendukung sarana dan prasarana IPTEK bagi guru

b. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang

C. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama