

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting bertujuan melahirkan generasi penerus yang berilmu dan bermoral. Melalui pendidikan yang bermutu dapat mencetak generasi yang dapat membawa perubahan dan kemajuan negara Indonesia. Keberhasilan dari pendidikan ditentukan oleh berbagai faktor seperti kurikulum, lembaga pendidikan, pendidik dan siswa itu sendiri. Pendidikan yang bermutu bukan saja melatih bagaimana siswa untuk belajar, namun juga melatih bagaimana memanfaatkan berbagai bahan ajar yang ada. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan tidak hanya tanggung jawab guru tetapi juga merupakan tanggung jawab pemerintah, institusi pendidikan, siswa bahkan tanggung jawab masyarakat.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia dalam membangun kehidupan suatu bangsa karena melalui pendidikan manusia mempunyai kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya.

Pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan besar menuju pendidikan berbasis teknologi. Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam

seluruh mata pelajaran. Pengembangan pendidikan digital memungkinkan siswa untuk dengan cepat dan mudah memahami pengetahuan. Menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan zaman, dalam hal ini adalah perkembangan teknologi, selain itu dengan terus berkembangnya zaman, maka berbanding lurus dengan berkembangnya permasalahan-permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dengan pemikiran tingkat tinggi. Permasalahan yang sering dihadapi adalah globalisasi, pertumbuhan ekonomi, persaingan internasional, lingkungan, budaya, dan politik. Masalah yang kompleks ini menyebabkan sangat penting untuk mengembangkan kompetensi dan pengetahuan untuk sukses di abad ke-21.

Untuk menghadapi tantangan perubahan ini, siswa harus memiliki kemampuan dan kemandirian untuk dapat menjawab masalah yang mereka hadapi, dan pendidikan harus dapat memfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan ini. Sejalan dengan hal tersebut, maka pelajaran Ekonomi merupakan salah satu solusinya. Pembelajaran ekonomi merupakan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan alam, berbagai fenomena dan permasalahannya. Dengan mempelajari ekonomi, siswa bisa berlatih untuk memiliki keterampilan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir. Kemampuan inilah yang dapat membantu siswa membentuk kemandirian dalam menyelesaikan masalah yang akan dihadapinya pada masa mendatang.

Keberhasilan seseorang dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar (Putri, 2018). Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang sering diterjemahkan adanya

perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Hasil pembelajaran yang baik menunjukkan bahwa siswa dapat memahami, menguasai materi pembelajaran dan bisa menerapkan hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka (Purwanto, 2016). Menurut Dalyono (2005) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar. Faktor internal terdiri dari kesehatan, kecerdasan, bakat, minat, motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan. Faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang terkait dengan lingkungan sekolah, cara mengajar guru, sarana prasarana yang diberikan sekolah kepada siswa, suasana belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah. Guru yang mampu memberikan pengajaran dengan metode yang tepat dan memadai juga akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Keberhasilan belajar dapat dicapai melalui terbentuknya komunikasi yang efektif antar guru dan siswa. Salah satu cara menjalin komunikasi yang efektif adalah dengan menggunakan bahan ajar. Bahan ajar berperan sebagai penunjang teknologi informasi yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Bahan ajar yang baik akan memandu siswa dalam menjalani proses belajar. Bahan ajar disesuaikan dengan karakteristik siswa, yaitu bahan ajar disajikan dalam bentuk yang menarik (Khairinal dkk, 2021). Sumber belajar berupa bahan ajar tidak hanya digunakan oleh pendidik dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi dapat juga digunakan oleh siswa secara mandiri.

Pada era digital ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju dengan begitu pesat. Dunia dalam genggaman terasa bukan hal yang tidak mungkin lagi. Terkhususnya pembelajaran ekonomi, siswa dan guru dapat

berkomunikasi dan mengakses berbagai macam informasi dengan begitu mudah. Hal ini dirasa semakin mudah sejak berkembangnya internet dan berbagai macam *gadget* seperti smartphone, tablet, dan juga laptop. *Gadget* dan internet bukan lagi merupakan hal yang mewah, kali ini telah menjadi suatu kebutuhan untuk setiap manusia. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa hampir setiap orang memiliki *gadget* guna menunjang kegiatan sehari-hari siswa. *Gadget* banyak digunakan manusia untuk menunjang berbagai macam kegiatan seperti sarana berkomunikasi, memperoleh berbagai macam informasi, memperluas hubungan sosial, menunjang pekerjaan, hingga sebagai sarana hiburan.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ekonomi untuk mempermudah pembelajaran adalah dengan adanya penggunaan bahan ajar digital berbasis *Flipbook*. *Flipbook* merupakan salah satu jenis animasi yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Menurut Hayati (2015) menjelaskan *flipbook* merupakan pengembangan dari e-book sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran secara mandiri. Sejalan dengan teori tersebut menurut Mulyaningsih (2017) *Flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual, *flipbook* disajikan dalam format elektronik yang di dalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat penggunanya menjadi lebih tertarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran *flipbook* melibatkan teknologi dalam penggunaannya. *Flipbook* merupakan media elektronik yang didalam penggunaannya dapat

menampilkan simulasi interaktif, dengan kombinasi antara animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat siswa lebih interaktif, sehingga pembelajaran menjadi menarik (Diani, et al, 2018). Penerapan *flipbook* sebagai bahan ajar dapat memberikan dua hal sekaligus kepada siswa yaitu siswa dapat bereksplorasi untuk meningkatkan literasi sains siswa, selain itu siswa mampu dan cakap dalam menggunakan teknologi. Selain memberikan bahan bacaan yang menarik, pengembangan *flipbook* akan memberikan kesempatan siswa untuk menerapkan media yang interaktif serta menerapkan teknologi untuk proses pembelajaran. *Flipbook* yang dibuat dapat digunakan dengan model pembelajaran apapun yang akan saat diimplementasikan, model ini menitikberatkan pembelajaran berorientasi kepada siswa atau *student oriented*. Model ini lebih ditekankan terhadap pemahaman sebuah struktur dengan siswa terlibat secara aktif terhadap sebuah disiplin ilmu (Ridwan, 2015). Penggunaan model ini siswa menggunakan pengalamannya terlebih dahulu untuk memecahkan sebuah permasalahan. Kegiatan siswa adalah dengan berinteraksi untuk memperoleh informasi, aktif bertanya saat bereksperimen dengan teknik trial and error.

*Flipbook* merupakan buku elektronik dengan tampilan menarik dan interaktif. *Flipbook* dapat dikatakan sebagai *e-book*. *Flipbook* dapat dilengkapi dengan video, gambar, animasi, dan grafik yang berguna bagi siswa untuk membantu belajar secara mandiri yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hayati et al., 2015).

Penggunaan *flipbook* dapat memberikan informasi lain terkait materi yang tidak disampaikan melalui pembelajaran langsung. Penelitian yang dilakukan oleh

Puspitasari, Hamdani, & Risdianto (2020) menyatakan bahwa *flipbook* menjadi media dan sumber belajar alternatif yang layak bagi siswa SMA. *Flipbook* dapat digunakan secara mandiri dalam membantu memahami pelajaran fisika, sehingga siswa terbantu dalam mencapai tujuan pembelajaran fisika. Penggunaan *flipbook* berbasis digital dapat meningkatkan kegiatan belajar mandiri siswa (Priwantoro, Arif, & Fahmi., 2020).

Dalam konteks proses pembelajaran, tidak hanya tentang merancang pembelajaran namun juga mengenai fenomena siswa kurang mandiri dalam belajar yang dapat menyebabkan kebiasaan belajar yang buruk (seperti tidak mau belajar lama-lama atau hanya belajar sebelum ujian, membolos, menyontek dan membocorkan kertas ujian). Oleh karena itu, pengembangan kemandirian siswa menuju kesempurnaan menjadi sangat penting dan harus dilakukan secara serius, sistematis, dan terprogram (Djamarah, 2010:78). Kemandirian belajar menurut (Sumen,2021) adalah kemampuan untuk menyesuaikan mental seseorang dengan tujuannya dan telah terbukti mempengaruhi prestasi siswa.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia mandiri adalah "berdiri sendiri". Kemandirian belajar adalah belajar mandiri, tidak menggantungkan diri kepada orang lain, siswa dituntut untuk memiliki keaktifan dan inisiatif sendiri dalam belajar, bersikap, berbangsa maupun bernegara (Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, 1990:13). Menurut Stephen Brookfield (2000:130-133) mengemukakan bahwa kemandirian belajar merupakan kesadaran diri, digerakkan oleh diri sendiri, kemampuan belajar untuk mencapai tujuannya.

Kata "kemandirian" biasanya mengacu pada kemampuan individu melakukan atau menjalankan aktivitas hidupnya sendiri tanpa dipengaruhi oleh

kendali orang lain. Kemandirian belajar menurut (Yamin, M. dan Ansari, 2008) adalah kemandirian seseorang dalam mengendalikan kegiatan belajarnya. Ketika siswa memiliki kemandirian dalam belajar, maka mereka akan belajar untuk tidak bergantung pada orang lain dan tidak akan merasa tertekan karena mereka akan menyadari bahwa belajar adalah sebuah kebutuhan.

Kemandirian belajar diperlukan dalam mempelajari ekonomi, karena memerlukan metode pembelajaran yang dapat berintegrasi antara keterampilan ekonomi sebagai proses dan produk serta penerapan prinsip ekonomi di dalam kehidupan sehari-hari, bisa mengintegrasikan aspek akademik atau intelektual dengan aspek emosional dan spiritual siswa, sehingga tujuan pembelajarannya tercapai. Pada prinsipnya pembelajaran ekonomi tidak hanya itu menyampaikan sekumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep atau prinsip, namun mempelajari ilmu ekonomi juga merupakan suatu proses penemuan pengetahuan, pelatihan sikap dan kemampuan ilmiah menerapkan prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara meningkatkan kemandirian belajar siswa yaitu dengan cara menggunakan sumber belajar dan dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam memahami konsep ilmu ekonomi dan menyelesaikan soal-soal ekonomi (Yunus dkk, 2022).

Kemandirian belajar sangat penting dimiliki oleh setiap siswa karena menurut teori konstruktivisme, dalam proses pembelajaran di sekolah, guru tidak bisa memberikan pengetahuan siswa begitu saja. Siswalah yang harus membangun sendiri pengetahuannya dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menemukan sendiri informasi dan mengaplikasikannya dengan pembelajaran yang mengupayakan siswa memiliki

kesadaran untuk menggunakan strateginya sendiri dalam belajar (Reza Prayuda, 2014:3).

Konsep kemandirian belajar mengacu pada kemampuan siswa untuk mengatur dan mengendalikan proses pembelajaran mereka sendiri. Teori ini menekankan pentingnya siswa memiliki motivasi intrinsik, kepercayaan diri, dan kemampuan untuk mengambil inisiatif dalam pembelajaran. Kemandirian belajar mempengaruhi kualitas pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah matematis, pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa (Yanti & Surya, 2017) Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian belajar merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan dalam konteks pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Kalam Kudus Medan, ditemukan bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Persentase hasil belajar siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan didapati bahwa hasil belajar ekonomi banyak yang tidak tercapai atau belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berikut rekapitulasi hasil belajar siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Kalam Kudus Medan**

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Siswa dengan nilai > KKTP	Persentase	Siswa dengan nilai < KKTP	Persentase
X-1	32	75	22	68,7 %	10	31,3 %
X-2	32	75	26	81,3 %	6	18,7 %
X-3	31	75	16	51,6 %	15	48,4 %
X-4	32	75	23	71,8 %	9	28,2 %
<b>Jumlah</b>	<b>127</b>		<b>87</b>	<b>68,5 %</b>	<b>40</b>	<b>31,5%</b>

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar ekonomi siswa belum memuaskan. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP sebanyak 87 orang atau 68,5 % dari 127 siswa. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP sebanyak 40 orang atau 31,5 %. Menurut Trianto (2008) mengatakan bahwa persentase tuntas belajar klasikal yang minimal harus dicapai adalah 75%. Artinya, minimal 75% siswa harus memperoleh skor lebih dari atau sama dengan 75. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi kelas X SMA Kalam Kudus Medan masih belum memenuhi presentase batas ketuntasan belajar sehingga perlu adanya evaluasi untuk perbaikan kedepannya. Walaupun rata-rata nilai siswa dikategorikan baik, akan tetapi perlu ditingkatkan lagi supaya memperoleh hasil yang maksimal.

Rendahnya hasil belajar ini dikarenakan guru mata pelajaran ekonomi masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dari sekolah. Guru menyampaikan materi yang ada di buku cetak tanpa mengembangkan isi materi pada saat proses pembelajaran. Guru juga kurang memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran terlihat dari kurangnya penggunaan bahan ajar pembelajaran, gambar-gambar sebagai bahan ajar pendukung dan video pembelajaran. Guru hanya menggunakan *power point* dalam proses pembelajaran yang mana desainnya masih sedikit inovatif dan cenderung belum memacu semangat belajar siswa di kelas. Akibatnya siswa merasa bosan dan sulit memahami materi ekonomi. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Selain hasil belajar yang kurang baik, kelemahan bahan ajar yang ada di sekolah yaitu buku cetak yang tidak disertai panduan langkah pembelajaran yang

kurang melibatkan siswa. Sumber belajar berupa buku cetak memiliki ukuran yang biasanya cukup besar dan tebal dirasa sulit dipelajari di mana saja dan setiap waktu. Hal ini mengakibatkan rendahnya kemandirian belajar siswa dan bergantung pada bantuan guru.

Fenomena kemandirian belajar ditemukan peneliti terjadi pada siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan. Fenomena tersebut ditunjukkan dari observasi awal peneliti terhadap siswa dan wawancara bersama Guru wali kelas siswa X SMA Kalam Kudus Medan. Dimana kemandirian belajar siswa terlihat masih belum optimal, siswa hanya belajar jika ada arahan dari guru, ketika guru tidak memasuki ruang masih ada siswa tidak memanfaatkan kesempatan untuk belajar dengan baik dan tidak mengerjakan tugas dari guru. Selain itu, siswa memiliki kecenderungan menunggu jawaban ulangan maupun tugas dari temannya, padahal jawaban ulangan maupun tugas dari temannya belum tentu memiliki kebenaran. Hasilnya siswa akan menjadi kurang bertanggung jawab dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi tingkat kemandirian belajar siswa juga masih rendah, rendahnya kemandirian belajar terlihat dari siswa lebih mengutamakan bersenang-senang daripada belajar seperti banyak siswa menggunakan waktunya untuk bermain dibandingkan belajar, sehingga tugas yang diberikan oleh guru dilupakan dan terlambat dikumpulkan. Belum optimalnya kemandirian belajar dapat dikarenakan oleh pengaruh teman sebaya. Siswa senang untuk mengikuti kebiasaan temannya, sebab tugas dari guru akan mulai dikerjakan apabila temannya sudah mulai mengerjakan. Akibatnya, rasa kepercayaan diri siswa semakin rendah dan selalu bergantung dengan orang lain.

Rendahnya kemandirian siswa di Indonesia tergolong kurang baik. Berdasarkan dari hasil penelitian Sriyono (2015) di wilayah Jakarta Selatan bahwa kemandirian belajar siswa memiliki golongan rendah dengan rata-rata 53,54 %. Permasalahan kemandirian belajar juga tercatat dalam data kasus pengaduan anak dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia bahwa terdapat anak yang putus sekolah dan drop out mengalami peningkatan dari 67 orang pada tahun 2019 dan 1463 tahun 2020 (KPAI, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa yang menjadi kendala dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari permasalahan tersebut, Peneliti merancang pengembangan bahan ajar berupa modul dalam bentuk digital atau dikenal dengan istilah *electronic module* (e-modul) untuk menjadi langkah-langkah peningkatan hasil belajar dan kemandirian siswa. Diharapkan dengan penggunaan e-modul dalam kegiatan belajar di sekolah maupun di rumah dapat membuat siswa semakin mandiri dalam mengelola waktu belajarnya, mandiri dalam berinisiatif menggali pengetahuan melalui berbagai sumber yang ada dan dapat percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya. E-modul ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E-modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis memuat materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, petunjuk kegiatan belajar mandiri (*self instructional*), dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan yang disajikan dalam modul tersebut. Menurut Asyhar (2010), e-modul memiliki sifat *self contained*, artinya dikemas dalam satu kesatuan yang utuh untuk mencapai kompetensi tertentu. Modul juga memiliki

sifat membantu dan mendorong pembacanya untuk mampu membelajarkan diri sendiri (*self instructional*) dan tidak bergantung pada media lain (*self alone*) dalam penggunaannya, dalam hal ini siswa dapat melakukan kegiatan belajar sendiri tanpa kehadiran guru secara langsung, modul yang dikembangkan harus mampu meningkatkan motivasi siswa dan efektif dalam mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan kompleksitasnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul yang tepat mampu meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa.

Namun hal yang berbeda, kemandirian dan hasil belajar siswa tidak ditingkatkan menggunakan bahan ajar melainkan tergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Menurut Rudiawan, dkk (2023) bahwa akar masalah dari rendahnya kemandirian dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang mampu memfasilitasi siswa dalam berpikir dan melatih siswa untuk terbiasa belajar mandiri. Fakta di lapangan, pembelajaran lebih terorientasi pada kegiatan menghafal konsep. Selama ini ukuran keberhasilan belajar lebih ditekankan pada seberapa banyak konsep yang dihafalkan siswa, akibatnya siswa tidak terbiasa berpikir dan mengembangkan kemampuan belajar mandirinya.

Penelitian yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan kemandirian dengan bahan ajar tertentu sudah banyak dilakukan. Oleh sebab itu, pada bagian ini penulis akan menemukan sebuah gap penelitian (*research gap*) yaitu celah kosong yang belum dilakukan atau masih sedikit dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Untuk itu, penulis mengutip beberapa penelitian yang berhasil dihimpun dari berbagai studi literatur sebagai berikut.

Penelitian pertama, penelitian yang relevan mendukung pernyataan bahwa model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa adalah penelitian yang dilakukan oleh Umy Masyaroh, dkk (2023) bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Rata-rata skor kemandirian belajar siswa pada lembar observasi kemandirian belajar siswa meningkat dari 64,11% pada siklus I menjadi 78,8% pada siklus II. Nilai rata-rata siswa pada angket kemandirian belajar meningkat dari 70,06% pada siklus I menjadi 78,37% pada siklus II.

Penelitian kedua dilakukan oleh Sri Supanti dan Irene Hartutik dengan judul peningkatan hasil belajar dan kemandirian siswa pada materi sistem koloid metode inkuiiri. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi menggunakan lembar cek kemandirian, wawancara pada siswa serta menganalisis hasil tugas siswa dari tindakan ke-1 sampai tindakan ke-2. Setelah diterapkannya metode inkuiiri, peneliti mendapatkan hasil bahwa kemandirian belajar siswa meningkat, hal ini terlihat dari rerata indikator kemandirian belajar siswa dari siklus 1 sebesar 77,35 % menjadi 90,06% pada siklus 2. Hal ini berarti ada peningkatan karakter kemandirian dalam memperoleh pengetahuan mengenai Sistem Koloid setelah diterapkannya metode inkuiiri.

Penelitian ketiga adalah dilakukan oleh Lisa Nura Aulia, dkk Tahun 2019 dengan judul upaya peningkatan kemandirian dan hasil belajar siswa dengan model Problem Based Learning berbantuan media edmodo dengan analisis hasil penelitian tingkat keefektifan pelaksanaan pembelajaran dengan model problem

based learning berbantuan edmodo adalah 94,11%. Peningkatan kemandirian belajar diketahui dengan menggunakan uji n-gain didapatkan hasil sebesar 0,32 dengan kriteria sedang. Peningkatan kemandirian yang paling optimal terjadi pada indikator evaluasi kegiatan belajar dan penarikan kesimpulan pengalaman belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Dari ketiga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemandirian dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran sangat berpengaruh pada peningkatan kemandirian dan hasil belajar.

Namun ada pendapat yang berbeda sehingga terjadi gap penelitian yaitu Penelitian pertama dilakukan oleh Siti Akhlaqul Karimah dan Madziatul Churiyah dengan judul meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa menggunakan kvisoft *flipbook* maker berbasis android dengan hasil penelitian dalam pengembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Humas yang telah dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran humas oleh ahli materi dan ahli media dan 6 siswa uji coba kelompok kecil serta terbukti secara signifikan pada uji coba kelompok besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul Humas layak digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Humas.

Penelitian kedua adalah Pendekatan heutagogi berbantuan media pembelajaran *free to choose* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa oleh Harliza Davina Primady. Dari penelitian ini diperoleh hasil: (1) Pendekatan

heutagogi berbantuan media pembelajaran free to choose dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, diperoleh dari rata-rata indeks gain sebesar 0,38 dengan kategori “Sedang”, didukung oleh peningkatan hasil belajar siswa dengan indeks gain sebesar 0,44 dengan kategori “Sedang”. (2) Pendekatan heutagogi dinilai baik dan mendapatkan respons yang positif dari siswa.

Penelitian ketiga menurut Maulana Aji Sudpito, dkk dengan judul peningkatan kemandirian dan hasil belajar siswa tingkat SMK menggunakan media pembelajaran Geni ally dengan Data penelitian yang dihasilkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif presentase, uji normalitas, dan uji independent sample t-Test. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbantuan Website Genially dengan menyajikan fitur gamifikasi dan vidio pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid dan layak oleh validator ahli dan pengujian kelompok kecil untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar peserta didik pada materi Pengelolaan Rapat.

Dari ketiga penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media interaktif yang tepat dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang kontradiksi dan adanya perbedaan diatas, peningkatan kemandirian dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahan ajar yang tepat, dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, dengan penggunaan metode dan penggunaan pendekatan yang tepat. Sehingga sangat penting dilakukan penelitian untuk membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar yang tepat dapat meningkatkan kemandirian dan hasil

belajar siswa. Sehingga dari *research gap* dapat peneliti akan melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berupa bahan ajar flipbook untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar ekonomi siswa.

Teori belajar humanisme adalah teori yang menghubungkan antara kemandirian belajar dengan hasil belajar. Menurut Slavin (dalam Baharuddin dan Esa, 2008, hlm. 142), salah satu ide penting dalam pendidikan humanistik adalah siswa harus mempunyai kemampuan untuk mengarahkan sendiri perilakunya dalam belajar (*self regulated learning*), apa yang akan dipelajari dan sampai tingkatan mana, kapan, dan bagaimana mereka akan belajar.

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slavin bahwa dalam belajar siswa harus bisa mengarahkan atau mengatur diri sendiri, sekaligus harus ada motivasi diri sendiri dalam belajar sehingga tidak menjadi siswa yang pasif dalam kegiatan proses belajar. Siswa harus mempunyai kemampuan mengarahkan atau mengatur dirinya sendiri dalam belajar bisa dikatakan kemandirian belajar karena apabila belum adanya kemandirian belajar maka siswa belum bisa mengarahkan atau mengatur dirinya sendiri dalam kegiatan proses belajar.

Bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran ekonomi. