

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun sistem evaluasi. Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media digital yang interaktif, fleksibel, dan adaptif menjadi sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Depdiknas (2003:2) “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dengan demikian, pemerintah melakukan berbagai upaya dalam mencapai tujuan pendidikan.

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.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan telah bergeser menuju pemanfaatan teknologi digital yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan fleksibel. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan *Learning Management System* (LMS) sebagai media penyampaian materi ajar.

Pendidikan sangat penting bagi individu dalam rangka memajukan bangsa dan negara. Selain itu, dengan adanya globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan, kita dapat melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah inovasi dalam kegiatan pembelajaran Ekonomi di sekolah. Pelajaran ekonomi memiliki peran yang cukup penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi. 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). Pembelajaran ekonomi bertujuan meningkatkan kemampuan penerapan konsep-konsep ekonomi di kehidupan sehari-hari yang merupakan sasaran utama dalam proses pembelajaran ekonomi. Dalam pembelajaran ekonomi memerlukan pemahaman yang baik agar peserta didik mampu menerapkan teori ekonomi di kehidupan sehari-harinya maka perlukan inovasi untuk memaksimalkan hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Dalam mata pelajaran Ekonomi, yang sangat dengan konsep teoritis dan

aplikasi kontekstual, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan menarik sangat dibutuhkan. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran ekonomi di banyak sekolah masih didominasi oleh metode ceramah konvensional dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa serta hasil belajar yang belum optimal.

Dari data observasi yang peneliti lakukan di MAN Sibolga, peneliti menemukan masalah rendahnya hasil capaian belajar pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil dari penjelasan guru yang mengampu mata pelajaran 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 rata-rata hasil capaian belajar siswa khususnya pada siswa kelas XI IPS di MAN Sibolga sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Rentang Nilai KKM

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Amat Baik	92 – 100
2	Baik	83 – 91
3	Cukup	77 – 82
4	Kurang	0 – 76

(sumber: MAN Sibolga)

Data KKM di atas diperoleh peneliti dari guru-guru pengampu mata pelajaran ekonomi yang peneliti temui secara langsung. Selanjutnya peneliti menggali informasi tentang rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada materi pelajaran Ketenagakerjaan. Data yang didapat akan dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. 2 Hasil Belajar Siswa Pada ulangan harian T.A 2024-2025

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Lulus KKM	Persentase	Tidak lulus KKM	Persentase
XI -A	32	78	18	56,25%	14	43,7%
XI -B	30		16	53,3%	14	43,75%
XI -C	32		12	37,5%	20	62,5%
XI -D	26		12	46,15%	14	53,8%
XI -E	28		10	35,7%	18	64,28%
XI -F	25		9	32,14	16	57,14
Jumlah	173		77	44,5%	96	55,4%

(Sumber : Guru Mata Pelajaran)

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai ekonomi dibawah KKM yaitu 96 orang atau 55,4 % dari 171 siswa. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah.

Menurut guru mata pelajaran ekonomi, tantangan yang mereka hadapi yaitu interaksi siswa dengan sosial media seperti Intagram dan tiktok dan game online, sehingga fokus siswa dalam belajar berkurang dan tanpa disadari siswa menjauh dari budaya belajar dengan buku teks. Pada saat itu, pemerintah membuat kebijakan bahwasannya lembaga pendidikan baik universitas atau sekolah untuk mengganti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) disekolah dengan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*daring*) dirumah (Febriana, 2021). Hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Ketersediaan bahan ajar beserta pemanfaatannya juga menjadi masalah yang ditemui dalam pembelajaran di kelas. Ketersediaan bahan ajar yang masih terbatas membuat para guru mengajar menggunakan media secara minimal. Ketersediaan bahan ajar juga masih kurang mendapat perhatian di sekolah ini.

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 pelengkap yang dapat membantu peserta didik melakukan pembelajaran dan pengulangan secara mandiri. Bahan ajar yang digunakan tidak efektif mengakibatkan siswa di MAN Sibolga belum mampu mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Begitu juga dengan EModul yang digunakan, materi yang disajikan di dalam EModul 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.

