

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar antara pendidik/dosen dengan peserta didik/mahasiswa (Asmi, dkk., 2018). Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, hal ini membuat dunia pendidikan terus mengalami perubahan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Proses pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu pendidik (dosen) dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik (mahasiswa).

Pada saat ini, proses pembelajaran mengalami kendala karena adanya pandemi Covid-19 yang dimana semua negara di dunia merasakan dampaknya termasuk negara Indonesia. Dampak yang paling nyata yaitu dalam dunia pendidikan dimana sekolah, perguruan tinggi ataupun lembaga lainnya membuat proses pembelajaran dilakukan dari rumah yaitu secara daring. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran saat ini agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa selama pembelajaran pada mata kuliah manajemen investasi dan pasar modal terdapat beberapa permasalahan yang dialami diantaranya, mahasiswa kurang berinisiatif untuk mencari atau membeli buku, mahasiswa merasa bahwa buku cetak kurang praktis untuk dibawa, serta mahasiswa cenderung merasa buku cetak memiliki tampilan yang monoton dan kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran kurang berjalan dengan efektif.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan adanya inovasi-inovasi agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi seperti, menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, model pembelajaran, dan salah satunya adalah dengan mengembangkan bahan ajar dalam bentuk e-modul. E-Modul (modul elektronik) merupakan suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan untuk mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai (Rahmi, 2018). E-Modul adalah media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Anwar, 2010).

Mengembangkan e-modul merupakan suatu kegiatan mendesain bahan ajar agar lebih inovatif, praktis dan modern. Pada penggunaannya e-modul (modul elektronik) lebih praktis, dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimanapun (Asmi, dkk., 2018). Peluang tersebut tentunya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan e-modul

(modul elektronik) tak hanya lebih praktis dan modern, namun dapat dikatakan lebih murah dari segi biaya dari pada modul cetak.

Menurut Suarsana (2013), kelebihan e-modul ialah sifatnya yang interaktif, mudah dalam penggunaannya, serta dapat memuat tampilan foto / gambar, audio, video, animasi dan dilengkapi dengan tes/kuis formatif. Pada umumnya sering ditemukan bahwa e-modul hanya memuat tulisan saja. Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa merasa jenuh dalam belajar karena memiliki tampilan yang monoton. Namun dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, e-modul dapat didesain semenarik mungkin agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan e-modul tidak hanya berisi tek / tulisan saja sehingga membuat mahasiswa tertarik untuk mempelajarinya.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendesain e-modul tersebut ialah dengan menggunakan aplikasi, yaitu aplikasi Flip Pdf Profesional (Flip Builder). Aplikasi Flip Builder dikenal sebagai perangkat lunak profesional pengubah pdf menjadi buku yang dapat dibolak-balik dalam bentuk flipbook. Flip Builder dapat mendesain bahan ajar menjadi lebih menarik karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada teks saja, tetapi dapat ditambahkan sebuah tampilan animasi gerak, video, audio yang menarik (Rusli, 2019).

E-Modul dibuat agar mahasiswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami materi pada mata kuliah manajemen investasi dan pasar modal. Mata kuliah manajemen investasi dan pasar modal adalah salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa pada program studi pendidikan akuntansi di Universitas Negeri Medan. Materi

yang akan dikemas dalam e-modul ialah materi Konsep Investasi dan materi Pasar Modal. Pada materi tersebut dibutuhkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, karena materi tersebut merupakan konsep awal yang harus dikuasai agar mahasiswa mengetahui hal-hal apa saja yang perlu dipahami dalam hal berinvestasi maupun mengatasi masalah terjadi dalam berinvestasi.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis tersebut, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dikemas dalam e-modul. Hal tersebut didukung dengan pendapat (Putra, 2017) yang menyatakan bahwa, untuk memperoleh pencapaian keaktifan yang optimal diperlukan suasana dan lingkungan belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dimungkinkan perlu adanya penerapan model pembelajaran yang baik dan tepat yang melibatkan peserta didik (mahasiswa) untuk lebih aktif dan mandiri.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran problem solving. Model pembelajaran problem solving adalah model pembelajaran berbasis pada pemecahan masalah. Problem solving membantu mahasiswa dalam melakukan aktivitas belajarnya, dimulai dari merumuskan masalah, mencari data atau informasi, memberikan solusi terhadap masalah yang ada, hingga membuat kesimpulannya (Saefudin, 2015). Dengan adanya e-modul berbasis problem solving ini diharapkan pembelajaran dapat lebih interaktif, membantu mahasiswa memahami materi dan mengerjakan soal dengan tampilan dan fitur yang menarik sehingga membuat mahasiswa lebih semangat,

dapat memfasilitasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri, serta mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Penjelasan tersebut sejalan dengan teori Konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran pendidik ke pikiran peserta didik. Artinya dengan adanya e-modul berbasis problem solving ini, mahasiswa harus lebih aktif dalam membangun pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimiliki dengan cara mahasiswa dapat mengulang materi yang kurang dimengerti ataupun mempelajari materi yang akan diajarkan oleh dosen.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Muslich, 2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berciri konstruktivistik menekankan terbentuknya pemahaman peserta didik secara aktif, kreatif, dan produktif berdasarkan pengalaman belajar, konstruktivistik juga memandang peserta didik (mahasiswa) sebagai pribadi yang memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Pengembangan e-modul berbasis problem solving ini diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi manajemen investasi dan pasar modal pada mahasiswa dan dapat mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri.

Modul Elektronik (E-Modul) sangat layak apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Eva Cahyani, dkk (2021) dalam Jurnalnya yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Flip Builder pada Mata Pelajaran Marketing pada Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMKN 1 Turen” menyatakan bahwa e-

modul yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Senada dengan hal tersebut, penelitian mengenai e-modul berbasis problem solving juga layak dilakukan, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mustofa Abi Hamid, dkk (2017) dalam jurnalnya yang berjudul *“Development Of Learning Modules Of Basic Electronics-Based Problem Solving In Vocational Secondary School”* menyatakan bahwa e-modul yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SMK dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan dengan melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving Mata Kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Mahasiswa kurang berinisiatif untuk mencari atau membeli buku manajemen investasi
2. Mahasiswa merasa bahwa buku cetak kurang praktis untuk dibawa
3. Mahasiswa merasa buku cetak memiliki tampilan yang monoton dan kurang menarik

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah diatas, antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan.
2. Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving dilakukan pada materi Konsep Investasi dan Pasar Modal.
3. Pengembangan dilakukan pada modul dengan menggunakan Aplikasi Flip Builder dan penyebarluasannya menggunakan media elektronik.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan?
2. Apakah Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving pada mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal layak digunakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan?

3. Apakah Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving pada mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal praktis digunakan pada pembelajaran untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan?
4. Apakah Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving pada mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal efektif digunakan pada pembelajaran untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan E-Modul berbasis Problem Solving mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal dilakukan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal layak digunakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal praktis digunakan pada pembelajaran untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan.

4. Untuk mengetahui Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Solving mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal efektif digunakan pada pembelajaran untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi:

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang Penelitian dan Pengembangan (R & D), serta berguna untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana.

2. Bagi Universitas Negeri Medan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada dosen maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran agar lebih efektif serta dapat menunjang dalam memahami materi-materi pembelajaran dengan menggunakan E-modul berbasis problem solving tersebut.

3. Bagi Objek Penelitian

Sebagai sumber belajar dalam memahami ataupun mempelajari materi terkhusus pada mata kuliah Manajemen Investasi dan Pasar Modal yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dalam pembelajaran.

4. Bagi Perkembangan IPTEK

Sebagai sarana pendukung dalam IPTEK dan menambah bahan referensi aplikasi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan.

5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini.

