

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah unsur penting pada pembentukan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pembentukan kualitas sumber daya manusia dapat didukung oleh beberapa penilaian salah satunya melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Cecep Abdul (2017) pemanfaatan teknologi dan informasi bisa melalui pemanfaatan media belajar Audio Visual, pemakaian sistem komputer baik pada pembelajaran di kelas maupun pada penyelenggaraan pendidikan secara umum serta pemanfaatan jaringan internet yang mendukung pelaksanaan Pendidikan dan pembelajaran yang lebih efektif.

Pada perkembangan *Information Communication and Technology* (ICT) ini, edukasi (pendidikan) adalah salah satu aspek yang dipengaruhi. Perkembangan teknologi sangat membawa dampak positif terhadap perkembangan dunia Edukasi (pendidikan). Inovasi pembelajaran yang dilaksanakan misalnya, munculnya bermacam model serta media pembelajaran terbaru, ini merupakan salah satu dampak yang nyata pada perkembangan dunia pendidikan. Era digital ini kemajuan teknologi dan informasi harus bisa diintegrasikan dengan proses pembelajaran.

Pasca mewabahnya pandemi covid-19 ke Indonesia pada pertengahan Maret 2020 sehingga Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan

kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus yakni meniadakan sementara pembelajaran tatap muka secara langsung dan diubah dengan pembelajaran secara online, baik di SD, SMP, SMA, maupun tingkat perguruan tinggi. Untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 maka pembelajaran daring ialah salah satu alternatif yang mesti dilakukan supaya proses pembelajaran bisa terus berjalan.

Untuk menunjang kegiatan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini, maka teknologi ialah salah satu aspek yang paling berperan. Melalui teknologi proses pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Pemanfaatan teknologi bukan hanya sebagai sarana penyambung proses pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana inovasi dalam proses belajar. Salah satu bentuk inovasi yang dimaksud yakni dengan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran yakni pengembangan modul menjadi *e-modul*.

Pada kegiatan belajar mengajar, buku yakni salah satu media penting supaya menggapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar ialah salah satu hal yang tidak bisa terlepas dalam proses belajar. Bahan ajar ialah serangkaian materi yang dibuat sebagai bahan dalam proses pembelajaran. Terlepas dari itu, pada masa pembelajaran daring ini masalah bahan ajar merupakan masalah yang sering terjadi. Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring menuntut mahasiswa tetap berada di rumah saja, tetapi di sisi lain mahasiswa dituntut harus memiliki bahan ajar (modul) berbentuk fisik. Sehingga pada masa saat ini, mahasiswa tidak jarang kesulitan dalam menemukan modul. Bukan hanya itu, mahasiswa juga sulit menemukan alternatif bahan ajar yang dibutuhkan khususnya pada mata kuliah ekonometrika.

Mata kuliah ekonometrika merupakan mata kuliah yang harus diambil oleh peserta didik Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan. Ekonometrika merupakan ilmu yang mempelajari masalah pengukuran hubungan ekonomi yang dimana mencakup teori ekonomi, matematika dan statistik. Jadi, ekonometrika merupakan satu kesatuan ilmu yang membahas di dalamnya mengenai teori ekonomi, matematika dan statistik. Oleh sebab itu, materi pada mata kuliah ekonometrika merupakan salah satu bentuk materi yang membutuhkan pemecalahan masalah di dalamnya. Salah satu contoh materi di dalamnya yakni materi Uji Asumsi Klasik.

Alasan mengapa asumsi klasik perlu dikembangkan, karena uji asumsi klasik yakni kriteria wajib dipenuhi di saat melakukan analisis regresi linear berganda. Uji asumsi klasik merupakan salah satu uji statistik yang sering digunakan mahasiswa dalam melakukan regresi linear berganda. Namun uji asumsi klasik yang dijalankan mahasiswa cenderung menggunakan aplikasi SPSS oleh sebab itu dilakukan lah pengembangan *e-modul* pada materi uji asumsi klasik dengan menggunakan aplikasi eviews berbasis flipbuilder. Sehingga dengan pengembangan ini diharapkan mahasiswa dapat melakukan uji asumsi klasik menggunakan aplikasi eviews.

**Tabel 1. 1. Observasi Awal Penelitian**

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya merasa bahwa buku cetak / modul yang diberikan oleh dosen kurang efektif yang dibawa kemana-kemana karena ukuran dan bobotnya yang cukup besar	65%	35%
2	Saya merasa bahwa modul harganya relatif lebih mahal	60%	40%
3	Saya merasa bahwa <i>E-modul</i> Ekonometrika belum banyak ditemukan di Fakultas Ekonomi Unimed	85%	15%
4	Saya merasa modul perlu diubah menjadi <i>e-modul</i>	75%	25%

	agar penggunaannya lebih praktis dan efisien		
5	Saya merasa <i>e-modul</i> sangat diperlukan dalam proses pembelajaran khususnya pada saat belajar daring	90%	10%
6	Saya kesulitan mendapatkan <i>e-modul</i> mata kuliah ekonometrika pada saat belajar daring ini	75%	25%
7	Saya merasa bahwa modul ekonometrika perlu diubah kebentuk <i>e-modul</i> yang kreatif dan memuat contoh kasus/soal sehingga mempermudah mahasiswa dalam memahami materi	80%	20%
8	Saya merasa bahwa <i>e-modul</i> ekonometrika perlu dilengkapi dengan tutorial pengerjaan soal khususnya pada materi Uji Asumsi Klasik	80%	20%
9	Saya merasa bahwa penggunaan <i>e-modul</i> yang kreatif akan meningkatkan semangat dan motivasi mahasiswa dalam belajar	90%	10%

Berdasarkan data di atas masih banyak ditemukan masalah mengenai buku cetak atau modul. Hal ini bisa dilihat dari cara mendapatkannya dan dari segi penggunaannya. Buku cetak atau modul yang dimiliki oleh mahasiswa pada umumnya, jika dilihat dari bentuk fisiknya ukurannya lebih besar sehingga apabila dibawa untuk bepergian kurang efektif. Jika dilihat dari segi harga, modul pada umumnya memiliki harga relative cukup mahal bagi kalangan mahasiswa. Bahkan, jika dilihat berdasarkan cara mendapatkannya, modul itu sendiri masih sulit untuk ditemukan khususnya modul mata kuliah ekonometrika. Sehingga pada masa pembelajaran daring ini, proses pembelajaran yang dilakukan kurang memberikan hasil yang optimal. Masalah lain yang ditemukan dari hasil observasi awal yang sudah dilaksanakan yakni masih kurang tersedianya *e-modul* yang kreatif hingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang menaikkan minat dan motivasi mahasiswa pada saat belajar.

Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut diharapkan adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung proses

pembelajaran yang lebih efektif dan praktis khususnya pada mata kuliah ekonometrika materi Uji Asumsi Klasik. Adapun bentuk pengembangan yang akan dilaksanakan oleh peneliti ialah pengembangan media pembelajaran *e-modul* dengan memakai aplikasi flipbuilder berbasis PBL (masalah) terkhusus pada materi Uji Asumsi Klasik.

Menurut I M Suarsana (2013) “*E-modul* ialah suatu modul berbasis TIK, keuntungannya dibanding dengan modul cetak yakni sifatnya yang interaktif memudahkan pada navigasi, memungkinkan menunjukkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang membolehkan umpan balik otomatis dengan segera”. Sejalan dengan itu, menurut Ihsan (2014) flipbuilder ialah jenis perangkat lunak professional agar mengkonversi file PDF kedalam buku digital. Pada software ini pula terdapat fungsi editing yang memungkinkan pemakainnya agar menambahkan video, gambar, audio, hyperlink dan objek multimedia pada halaman yang bias dibolak balik seperti buku asli. Sehingga bentuk pengembangan *e-modul* yang diharapkan adalah pengembangan *e-modul* yang memanfaatkan aplikasi flipbuilder. *E-modul* yang dirancang pada penelitian bukan seperti *e-modul* pada umumnya yang hanya menampilkan materi-materi. *E-modul* yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan bentuk pengembangan *e-modul* yang berbasis *problem based learning* yang mengkolaborasikan tulisan, audio, video, dan gerak sehingga tercipta media pembelajaran *e-modul* yang kreatif dan praktis. Menurut Ulyanur Khairunnufus (2018) Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik agar mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Model PBL merupakan salah satu cara pengajaran yang inovatif yang mampu

memotivasi mahasiswa agar mengembangkan cara pada pemecahan masalah materi.

*E-modul* ini juga akan menyajikan tes pemahaman yang mampu melatih kemampuan mahasiswa dalam pemecahan masalah dan berpikir kritis sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya. Sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-modul* ini diharapkan pembelajaran bisa jadi lebih dinamis, kreatif, menyenangkan dan lebih inovatif. Selain itu, penggunaan *e-modul* ini juga akan lebih praktis dan lebih hemat karena aplikasi flipbuilder yang digunakan dapat diakses secara gratis. Sehingga tidak ada lagi alasan bagi mahasiswa kesulitan dalam belajar selama pembelajaran daring ini khususnya pada mata kuliah ekonometrika materi Uji Asumsi Klasik.

Pada penelitian Sri Mayanty (2018) dengan judul “Pengembangan *E-modul* Fisika Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMA”. Bahwa *E-modul* terutama berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dekat materi suhu dan panas cocok untuk digunakan sebagai bahan pengamatan yang tidak memihak bagi mahasiswa kelas atas di kelas XI. Hal ini terutama didasarkan pada pemeriksaan kelayakan yang telah dilakukan melalui ahli materi, media, dan guru ahli fisika. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan *e-modul* berbasis PBL di materi suhu dan kalor efektif agar sanggup menaikkan keterampilan kegiatan sains peserta didik. Ini didasari dari uji hipotesis yang memperlihatkan kenaikan keterampilan kegiatan sains siswa.

Pengembangan media pembelajaran *e-modul* dengan memakai aplikasi flipbuilder berbasis *problem based learning* ini diharapkan mampu

mengembangkan kompetensi keterampilan dan pengetahuan mahasiswa serta mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Berlandaskan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pada judul **“Pengembangan *E-modul Flipbuilder Berbasis Problem Based Learning* Mata Kuliah Ekonometrika Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasikan masalah dalam penelitian ini :

1. Buku cetak yang dipakai masih kurang efisien dan efektif khususnya pada masa pembelajaran daring.
2. Mahasiswa masih kesulitan dalam menemukan *e-modul* yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya.
3. Masih terbatasnya *e-modul* ekonometrika yang didukung oleh media aplikasi pembelajaran serta *berbasis problem based learning*.

## 1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah di atas, dapat diperoleh batasan masalah di penelitian ini ialah:

1. Pengembangan *E-Modul Flipbuilder Berbasis Problem Based Learning* Dilakukan Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2020 Universitas Negeri Medan.

2. Pengembangan *E-Modul* Flipbuilder Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Ekonometrika Materi Uji Asumsi Klasik.
3. Pengembangan Dilakukan Pada Modul Flipbuilder Dan Penyebarluasannya Menggunakan Media Elektronik.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah, diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pengembangan *e-modul* flipbuilder berbasis *problem based learning* pada mata kuliah ekonometrika materi uji asumsi klasik layak digunakan pada mahasiswa prodi pendidikan ekonomi Universitas Negeri Medan?
2. Bagaimana keefektifan dan praktisnya *e-modul* menurut Mahasiswa pendidikan ekonomi stanbuk 2020 terhadap pengembangan *e-modul* flipbuilder berbasis *problem based learning* mata kuliah ekonometri pada Mahasiswa prodi pendidikan ekonomi?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan pada penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui kelayakan *e-modul* flipbuilder berbasis *problem based learning* mata kuliah ekonometrika pada Mahasiswa prodi pendidikan ekonomi Universitas Negeri Medan.



2. Untuk mengetahui efektif dan praktisnya *e-modul* flipbuilder berbasis *problem based learning* mata kuliah ekonometrika pada Mahasiswa prodi pendidikan ekonomi Universitas Negeri Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang *e-modul* dengan menggunakan aplikasi flipbuilder berbasis *problem based learning* pada matkul ekonometrika materi uji asumsi klasik untuk Mahasiswa prodi pendidikan ekonomi Universitas Negeri Medan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti bisa menambah pengalaman wawasan dan pengetahuan pengembangan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi flipbuilder berbasis *problem based learning* pada mata kuliah ekonometrika materi uji asumsi klasik untuk mahasiswa prodi pendidikan ekonomi Universitas Negeri Medan serta sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

#### b. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini bisa jadi bahan pustaka untuk mahasiswa Universitas Negeri Medan