

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk semua kalangan karena pendidikan merupakan salah satu cara untuk menambah ilmu pengetahuan dan setiap manusia berhak untuk menggapai pendidikan setinggi-tingginya. Pada masa sekarang kita harus meningkatkan pendidikan kita agar mampu bersaing dengan orang lain, dengan meningkatnya mutu pendidikan kita akan semakin banyak ilmu yang dapat kita dapat sehingga kita mampu bersaing dengan yang lain. Pendidikan juga merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan dan maksud tertentu yang dapat mengembangkan kemampuan setiap individu dan pendidikan juga bukan hanya sebuah kegiatan pengajaran melainkan kegiatan yang dapat membentuk kepribadian melalui aspek-aspek yang telah ditentukan. Pada masa sekarang kita harus meningkatkan pendidikan kita agar mampu bersaing dengan orang lain, dengan meningkatnya mutu pendidikan kita akan semakin banyak ilmu yang dapat kita dapat sehingga kita mampu bersaing dengan yang lain. Menurut Nurkholis (2013) Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian.

Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan

kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan dimasa sekarang juga tidak terlepas dengan perkembangan teknologi, karena proses pengajaran harus menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan agar peserta didik juga tertarik dengan pembelajaran oleh karena itu teknologi mampu membantu kegiatan pendidikan agar tidak membosankan , dengan perkembangan teknologi sekarang ini, peserta didik dapat menggunakan Internet untuk menggali informasi untuk menambah pengetahuan sebanyak-banyaknya.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini sangat berpengaruh dan tidak dapat dihindari dari pendidikan. Tuntutan yang menuntut dunia pendidikan terutama pada guru-guru agar menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan teknologi saat ini terkhusus pada proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi saat ini, sangat banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup setiap orang dalam menjalani kegiatan ataupun aktivitas terutama dibidang pendidikan, hal itu menjadi dampak yang baik karena perkembangan tersebut juga mengimbangi kualitas sumber daya manusia yang juga dapat menjadi penentu keberhasilan dunia pendidikan.

Sehubungan dengan perkembangan teknologi dan melihat situasi yang saat ini sangat menghambat proses pembelajaran, dimana Indonesia sedang mengalami situasi yang sulit karena adanya Pandemi Virus Corona, sehingga sangat menghambat proses pendidikan di sekolah, dimana peserta didik harus melaksanakan pembelajaran dari rumah, sementara media yang mendukung pembelajaran seperti buku tidak didapatkan oleh Mahasiswa, oleh karena itu untuk dapat mendukung pembelajaran, Mahasiswa dapat mengakses e-modul sebagai pengganti buku dengan menggunakan teknologi.

Penerapan media elektronik sebagai sebuah media pembelajaran sudah digunakan oleh berbagai lembaga pendidikan namun tidak keseluruhannya, contohnya seperti penggunaan E-modul atau modul elektronik. E-modul sebagai sebuah bahan ajar dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri (Hastuti,dkk, 2020)

E-modul merupakan buku yang dapat digunakan dalam berbentuk digital yang dapat diakses melalui internet dan e-modul ini juga mirip atau diadaptasikan dengan modul atau buku cetak. E-modul sangat mempermudah proses pembelajaran dan dapat membuat lebih interaktif dan tertarik untuk memahami pembelajaran, karena didalam proses pembelajaran hal yang diinginkan adalah dimana mahasiswa mampu mengikuti pembelajaran dan mampu menempuh tujuan awal dari proses pembelajaran tersebut. Yang dapat membangun dan mengutamakan kemandirian mahasiswa untuk membaca materi pembelajaran yang efektif efisien adalah dengan adanya e-modul. Menurut Moh Fausih (2015) mengatakan bahwa modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat suatu unit konsep dari bahan pengajaran. Pengajaran modul merupakan suatu usaha penyelenggaraan pengajaran individual yang memungkinkan siswa menguasai suatu unit bahan pelajaran sebelum dia beralih ke unit berikutnya.

Selain itu e-modul dapat sangat membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran karena e-modul dapat cukup memberikan banyak informasi khususnya mengenai materi dan soal-soal latihan pada pokok pembelajaran yang ditentukan. Keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan penerapan E-modul adalah menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa karena memudahkan

memperoleh informasi pembelajaran, mahasiswa dapat mengetahui pada modul yang mana telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil, dan bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester. Seiring dengan perkembangan zaman dan dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, pengembangan e-modul harus menggunakan *software* yaitu sebuah aplikasi dan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan e-modul ini yaitu *Platform Canva*.

Platform Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Di *Canva* ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, Skripsi, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard. Dari semua fitur – fitur yang disediakan oleh *Canva* kita bisa menggunakannya untuk mengembangkan pembelajaran dalam menyampaikan ataupun memberikan materi pembelajaran.

Platform Canva yang digunakan untuk melakukan pengembangan e-module ini sangat cocok digunakan, karena memiliki beberapa fitur-fitur yang

menunjang untuk melakukan proses pengembangan e-module dalam bentuk pendesainannya. Selain itu platform *Canva* juga dapat menciptakan desain-desain yang menarik untuk pembuatan e-module, dimulai dari desain cover e-module yang bisa kita desain sebebas mungkin dengan kreasi kita, *Canva* ini juga merupakan platform yang bagus digunakan untuk membuat e-module karena memiliki grafis yang bagus, sehingga dapat membuat e-module menjadi lebih bagus.

Mata kuliah ekonometrika merupakan mata kuliah wajib dikuasai dan dipahami dimana dapat dipraktikkan dalam kehidupan bermasyarakat atau dapat dipraktikkan di dunia kerja sehingga perguruan tinggi memiliki peran yang sangat strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan tinggi. Tingkat pemahaman mahasiswa dinyatakan dengan seberapa mengerti seorang mahasiswa terhadap apa yang sudah dipelajarinya dalam konteks mengacu pada mata kuliah ekonometrika. Tanda seorang mahasiswa memahami mata kuliah ekonometrika tidak hanya ditunjukkan dari nilai-nilai yang didapatkan ataupun yang diraihinya, tetapi juga apabila mahasiswa tersebut mengerti dan dapat menguasai konsep-konsep yang terkait dalam mata kuliah tersebut.

Adapun materi yang akan dikembangkan dalam mata kuliah ekonometrika tersebut adalah materi data panel. Data panel adalah gabungan antara data runtun waktu (*time series*) dan data silang (*cross section*). Data runtun waktu biasanya meliputi satu objek/individu (misalnya harga saham, kurs mata uang, SBI, atau tingkat inflasi), tetapi meliputi beberapa periode (biasanya harian, bulanan, kuartalan, atau tahunan). Data silang terdiri dari atas beberapa atau banyak objek, sering disebut responden (misalnya perusahaan) dengan beberapa jenis data

(misalnya; laba, biaya iklan, laba ditahan, dan tingkat investasi) dalam suatu periode waktu tertentu. Ketika akan melakukan suatu observasi perilaku unit ekonomi seperti rumah tangga, perusahaan atau negara, tidak hanya akan melakukan observasi terhadap unit-unit tersebut di dalam waktu yang bersamaan tetapi juga perilaku unit-unit tersebut pada berbagai periode waktu.

Materi data panel tersebut perlu dikembangkan agar dapat mempermudah kalangan mahasiswa dalam memahami materi data panel yang menjadi salah satu topik pembahasan yang lumayan sulit dipahami jika tidak diberikan penjelasan yang secara rinci, data panel yang dikembangkan juga akan dibuat sesuai dengan kebutuhan dimasa yang akan datang dengan dilengkapinya penjelasan yang lebih jelas agar mudah dipahami, diberikannya juga tata cara pengolahan data dalam data panel yang akan disajikan dengan cara yang lebih mudah dipahami, serta akan diberikan juga contoh studi kasus terkait data panel yang akan dikembangkan.

Agar *e-module* terkait data panel yang dikembangkan lebih menarik dalam proses pembelajaran selain menggunakan *platform Canva*, kita juga perlu menggunakan model-model pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan dalam pengembangan *e-module* yang dilakukan. Model pembelajaran merupakan cara yang bisa kita pakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efisien, praktis dan juga dapat diartikan sebagai tatanan ataupun susunan yang telah dirancang secara matang dengan melalui langkah-langkah yang telah ditentukan. Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam penguatan materi ini adalah model pembelajaran *Problem solving*.

Pengertian *Problem solving* Secara umum yang dimaksud dengan problem adalah sesuatu yang timbul apabila ada konflik antara keadaan satu dengan yang lain dalam rangka untuk mencapai tujuan. (Walgito : 181). Menurut pandangan aliran pengolahan informasi (*information processing*), orang menghadapi problem bila ada tujuan yang ingin dicapai, tetapi belum ditemukan sarana untuk sampai pada tujuan itu. (Purwadarminto : 1987, 143)

Saiful Akhyar dalam bukunya pendidikan dan konseling Islam, mendefinisikan problem atau masalah adalah suatu deviasi antara yang seharusnya terjadi dengan suatu yang nyata (aktual) terjadi sehingga penyebabnya perlu ditemukan dan diverifikasi. (Lubis : 2008, 271).

Problem solving, menurut istilah adalah proses penyelesaian suatu permasalahan atau kejadian, upaya pemilihan salah satu dari beberapa alternatif atau option yang mendekati kebenaran dari suatu tujuan tertentu. *Problem solving* sering disamakan dengan pengambilan keputusan. Akan tetapi di antara keduanya terdapat perbedaan. Pengambilan keputusan sangat erat kaitannya dengan wewenang seorang manajer, pemimpin, atau dapat dikatakan seorang atasan dengan bawahan. Sementara *Problem solving* lebih spesifik kepada pemecahan masalah oleh seorang konselor kepada kliennya dengan pendekatan psikologi (kejiwaan). (Lubis : 265).

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran berbasis *problem solving* cocok digunakan untuk pengembangan e-module karena memiliki pemecahan masalah dalam proses pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran ini juga berguna untuk mengembangkan proses berpikir peserta didik melalui pemberian masalah yang akan dianalisis secara

individu maupun kelompok guna menemukan solusi dari permasalahan tersebut khususnya dalam materi data panel.

Dimasa sekarang ini banyak fenomena yang terjadi terutama masalah Pandemi Covid-19 yang mengubah tatanan kehidupan di berbagai aspek terutama di Negara Indonesia. Salah satunya di bidang pendidikan dimana proses pembelajaran dilakukan dirumah atau pembelajaran daring menggunakan internet, hal tersebut membuat peserta didik bertatap muka dengan pendidik secara firtual dan pengerjaan dan pengumpulan tugas dilakukan secara online, terutama ketika membahas mengenai materi perhitungan akan sangat menyulitkan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara random pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dimana peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan dikarenakan terbatasnya pemahaman yang didapat dari pembelajaran secara daring diakibatkankan berbagai faktor seperti kuota yang terbatas, sinyal yang lemah dan tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda. Media pembelajaran seperti buku digital atau e-modul berbasis *Problem solving* sangat dibutuhkan dalam meningkatkan pemahaman terutama pada pembahasan mengenai materi penghitungan dan menggunakan warna dan gambar yang menarik untuk meningkatkan semangat dan tidak membosankan pada saat pembahasan isi buku tersebut serta memberikan pemecahan masalah dalam setiap pembahasan.

Tabel 1.1 PRA PENELITIAN

NO	Pertanyaan	Persentase Jawaban "YA"	Persentase Jawaban "Tidak"
1.	Apakah bahan ajar dan media pembelajaran memudahkan kamu dalam proses pembelajaran?	90%	10%
2.	Apakah kamu ingin belajar Ekonometrika dengan menggunakan <i>e-module</i> karena lebih efektif dan efisien	95%	5%
3.	Apakah Bahan ajar yang digunakan pada mata Kuliah Ekonometrika masih perlu dikembangkan	95%	5%
4.	Menurut kamu pada saat proses pembelajaran daring, apakah mahasiswa pernah mengalami kesulitan dalam mencari modul yang diinginkan seperti Data Panel ?	90%	10%
5.	Menurut kamu perlukah <i>e-module</i> mengenai data panel dikembangkan agar semua mahasiswa mampu memahami materi dengan baik?	95%	5%
6.	Menurut kamu apakah mahasiswa lebih tertarik dalam pembelajaran dengan adanya modul yang diberikan?	75%	25%
7.	Apakah kamu sebagai mahasiswa menyukai jenis modul yang berkarakter dan memiliki gambar di dalam modul tersebut?	80%	20%
8.	Menurut kamu apakah dengan adanya <i>e-module</i> mahasiswa jadi lebih mudah dalam proses pembelajaran dalam masa era pandemi Covid-19?	90%	10%
9.	Dengan adanya <i>e-module</i> yang tersedia, apakah kamu sebagai mahasiswa menemukan metode <i>Problem solving</i> pada materi pembelajaran data panel?	90%	10%
10.	Apakah dengan adanya <i>e-module</i> data panel yang diperjelas dengan <i>Problem solving</i> dapat membuat kamu sebagai mahasiswa menjadi lebih memahami materi data panel dengan baik?	90%	10%

Berdasarkan permasalahan dan fakta yang diperoleh berdasarkan dari 20 orang responden pada pra penelitian ini, maka dari itu peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan *E-Module* mengenai data panel yang berbasis *Problem solving* agar dapat membantu para mahasiswa sekaligus mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran mengenai data panel. Diketahui masih banyaknya kesulitan para mahasiswa dalam mencari sumber bahan pembelajaran yang

berkaitan mengenai data panel dan terbatasnya penjelasan yang diberikan, maka dari itu penulis ingin mengembangkan modul terkait agar membuat mahasiswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan dan bisa lebih efektif lagi dalam pembelajaran di masa era pandemi saat ini karena tersedianya modul yang diperlukan. Pengembangan *e-module* berbasis *Problem solving* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah, dan hasil dari pengembangan harus memenuhi kelayakan dari aspek kualitas isi, kebahasaan, kesesuaian dengan *Problem solving*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka akan dilakukan sebuah penelitian tentang **“Pengembangan *E-Module* Dengan Menggunakan Platform *Canva* Berbasis *Problem solving* Pada Mata Kuliah Ekonometrika Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk menghindari semakin luasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti. Adapun permasalahan yang ada dapat dirumuskan penulis adalah sebagai berikut:

1. Buku cetak digunakan cenderung bersifat informative dan kurang menarik.
2. Belum banyak tersedia modul elektronik (*E-module*) yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri di masa Pandemi saat ini.
3. E-modul yang tersedia belum banyak berbasis *Problem solving* pada materi perhitungan data seperti data panel.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memperinci tujuan penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Pengembangan *E-Module* Dengan Menggunakan Platform *Canva* Berbasis *Problem solving* dilakukan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Pengembangan *E-Module* Dengan Menggunakan Platform *Canva* Berbasis *Problem solving* pada mata kuliah Ekonometrika materi Data Panel.
3. Pengembangan dilakukan pada *E-Module* dengan menggunakan Platform *Canva* dan penyebarluasannya menggunakan media elektronik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Pengembangan *E-Module* dengan menggunakan Platform *Canva* berbasis *Problem solving* pada mata kuliah Ekonometrika valid digunakan pada mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Apakah Pengembangan *E-Module* dengan menggunakan Platform *Canva* berbasis *Problem solving* pada mata kuliah Ekonometrika efektif dan praktis digunakan dimasa Pandemi saat ini untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pengembangan *E-Module* dengan menggunakan Platform *Canva* berbasis *Problem solving* pada mata kuliah ekonometrika valid digunakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui apakah pengembangan *E-Module* dengan menggunakan Platform *Canva* berbasis *Problem solving* pada mata kuliah ekonometrika efektif dan praktis digunakan dimasa Pandemi saat ini untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari diterapkannya penelitian diatas, diharapkan ada manfaat yang didapat setelah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Sebagai penambah wawasan pengembangan pendidikan dan pengalaman dalam berinovasi pada pembuatan *E-Module* agar lebih mudah dan dapat dimengerti.

2. Bagi dosen sebagai tenaga pendidik.

Pengembangan *E-Module* yang dihasilkan bisa dijadikan sebagai salah satu referensi dan juga menambah wawasan.

3. Bagi mahasiswa sebagai peserta didik.

Mendapatkan pengalaman dan sumber belajar yang memotivasi mahasiswa untuk belajar aktif dalam pengembangan *E-Module*.

4. Bagi peneliti selanjutnya.

Tulisan ini dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman untuk mengembangkan suatu module sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sama dengan judul penelitian yang akan dilakukan.

