

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia, dimana pendidikan digunakan untuk mengembangkan potensi, pengetahuan dan keterampilan setiap individu. Dalam proses pendidikan ini terjadi kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara guru dan peserta didik di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran untuk satu topik pembelajaran pada satu periode tertentu (Budistuti et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh penggunaan media PowerPoint dan bahan ajar yang tersedia masih terbatas. Selain itu, fasilitas penunjang seperti infocus belum tersedia secara permanen di setiap kelas, melainkan digunakan secara bergantian antar kelas. Kondisi ini menyebabkan guru kerap menyampaikan materi pembelajaran secara verbal atau melalui metode dikte, yang kurang mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas terbatas dan peserta didik hanya bertumpu pada catatan yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan beberapa peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi, terutama ketika mereka tidak sempat mencatat keseluruhan penjelasan atau materi yang diberikan oleh guru di dalam kelas. Selain itu peserta didik juga menjelaskan bahwa selama ini pembelajaran yang di lakukan di dalam kelas masih berpusat pada guru,

sehingga membuat sebagian siswa cepat kehilangan fokus dan merasa jemu selama proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam hal ini hasil belajar merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai seberapa baik siswa memahami topik tertentu (Herwanto, 2020). Berikut merupakan tabel hasil belajar ekonomi kelas X di SMK Sinar Husni :

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Sinar Husni

Interval	Kategori	Hasil Belajar Kelas X AKL 1		Hasil Belajar Kelas X AKL 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
91 – 100	Sangat Baik	-	-	-	-
83 – 90	Baik	-	-	-	-
75 – 82	Cukup	26	74.3 %	21	70 %
<75	Kurang	9	25.7 %	9	30 %
Total		35 Orang	100%	30 Orang	100%

Berdasarkan Tabel 1.1 tersebut dapat disimpulkan bahwa total hasil belajar ekonomi kelas X AKL 1 dan X AKL 2, dengan kategori cukup sebanyak 47 Orang dan kategori kurang sebanyak 18 Orang. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar tersebut masih belum maksimal atau sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016), salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu minat belajar. Hal ini disandarkan pada pendapat bahwa minat memiliki banyak efek positif pada proses dan hasil pembelajaran. Tingkat minat yang tinggi akan menyebabkan tingkat perhatian dan tingkat kesiapan siswa terlibat dalam objek pembelajaran sehingga menimbulkan kemungkinan keberhasilan dalam pembelajaran. Begitupun sebaliknya, tingkat minat yang rendah akan menyebabkan tingkat perhatian dan tingkat kesiapan siswa terlibat dalam objek pembelajaran sehingga menimbulkan tidak tercapainya tujuan

pembelajaran. Seperti yang dapat kita lihat dari hasil angket tabel minat belajar berikut ini :

Tabel 1. 2 Hasil Observasi Awal Minat Belajar Pada Siswa SISwi Kelas X AKL 1 dan X AKL 2 di SMK Sinar Husni

Interval	Kategori	Hasil Angket Minat Belajar Kelas X AKL 1		Hasil Angket Minat Belajar Kelas X AKL 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
105 – 125	Sangat Baik	-	-	-	-
85 – 104	Baik	-	-	6	20 %
65 – 84	Cukup	25	71 %	24	80 %
45 – 64	Kurang	10	29 %	-	-
25 – 44	Sangat Kurang	-	-	-	-
Total		35 Orang	100%	30 Orang	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa total hasil angket minat belajar ekonomi siswa kelas X AKL 1 dan X AKL 2, dengan kategori baik sebanyak 6 Orang, kategori Cukup 49 Orang, kategori Kurang sebanyak 10 Orang. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar tersebut masih belum maksimal atau sesuai dengan yang diharapkan. Padahal, menurut Schiefele (1991), minat belajar merupakan faktor intrinsik yang kuat dalam memotivasi siswa. Ia membedakan antara situational interest dan individual interest, di mana minat individual yang tinggi akan meningkatkan keterlibatan dan pemrosesan informasi secara mendalam.

Dengan demikian, rendahnya minat siswa akan berdampak langsung terhadap kualitas pemahaman dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMK Sinar Husni, diketahui bahwa Sekolah masih menerapkan Kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran di kelas umumnya masih berpusat pada guru dan masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ini bersifat satu arah, cenderung membosankan, dan kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara individual maupun

kolaboratif. Pembelajaran yang berpusat pada guru juga menjadi alasan penyebab rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Hal ini bertentangan dengan prinsip teori konstruktivisme, khususnya pandangan Vygotsky yang menekankan teori *Zone of Proximal Development* (ZPD). Menurut Syarif (2020) teori *Zone of proximal Development* (ZPD) merupakan rentang kemampuan yang dapat dicapai siswa dengan bantuan guru atau teman sebaya. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk pemahaman siswa. Dalam konteks ini, metode pembelajaran yang hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif tidak mampu mendorong proses belajar bermakna secara optimal.