Hasil observasi yang dilakukan kesiswa juga mengatakan, menurut siswa buku paket dan EModul yang mereka pergunakan sebagai sumber belajar tidak memicu rasa keingintahuan mereka untuk mempelajari materi tersebut lebih dalam, materi yang dipaparkan dalam buku dan EModul 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 hasil 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 dan kapan saja dibuka. 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 EModul 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 EModul yang akan dikembangkan. Menurut Rebecca et al (2021) EModul 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 EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* untuk meningkatkan Hasil belajar siswa. EModul dikembangkan *Learning Management System (LMS)* adalah unit perangkat lunak yang secara komprehensif dapat mengintegrasikan fitur-fitur untuk penyampaian serta manajemen suatu kursus, secara otomatis *LMS* dapat mengelola fitur-fitur katalog kursus, penyampaian materi kursus, dan kuis. Riad dan El-Ghareeb (2008:2). *Learning Management System (LMS)* atau *Course Management System (CMS)*, juga dikenal dengan Virtual Learning Environment (VLE) adalah suatu perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru/dosen

seperti di universitas/ perguruan tinggi ataupun di sekolah-sekolah dijadikan media pembelajaran daring dengan menggunakan internet (Amiroh, 2012:1).

Pengembangan EModul berbasis *LMS*, yang memungkinkan guru menyampaikan materi secara digital dan interaktif, sekaligus memantau aktivitas serta pencapaian siswa melalui fitur-fitur yang tersedia dalam *LMS*. EModul yang dikembangkan dapat dilengkapi dengan video, kuis, forum diskusi, dan latihan soal, sehingga dapat menunjang pembelajaran ekonomi yang lebih aktif dan bermakna. Bahan ajar EModul berbasis *LMS* atau *Learning Management System* ini dikelola dengan aplikasi *tailor-made* (dibuat sendiri) bernama “*SELA*” singkatan dari “*System E-Learning Aulia Ansari*”. *SELA* adalah aplikasi *LMS* berbasis web dibuat menggunakan bahasa pemrograman web populer yaitu *PHP*, *Java Script* dengan dukungan teknologi *Bootstrap* untuk tampilan responsif serta memanfaatkan sistem database relational *MySQL*.

Pada aplikasi *LMS SELA* ini terdapat beberapa fitur-fitur yang memungkinkan para guru dan siswa bisa mengirim atau saling berbagi materi atau informasi, dan mereka dapat mengaksesnya untuk mengunduh atau mengunggah materi. Aplikasi *LMS SELA* diletakkan pada *server cloud online* sehingga bisa diakses setiap saat melalui *link* atau tautan yang diberikan oleh guru. Di dalam aplikasi *LMS SELA*, EModul dirancang secara sistematis mulai dari metode, petunjuk pembelajaran, batasan-batasan, materi, dan latihan soal agar dapat memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pengembangan ini didasari oleh berhasilnya peneliti terdahulu dalam pengembangan EModul, berdasarkan penelitian Nur Ika Sari Rakhmawati,

Sjafiatul Mardiyah, Ruqoyyah Fitri, Darni, Kisyani Laksono,(2022). penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji kehandalan desain LMS bagi PAUD pada website SIKUMBANG. Menggunakan model pengembangan ADDIE. Subyek yang digunakan dalam ujicoba ini yaitu 3 orang guru dan 26 siswa Taman Kanak-Kanak Lab School Unesa. Hasil LMS yang telah dikembangkan dapat diakses pada laman <https://sikumbang.unesa.ac.id>. Selain itu dilakukan validasi perangkat yang digunakan dalam LMS dengan menggunakan metode survey yang dilakukan secara daring dengan dinilai sangat layak untuk digunakan. Pada tahap implement (implementasi) dilakukan sebanyak tiga kali pada tema keluarga. Berdasarkan hasil uji terdapat peningkatan jumlah pengguna. Pengguna dapat menggunakan secara mandiri, adanya komunikasi yang baik antara guru dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan LMS, guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tahap pembelajaran daring..

Selanjutnya penelitian dari Tomi Listiawan (2016), Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan beberapa fase. Pada fase penilaian, LMS diuji cobakan pada dua kelas yang mengikuti perkuliahan Matematika Diskret. Data dikumpulkan dengan metode observasi, angket dan tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : 1) Berdasarkan proses pengembangan, prototype III merupakan LMS yang potensial efektif digunakan dalam proses pembelajaran. (2) Berdasarkan observasi, tingkat motivasi mahasiswa yang belajar mandiri menggunakan LMS 82,9% berada pada kategori termotivasi dan sangat termotivasi. (3) Sikap mahasiswa terhadap LMS yang dikembangkan 78,95% berada pada kategori tertarik dan sangat tertarik, dan dua orang dosen yang dijadikan responden masuk dalam kategori tertarik. (4) Hasil

belajar mahasiswa yang menggunakan per-paduan antara pembelajaran di kelas dan menggunakan LMS hanya 2,44% yang masuk dalam kategori gagal..

Berikutnya menurut penelitian Gusti Ngurah Wiragunawan (2022)

Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan LMS dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selama melaksanakan pembelajaran daring. Penulisan artikel ini merupakan kegiatan studi literatur yaitu dengan meneliti berbagai sumber artikel yang berhubungan dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian. Data yang dibutuhkan dikumpulkan melalui studi tekstual dan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Pemanfaatan LMS dalam pembelajaran memberi kemudahan bagi Lembaga Pendidikan dalam meningkatkan proses pembelajaran, pembelajaran dapat diakses dari berbagai tempat dan waktu yang tidak terbatas, serta pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih sederhana. Penggunaan LMS juga membuat pembelajaran lebih fleksibel dari segi waktu belajar serta membuat peserta didik lebih mandiri. Guru juga dapat memantau aktivitas peserta didik melalui LMS secara detail. Hasil yang didapat berdasarkan literatur yang dikaji antara lain: (1) LMS merupakan media yang banyak diminati dalam pembelajaran daring yang ditandai oleh tingkat kepercayaan yang tinggi sebesar 82,2% (2) LMS memiliki kelebihan dari fitur – fiturnya yang lengkap dibanding media daring lainnya sehingga pembelajaran berlangsung lebih variatif (3) Pembelajaran menggunakan LMS maupun kombinasi model pembelajaran berbasis LMS telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar, serta motivasi peserta didik dengan kategori “Baik” (4) Penggunaan LMS dapat menciptakan kemandirian dalam belajar antara rentang

78,8 – 81,5 dengan kategori sangat tinggi.

Selanjutnya menurut penelitian dari Alifia Mutsa Fakhruddin, Lesi Oktiani Putri, Putri Rizqi Aura Tanzilla Sudirman, Renata Nur Annisa, Roja Khalda Berlian As, (2020). Sejak adanya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa pandemi covid-19 ini, tentunya kita sudah tidak asing dengan istilah *Learning Management System*. *Learning Management System* (LSM) ini merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian kontek pembelajaran. Sistem tersebut dapat membantu guru dalam mengelola tampilan *e-learning*. Maka dari itu, kami membuat sebuah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas *Learning Management System* untuk mengelola pembelajaran jarak jauh pada satuan pendidikan. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan kajian studi literatur. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa *Learning Management System* banyak membawa pengaruh baik dan positif dalam pengkondisian belajar mengajar dan dapat dikatakan efektif penggunaannya dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Menurut penelitian Atika Suhardini dkk (2025) Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XI IPS 2 sebagai subjek, dengan jumlah sampel sebanyak 32 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa EModul berbasis Moodle dinilai layak dengan rata-rata skor 81,77%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, EModul yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh hasil analisis uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

Sedangkan menurut penelitian Iyus Jayusman , Oka Agus Kurniawan Shavab (2020) Hasil dengan penelitian Berdasarkan observasi yang dilakukan

peneliti di Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi pada mata kuliah Sejarah Islam di Indonesia pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 bahwa aktivitas belajar mahasiswa masih terlihat rendah yang ditunjukkan oleh mahasiswa pendidikan sejarah sebagian besar kurang memperhatikan jalannya kegiatan pembelajaran dan mengacuhkannya, seperti mengobrol, main handphone, dan lain-lain. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui nilai dari variabel mandiri yang berjumlah minimal satu variabel tanpa membuat komparasi, atau mengkorelasikan dengan variabel yang lain. Aktivitas belajar mahasiswa yang muncul dihasilkan dari lembar observasi yang meliputi beberapa indikator yang telah mampu mencapai indikator-indikator aktivitas belajar tersebut yang menghasilkan 1) Indikator Visual dengan hasil presentase sebesar 85,3%, 2) Indikator Listening dengan hasil presentase sebesar 82,4%, 3) Indikator Oral dengan hasil presentase sebesar 77,5% 4) Indikator Writing dengan presentase sebesar 88,2 %, 5) Indikator Mental dengan hasil presentase sebesar 80,9 &%, dan 6) Indikator Emosional dengan hasil presentase sebesar 76,5 %. Jumlah ke enam indikator tersebut dapat diakumulasikan dengan hasil presentase sebesar 81,8 % termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan uji hipotesis yang sudah dilakukan dengan menggunakan uji run test didapat nilai signifikansinya sebesar 1,000 yang berarti lebih besar dari 0,05 artinya H_0 diterima, sehingga kesimpulannya adalah data aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran *Learning Management System (LMS)* berbasis edmodo bersifat acak.

Selanjutnya berdasarkan penelitian Ria Sudiana, M.Si (2016) Tujuan

utama pembelajaran adalah transfer pengetahuan, faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran adalah pengetahuan dan cara efektif untuk menyampaikan pengetahuan itu sendiri. Proses kegiatan belajar dan mengajar (KBM) yang baik akan menjamin transfer pengetahuan menjadi efektif. Virtual Class berkembang seiring perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses KBM. Virtual Class memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Kelas virtual adalah sebuah lingkungan pembelajaran online yang berisi semua materi yang diperlukan dimana mahasiswa dan dosen tetap dapat berinteraksi tanpa batasan ruang dan waktu. Saat ini sudah banyak dikembangkan Learning Management System (LMS) yang dapat digunakan sebagai perangkat Virtual Class. Dalam penelitian ini dilakukan ujicoba efektifitas penggunaan LMS Online yang sudah tersedia, sehingga Dosen sebagai Instruktur dan Mahasiswa sebagai Pembelajar dapat menggunakan secara praktis. LMS yang diteliti antara lain Quipper School, Kelase, Kelas Kita dan Sekolah Pintar, Edmodo, Schoology, GeSchool, Learnboost dan Medidu. Uji coba setiap LMS dilakukan pada matakuliah Aplikasi Komputer untuk pembelajaran Matematika di jurusan Pendidikan Matematika FKIP Untirta pada semester genap tahun akademik 2015/2016. Setiap mahasiswa yang mengontrak matakuliah tersebut dilatih untuk menggunakan LMS yang ditentukan, kemudian diminta untuk mengemukakan pendapatnya tentang kemudahan dan efektifitas penggunaan LMS yang diteliti. Dengan analisis statistic non parametric uji Kruskal Wallis diperoleh hasil bahwa semua LMS yang diujicoba memiliki efektifitas yang sama meski memiliki tingkatan kemudahan penggunaan yang berbeda-beda.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berinovasi untuk

mengembangkan sebuah bahan ajar dalam sebuah aplikasi yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Sibolga”.

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 persentase 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. Dan
Belum Optimalnya Pemanfaatan *Learning Management System (LMS)*
5. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga berpengaruh pada proses belajar yang tidak efisien.
6. Kurangnya Integrasi LMS dengan Sistem Evaluasi Berbasis Quises di
MAN Sibolga karena masih menggunakan kertas sebagai bahan untuk evaluasi.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang tengah menjadi objek pembahasan, maka diperlukan adanya pembatasan masalah yang jelas. 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 EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Sibolga.

1.4. Rumusan Masalah

1. Apakah Pengembangan EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* Layak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Sibolga?
2. Apakah Pengembangan EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* Yang Dikembangkan Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Sibolga?
3. Apakah EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* yang digunakan Praktis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Sibolga.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Pengembangan EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* Layak Digunakan Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XI MAN Sibolga.
2. Untuk mengetahui EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* Yang Dikembangkan Efektif Digunakan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Sibolga.

3. Untuk mengetahui EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Learning Management System (LMS)* yang digunakan Praktis Digunakan oleh siswa/peserta didik dalam mempelajari materi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Sibolga.

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 EModul Pembelajaran Ekonomi Berbasis *LMS* dengan memakai *quizizz* dalam evaluasi Peserta didik.

2. Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

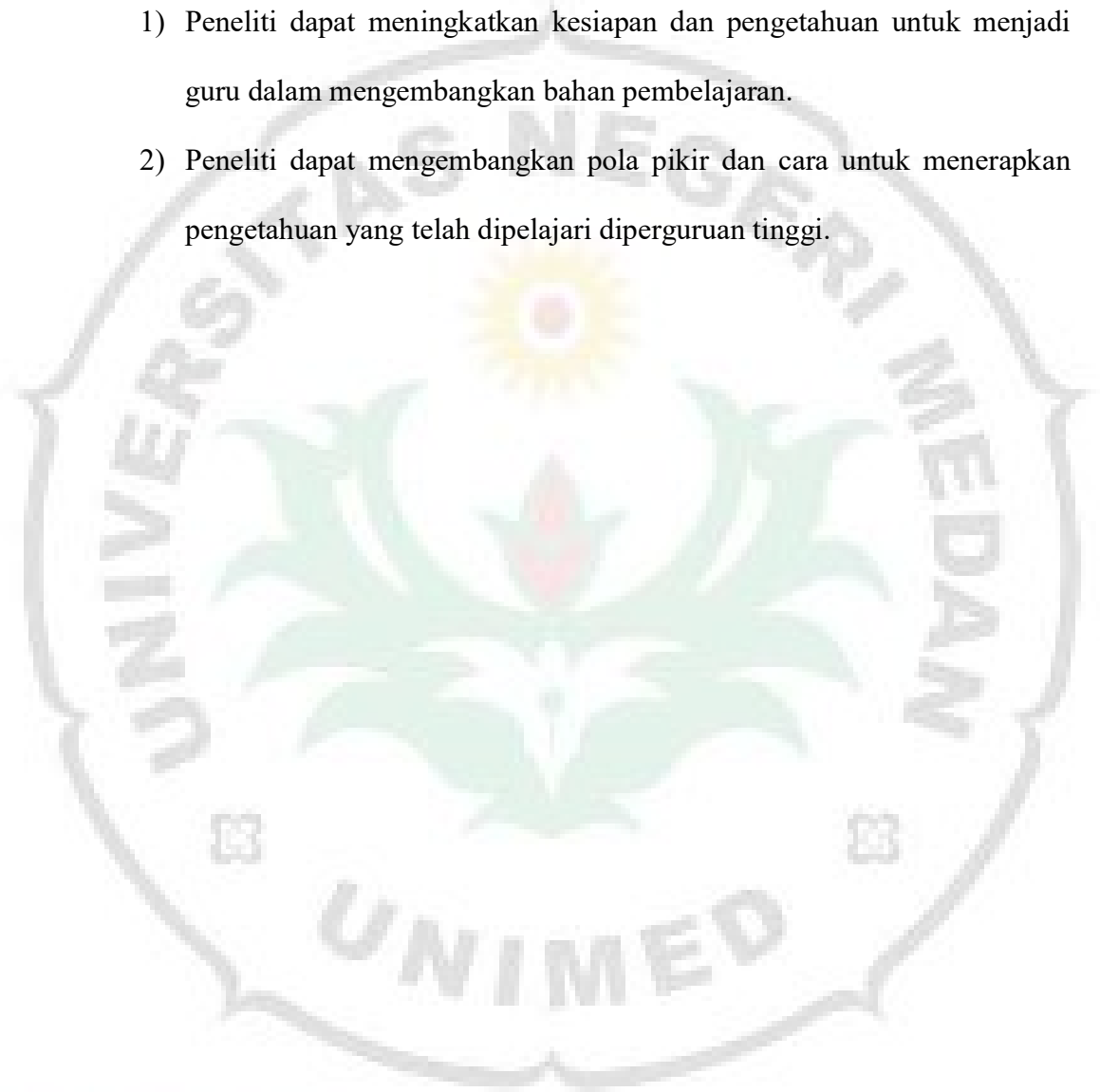
- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran yang disampaikan dengan nyaman dan menarik.
 - 2) Siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja karena bisa di akses menggunakan perangkat teknologi seperti smartphone, laptop dll.

- b. Bagi Guru

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

c. 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.



THE
Character Building
UNIVERSITY