

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi telah mengubah peradaban dunia hingga masa kini. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya teknologi modern yang paling mutakhir dengan sistem komputerisasi dan digitalisasi yang mendukung konektivitas seluruh komponen dalam industri dan bidang lainnya yang mendorong perubahan dalam segala aspek kehidupan. Hasil dari perkembangan teknologi tersebut ditandai dengan munculnya media sosial sebagai jejaring daring yang digunakan satu sama lain untuk bersosialisasi dan berinteraksi kapan dan dimana saja.

Arfan (2020:1) mengatakan bahwa berbagai macam *platform* media sosial dianggap sebagai salah satu sumber informasi yang acap dimanfaatkan oleh masyarakat dunia. Akses internet yang murah, akses yang mudah dan jumlah pengguna yang banyak menjadikan media sosial sebagai salah satu metode yang paling mudah dan efektif untuk menyebarkan informasi. Tujuan penggunaan media sosial adalah untuk membantu setiap individu dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi dalam semua bidang tanpa terbatas oleh ruang dan waktu serta dalam situasi dan kondisi apapun. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat khususnya teknologi informasi dan komunikasi juga telah

membawa perubahan yang signifikan dibidang kehidupan termasuk kegiatan pendidikan. Teknologi tersebut dapat memberikan kemudahan dalam melakukan dan mengembangkan teknik pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik dan menyenangkan sehingga dapat menghasilkan keluaran yang berkualitas.

Dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. (Shen & Liu, 2011:140) juga mengemukakan bahwa tujuan akhir dari pembelajaran adalah menyampaikan pengetahuan, meningkatkan kemampuan siswa untuk merencanakan dan memonitor, bahkan mereorganisasi strategi pembelajaran sendiri. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa fungsi pendidikan dapat memberikan dampak dalam meningkatkan kualitas diri siswa melalui proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh siswa dan guru didalam kelas dalam suatu pembelajaran. Setiap proses pembelajaran harus melibatkan dua pelaku aktif yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar dan pendidik merupakan pencipta kondisi belajar yang kondusif bagi siswa. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak – pihak yang menerima dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut.

Rusman (2013:16) berpendapat bahwa “Pendidikan pada abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana Guru dan siswa sama – sama memainkan peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran Guru bukan hanya sebagai transfer of knowledge atau Guru merupakan satu – satunya sumber belajar yang biasa melakukan apa saja (Teacher center), melainkan Guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya.

Karena itu, guru harus mampu untuk mendesain kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat membuat siswa di kelas menjadi senang dan mudah dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga timbul rasa ingin belajar siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa masih terdapat guru yang kurang cakap dalam mengembangkan bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa dan hanya berpatokan pada buku teks pelajaran saja. Sementara pelaksanaan pembelajaran di sekolah saat ini memerlukan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan penggunaan bahan ajar yang menarik dengan memadukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan Hamalik (2011:235), dimana Guru itu harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi : (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar – mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk beluk proses pembelajaran, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pendidikan, (7)

Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap pelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pembelajaran.

Menurut Rokhman (2010:1481), kurikulum tidak dapat dijadikan bahan patokan tetap, artinya guru memiliki hak untuk mengembangkan komponen kompetensi yang relevan. Mengembangkan bahan ajar merupakan kompetensi yang relevan dan harus dimiliki oleh seorang guru. Pengembangan bahan ajar sangat penting dilakukan untuk pembelajaran yang efektif, efisien dan tidak melenceng dari kompetensi yang akan dicapai. Kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar ini idealnya dikuasai oleh guru dengan baik, namun faktanya masih banyak guru yang belum menguasai hal tersebut yang mengakibatkan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Pembelajaran konvensional berdampak pada aktivitas guru yang lebih dominan dan siswa yang kurang aktif terlibat dalam pembelajaran karena siswa hanya sebagai pendengar saja. Pembelajaran ini juga dapat dikatakan kurang menarik dan tidak memiliki variasi pembelajaran yang signifikan dalam pelaksanaannya. Dikatakan bahwa guru hanya memakai model pembelajaran konvensional karena di lapangan guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan siswa hanya sekedar mendengarkan dan mencatat bagian pelajaran yang dianggap penting.

Siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran karena hanya mendengarkan uraian materi, menerima dan menelen begitu saja ilmu atau informasi yang diuraikan guru dikelas. Tidak adanya interaksi yang aktif antara

guru dan siswa menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi berkurang dan sangat berpengaruh terhadap informasi yang diperoleh siswa kurang maksimal karena tidak memberikan kesan atau tidak membekas pada diri siswa. Apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar, maka mereka akan cenderung terlibat dan terlibat dengan berhasil, maka dapat dikatakan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan langkah pembelajaran konvensional tersebut dapat membuat siswa cepat bosan dan jika perasaan ini terus bertambah di dalam diri siswa dapat memberi dampak buruk bagi siswa seperti minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi akan menurun, ditambah lagi dengan penggunaan buku paket pelajaran yang menjadi sumber utama bahan ajar dinilai kurang efektif dimana guru juga hanya memaparkan materi yang ada di buku paket tanpa mengembangkan buku paket tersebut pada saat proses pembelajaran. Rendahnya kompetensi siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi disebabkan oleh beberapa faktor – faktor di atas.

Pembelajaran ekonomi adalah salah satu bagian dari pembelajaran yang ada di sekolah, mata pelajaran ekonomi menjelaskan bagaimana cara manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Yang menjadi salah satu tujuan dari pembelajaran ekonomi adalah agar siswa memahami dan mampu membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai – nilai sosial dalam masyarakat yang majemuk dalam skala nasional maupun internasional. Berdasarkan tujuan pembelajaran ekonomi tersebut, tujuan belajar ekonomi bukan

saja sekedar mengenai konsep materi yang diajarkan, tetapi juga belajar mengenai mendeskripsikan, mengenai permasalahan dan memahami konsep ekonomi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Pematang Siantar masih belum maksimal. Dokumentasi Nilai yang diperoleh peneliti dari data nilai DKN mata pelajaran ekonomi kelas X menunjukkan banyaknya hasil belajar siswa yang tidak tuntas atau belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70 seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.1**  
**Persentase Hasil Belajar Materi Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK Kelas X SMA Negeri 1 Pematang Siantar**

Skala Nilai	Kategori	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)
90 – 100	Sangat Baik	0	0 %
80 – 89	Baik	0	0 %
70 – 79	Cukup Baik	12	18 %
0 – 69	Kurang Baik	56	82 %
Jumlah		68	100 %

Berdasarkan data yang diperoleh dari DKN siswa tersebut dapat dilihat bahwa cukup banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran ekonomi pada setiap tahun pelajaran. Tidak tercapainya nilai ketuntasan minimal oleh siswa merupakan masalah yang serius terkhusus dikarenakan mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran wajib dikelas X. Kurangnya minat belajar siswa dan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik mengharuskan guru melakukan inovasi dalam pembelajaran seperti menciptakan dan menyusun bahan ajar yang lebih menarik,

efektif dan tepat sasaran demi terciptanya suasana antusias berfikir siswa yang lebih aktif di kelas. Maka dari itu, sangatlah penting bagi seorang guru untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dengan merancang pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa (Setiawan dan Napitulu, 2014).

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti melalui observasi di kelas dan melalui wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Pematang Siantar, menunjukkan bahwa mayoritas siswa hanya menunggu instruksi dari guru dalam kegiatan pembelajaran yang disebabkan oleh : (1) Siswa tidak memiliki budaya belajar yang mandiri, tidak adanya inisiatif siswa untuk belajar sendiri karena siswa sangat bergantung kepada guru, jika guru tidak aktif menerangkan siswa tidak mau belajar sendiri, (2) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, (3) Sumber belajar yang terbatas menyebabkan sulitnya kesempatan untuk mengetahui lebih dahulu materi yang akan dibahas, (4) Sebagian besar siswa belum mampu dalam menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang akan digunakan atau dimanfaatkan, (5) Nilai UTS siswa yang maksimal dalam mencapai nilai KKM yaitu sebesar 70.