Berdasarkan Peraturan Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, Kurikulum Merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum di Indonesia. Kebijakan ini diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Penerapan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum berlaku untuk jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar hingga pendidikan menengah. Kurikulum Merdeka juga merupakan respons terhadap tantangan dan peluang dalam pendidikan di era digital. Kurikulum merdeka yang diterapkan disekolah menawarkan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga guru dapat menyesuaikan metode dan materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, baik melalui metode pembelajaran yang beragam maupun penggunaan bahan ajar yang lebih kontekstual (Maya et al., 2025). Selain itu, Kurikulum Merdeka berfokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran untuk bisa mengembangkan kreativitas, kemandirian dan keterampilan sosial. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar mampu berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah, bukan hanya menyampaikan informasi. Pendekatan ini diharapkan mampu membuat pendidikan

lebih relevan di masa depan (Sitorus et al., 2024). Oleh karena itu, sebagai upaya untuk mengoptimalkan implementasi Kurikulum Merdeka, saya memilih untuk mengembangkan bahan ajar digital dengan metode studi kasus (*case based learning*).

Penerapan bahan ajar digital sangat diperlukan dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kondisi di SMK Sinar Husni, dimana peserta didik belum memiliki sumber belajar yang merata dan belum memanfaatkan bahan ajar digital secara optimal. Padahal dengan penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Menurut Robert Gagné dalam teori Teknologi Pembelajaran menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan urutan peristiwa belajar, termasuk atensi, ekspektasi, pengingatan informasi sebelumnya, penyajian stimulus, bimbingan belajar, umpan balik kinerja, penilaian kinerja, dan retensi. Wahyuddin et al., (2024) menjelaskan dalam teori Gagné, penggunaan bahan ajar digital yang interaktif dan menarik akan memenuhi banyak aspek dari peristiwa pembelajaran tersebut, khususnya dalam menarik perhatian siswa dan memberikan umpan balik langsung. Hal tersebut berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, dari banyaknya penelitian yang menunjukkan kelayakan dan keefektifan penggunaan bahan ajar digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan bahan ajar digital dilokasi yang berbeda, metode dan model yang berbeda. Bahan ajar digital yang akan dikembangkan ini memanfaatkan *smartphone* dengan menggunakan *web google site*. *Google site* merupakan sebuah *website* yang digunakan oleh peserta

didik sebagai sumber belajar daring maupun luring karena website ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja dari berbagai perangkat, sehingga siswa dapat memanfaatkan waktu belajar secara optimal. Google Sites dapat menciptakan website pembelajaran berbasis digital yang isinya dapat memuat teks, gambar, video, games dan lain sebagainya (Ubaidi et al., 2023). Penggunaan bahan ajar digital menggunakan *google site* diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al., (2022) yang mengatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berupa *google sites* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa peserta didik.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, bahan ajar digital ini juga akan dikombinasikan dengan *Quizizz* sebagai alat evaluasi. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa mengukur pemahaman mereka secara langsung melalui latihan soal yang menarik. Dengan adanya umpan balik tersebut, siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi kekurangan dalam pemahaman mereka serta termotivasi untuk terus belajar. Kombinasi antara *google sites* sebagai penyimpanan materi dan *quizizz* sebagai alat evaluasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta membantu mereka memahami materi yang diberikan oleh guru secara lebih menyeluruh. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Salamah & Maryono (2022) yang mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa dapat belajar lebih semangat dan menyenangkan karena kuis dikemas dalam bentuk yang menarik dan membantu menumbuhkan kompetisi yang sehat antar siswa dengan menampilkan

hasil kuis secara langsung. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berusaha mendapatkan skor terbaik.

Saputro & Febriani (2023) menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran modul digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar dikelas. Hal serupa juga dikemukakan oleh Angin & Juwitaningsih (2023) yang mengatakan bahwa pembelajaran media digital sangat berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal itu terlihat pada nilai rata – rata peserta didik, namun penggunaan pembelajaran yang digunakan oleh guru juga menentukan minat belajar peserta didik.

Meskipun demikian, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Muhamatunnafingah et al., (2018) yang mengatakan bahwa tidak terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran mandiri menggunakan modul digital dengan model pembelajaran mandiri menggunakan modul cetak pada kelompok siswa yang memiliki minat rendah terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA N 1 Surakarta. Dalam penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa tidak adanya interaksi antara penerapan model pembelajaran mandiri dengan minat terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena perbandingan perbedaan model pembelajaran terhadap hasil belajar tidak tergantung pada kategori rendahnya minat baca siswa. Begitu pula dengan perbandingan kategori minat baca siswa terhadap hasil belajar sejarah yang tidak tergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan.

Selain itu, bahan ajar digital yang dikembangkan akan diterapkan melalui metode pembelajaran berbasis studi kasus (*case based learning*). Ibrahim (2023) menjelaskan bahwa metode pembelajaran studi kasus (*case based learning*)

merupakan strategi pembelajaran yang menghadirkan permasalahan dunia nyata ke dalam proses belajar. Kasus yang diberikan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa dapat memahami penerapan konsep secara kontekstual.

Penggunaan metode studi kasus memiliki keunikan dan keistimewaan tersendiri karena mampu menghubungkan antara teori yang dipelajari dikelas dengan penerapannya dalam situasi nyata. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga belajar bagaimana menggunakannya untuk memecahkan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari – hari. Selain itu, metode ini menuntut siswa untuk berfikir analitis dan kritis dalam mengidentifikasi masalah. Dalam pelaksanaanya, siswa bekerja dalam kelompok, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi antar individu. Tidak hanya itu, dengan menganalisis kasus nyata, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep pelajaran serta mengembangkan kemampuan transfer pengetahuan dari satu konteks ke konteks lainnya. Secara keseluruhan, metode studi kasus memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna karena menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses berfikir, berdiskusi dan mengambil keputusan berdasarkan situasi nyata (Iswara, 2024).

Pembelajaran *Case Method* (Metode Kasus) efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bungatang et al., (2024) yang menunjukkan bahwa metode *case method* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang dibuktikan dengan nilai rata – rata dan persentase mahasiswa A tuntas dan lebih tinggi daripada nilai rata – rata dan

persentase mahasiswa B hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode kasus (*case method*) terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka perlu dilakukan suatu penelitian dan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran Ekonomi pada materi Lembaga Keuangan Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Studi Kasus Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMK BM Sinar Husni 1 Deli Serdang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Minat belajar siswa masih rendah.
- b. Hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- c. Guru masih menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yakni ceramah dimana pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa hanya menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru.
- d. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar untuk pembelajaran interaktif dikelas masih terbatas.
- e. Belum adanya pengembangan bahan ajar yang bersifat digital dan masih bertumpu pada bahan ajar cetak.
- f. Bahan ajar yang digunakan tidak lengkap dan tidak sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.
- g. Bahan ajar yang digunakan terbatas dan tidak menarik bagi siswa.

- h. Tidak adanya komunikasi antara guru dan murid mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- i. Guru belum menerapkan pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah yang telah diuraikan oleh penulis, Penulis memfokuskan rumusan masalah pada :

- a. Apakah Bahan Ajar Digital menggunakan *Google Site* berbasis Studi Kasus yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas X SMK Sinar Husni 1 di Labuhan Deli?
- b. Apakah Bahan Ajar Digital berbasis Studi Kasus yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK Sinar Husni 1 di Labuhan Deli?
- c. Apakah Bahan Ajar Digital berbasis Studi Kasus yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Sinar Husni 1 di Labuhan Deli?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka pengembangan ini bertujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui kelayakan Bahan Ajar Digital yang dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMK Sinar Husni.
- b. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X di SMK Sinar Husni.

- c. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Sinar Husni.

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat menghasilkan bahan ajar yang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran Lembaga Keuangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki banyak manfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti yang ingin mengembangkan bahan ajar berbasis studi kasus pada mata pelajaran ekonomi.

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 mata pelajaran Ekonomi. Selain, itu, untuk memberikan dorongan bagi sekolah dalam menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan.

b. Bagi guru

Sebagai referensi tambahan dalam menganalisis masalah yang dialami siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi informasi dan saran untuk guru, sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan aktif dan kreatif.

c. Bagi siswa

Sebagai pedoman informasi siswa dalam mengatasi masalah untuk memahami materi. Dan siswa juga akan lebih tertarik dengan pembelajaran Ekonomi dengan adanya bahan ajar yang menarik.

d. Bagi mahasiswa lain

Hasil penelitian dapat dijadikan perbandingan dalam hal pengembangan bahan ajar serta dapat juga dijadikan masukan untuk mahasiswa lain dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran berbasis studi kasus dengan menggunakan model, metode atau dengan materi yang lainnya.