Selain dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi KKM. Siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah disebabkan kurangnya minat dan kurangnya ketertarikan siswa dalam mendalami materi yang disampaikan oleh guru dengan bahan ajar yang terbatas dan cenderung membosankan. Bahan ajar sebagai sumber informasi dan pengetahuan yang tersedia disekolah hanya berupa buku teks, majalah, surat kabar

dan papan tulis dapat menimbulkan kebosanan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sebaiknya sekolah mengoptimalkan media audio dan visual seperti : Televisi, radio dan video serta media elektronik lainnya seperti komputer agar lebih menarik perhatian siswa.

Pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi (Putri, 2013). Di era perkembangan teknologi saat ini, berbagai media dapat dijadikan dan dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran dengan menggunakan model literasi digital atau dapat dikatakan pembelajaran *electronic learning* sehingga guru ditantang untuk dapat memanfaatkan sumber belajar berbasis digital sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan mengajar (Priatmoko, 2012).

Salah satu sumber belajar yang dapat mendukung media pembelajaran berbasis teknologi adalah adanya alternatif media yang interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahaminya. *E-book* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Adanya suatu inovasi bahan ajar berupa *electronic book* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik dan memiliki motivasi belajar yang baik. Sejalan dengan pendapat Sanaky (2013) yang menyatakan bahwa adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tingkat efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan bersama.



Dalam media pembelajaran tersebut terdapat simulasi yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. *E-book* yang akan dikembangkan peneliti adalah *e-book* dalam bentuk *flipbook* yang memberikan kemudahan bagi peserta didik maupun guru dalam melaksanakan kegiatan pengajaran walaupun berbeda tempat dengan peserta didik. *E-book* telah menjadi inovasi teknologi canggih yang diharapkan dapat berkembang dari waktu ke waktu menggantikan buku – buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif (Lynch, 2012).

*E-book* dalam bentuk *flipbook* ini dipilih karena buku elektronik ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar mandiri, buku elektronik ini disusun berdasarkan kebutuhan dan pertimbangan kemampuan pengembang serta menyesuaikan pada program dengan tingkat kemudahan dalam penyerapan materinya. *E-book* merupakan buku yang dipublikasikan dalam format digital yang berisi tulisan, gambar dan video yang dibuat semenarik mungkin dan dapat dibaca melalui perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya seperti handphone dan lainnya. Pemanfaatan penggunaan *e-book* ini dapat dikatakan lebih murah dari segi biaya daripada media pembelajaran cetak, selain itu bentuk media pembelajaran digital yang praktis, interaktif, menarik dan menyenangkan.

Penggunaan *e-book* yang dilakukan sedari dini dalam pembelajaran dapat juga mengembangkan sumber daya manusia dibidang Teknologi informasi (IT). Dengan terbiasanya siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi atau IT secara tidak langsung dapat menggali potensi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang teknologi sehingga dapat mengembangkan

kualitas SDM yang dimiliki siswa. Media pembelajaran berupa *e-book* dapat memberikan pengalaman dalam proses belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar.

Dimana Shamir, A. (2009) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan *e-book* dalam proses pembelajaran dan hasil belajar. Apabila *e-book* diterapkan dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan meningkat karena *e-book* memiliki pengaruh yang besar kepada siswa untuk menarik minat dan semangat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *e-book* ini siswa tidak merasa bosan, malas dan dapat mendapatkan materi pembelajaran dengan mudah dan tepat sehingga nilai rata – rata siswa dapat maksimal serta menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Manfaat penggunaan media pembelajaran *e-book* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran antara lain; dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas, dapat merangsang berfikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut. Materi yang dikembangkan dalam modul ini bersifat pengayaan. Dimana peserta didik dapat memperluas wawasan dengan mempelajari materi – materi tambahan yang disajikan dengan modul dan apabila diperlukan menyediakan games dalam pembelajaran agar pengguna tidak bosan terhadap materi serta pemberian kalimat mutiara ilmu sebagai penambah kepercayaan diri peserta didik. Dengan demikian dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam kemandirian belajar peserta didik serta dapat memicu kreativitasnya.

Penelitian terdahulu sudah menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-book* dalam bentuk *flipbook* ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wavirotn dan Yohanes Hadi S (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Elektronik (*E-Book*) untuk mata pelajaran ekonomi dengan pokok bahasan Perdagangan Internasional kelas XI IIS SMA Negeri 1 Talun Blitar. Hasil Presentase tingkat kevalidan dari akhir materi diperoleh sebesar 88,97% dengan kriteria sangat valid.

Sebuah pelajaran akan menarik perhatian siswa jika ada keterpaduan antara pemelihan strategi pembelajaran dengan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang akan dijelaskan. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran *e-book* dalam bentuk *flipbook* merupakan salah satu media yang dapat dijadikan pendukung dalam pembelajaran ekonomi karena diperlukannya panduan untuk membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. Sistem penerapan pembelajaran dengan menggunakan media elektronik diharapkan sebagai langkah yang tepat atas permasalahan yang terjadi di sekolah secara khusus terkait rendahnya minat baca siswa. Pembelajaran yang menggunakan media elektronik akan menjadikan pembelajaran yang efektif, efisien dan relevan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan hanya bersumber pada buku teks saja pelajaran.

Karakteristik yang ada dalam buku teks pembelajaran konvensional berbeda dengan media pembelajaran *e-book*, secara garis besar kegiatan pembelajaran dengan media *e-book* memiliki komunikasi dua arah dengan metode

yang dilakukan adalah metode terstruktur dengan paparan materi yang jelas. Pada dasarnya *e-book* ini memiliki umpan balik berupa adanya tes di akhir materi. Hal yang menarik lainnya pada media pembelajaran *e-book* ialah diterapkannya pengetahuan dan keterampilan yang baru.

Adapun situasi di lapangan menunjukkan belum adanya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *electronic book* di SMA Negeri 1 Pematang Siantar, yang sebenarnya *e-book* ini perlu digunakan untuk pembelajaran ekonomi. Keterampilan guru dalam membuat bahan ajar berbasis elektronik dalam bentuk *e-book*, keterampilan guru dalam membuat *flipbook* serta tersedianya sarana teknologi seperti komputer dan handphone sebagai media yang mempermudah penyampaian bahan ajar berbasis *flipbook* tersebut kepada siswa merupakan hal yang sangat utama dalam pelaksanaan pembelajaran melalui media *electronic book* tersebut. Apabila guru telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi serta tersedianya fasilitas media pembelajaran berbasis teknologi yang baik memberikan dampak yang baik terhadap tercapainya ketuntasan minimal nilai dan tercapainya tujuan pembelajaran sebagai dampak meningkatnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi.

Mengingat luasnya materi dalam pembelajaran ekonomi di kelas X , maka peneliti membatasi materi yaitu Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK sebagai materi yang akan disampaikan dan dirancang dengan menggunakan media pembelajaran *electronic book*. Materi Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK merupakan salah satu materi pokok pada mata pelajaran ekonomi

kelas X di semester genap yang wajib dipelajari oleh siswa di kelas. Materi ini memiliki kompetensi dasar yaitu agar siswa mampu memahami apa yang dimaksud dengan Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK.

*Electronic book berbasis flipbook* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK, karena dengan tampilan *flipbook* yang unik, penuh warna, gambar dan video penjelasan materi yang dikemas dengan baik telah menumbuhkan rasa ketertarikan dan semangat siswa dalam memahami dan mendalami materi pembelajaran Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK. Melalui media pembelajaran berbasis *flipbook* ini diharapkan siswa dapat secara mandiri dalam memahami materi Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK sehingga ilmu tersebut dapat bertahan lebih lama. Pendapat ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hayati (2015) yang menyatakan bahwa *Flipbook* Fisika berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 57,23% dari hasil belajar sebelumnya. Namun terdapat kekurangan *flipbook* menurut Wahyuliyani (2014) dimana penggunaannya hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4 – 5 orang.

Berdasar pada kurikulum 2013, guru diharuskan mampu menggunakan metode saintifik dalam proses pembelajaran. Metode dalam penelitian ini menggunakan studi kasus. Metode pembelajaran studi kasus penyajiannya dengan memanfaatkan kasus yang ditemui sebagai bahan pembelajaran yang kemudian dibahas bersama – sama untuk mendapatkan penyelesaian atau jalan keluar. Metode pembelajaran dengan menggunakan studi kasus ini memungkinkan siswa

untuk bisa memecahkan dan mengambil keputusan terhadap kasus yang ditemukan dalam kehidupan sehari – hari.

Yamim (2007 : 156) menyatakan metode studi kasus adalah suatu desain pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan berbentuk penjelasan masalah, kejadian atau situasi tertentu, kemudian peserta didik ditugasi mencari alternatif pemecahannya kemudian metode ini dapat juga digunakan untuk mengembangkan berpikir kritis dan menemukan solusi baru dari suatu topik yang dipecahkan. Metode studi kasus ini mendorong penetapan masalah, investigasi dan persuasi yang dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini perlu dikembangkan yang berjudul “ **Pengembangan bahan ajar *e-book flipbook* Berbasis Studi Kasus Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Pematang Siantar pada tahun ajaran 2021/2022**”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antar lain :

1. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih bersifat konvensional.
2. Rendahnya hasil belajar siswa.
3. Guru dituntut untuk membawa siswa mencapai target ketuntasan minimum.
4. Belum adanya budaya mandiri yang dimiliki oleh siswa dalam memahami materi, dimana siswa masih sangat bergantung kepada

guru sebagai pusat pembelajaran dan hanya menerima penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

5. Kurangnya sumber belajar.
6. Belum adanya pengembangan bahan ajar dan hanya berpedoman pada buku cetak.
7. Belum ada penggunaan bahan ajar elektronik pada mata pelajaran ekonomi.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk membantu mengarahkan dan mempermudah dalam penelitian ini pada :

1. Pengembangan bahan ajar *e-book flipbook* berbasis studi kasus pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pematang Siantar.
2. Pengembangan *e-book flipbook* di kelas X mata pelajaran ekonomi dibuat pada materi Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK di SMA Negeri 1 Pematang Siantar.
3. Fasilitas sarana media komputer untuk memfasilitasi penggunaan *e-book* di sekolah atau smartphone siswa untuk dapat mengakses *e-book* dimana saja dan kapan saja dengan mudah.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah bahan ajar *e-book flipbook* berbasis studi kasus yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pematang Siantar?
2. Apakah bahan ajar *e-book flipbook* berbasis studi kasus yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pematang Siantar pada materi Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK?

### 1.5. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui kelayakan *e-book flipbook* berbasis studi kasus pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Pematang Siantar.
2. Mengetahui efektivitas *e-book flipbook* berbasis studi kasus pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Pematang Siantar.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari pengembangan bahan ajar *e-book flipbook* berbasis studi kasus pada mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat menambah pengetahuan mengenai inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di sekolah.



- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau kajian tambahan bagi penelitian selanjutnya tentang pengembangan bahan ajar *e-book flipbook* berbasis studi kasus pada mata pelajaran ekonomi selanjutnya.
- c. Sebagai referensi bagi guru untuk mengembangkan langkah – langkah kegiatan pembelajaran yang mendorong pembentukan pemahaman mandiri siswa.
- d. Dapat memberi informasi tentang peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi sekaligus upaya mengembangkan dan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *e-book flipbook* berbasis studi kasus pada materi Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank, Bank dan OJK.
- e. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dan pembaca.
- f. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar dalam konsep pengembangan bahan ajar *e-book flipbook* berbasis studi kasus.

## 2. Manfaat Praktis

- a. *Electronic book* ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar aktif pada mata pelajaran ekonomi terkhusus pada materi Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank dan OJK.

- b. Dapat membantu siswa di kelas dalam memahami pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran ekonomi secara maksimal.
- c. Membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- d. Memberikan masukan dan alternative bagi sekolah dalam menerapkan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di SMA Negeri 1 Pematang Siantar untuk memperkaya sumber belajar dan informasi bagi sekolah dalam merancang sistem pembelajaran berbasis studi kasus sebagai upaya mengatasi kemandirian siswa dalam memahami pembelajaran guna meningkat hasil belajar ekonomi siswa.
- e. Sebagai masukan bagi para dosen, mahasiswa dan pelaku pendidikan mengenai pengembangan bahan ajar *e-book flipbook* berbasis studi kasus.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY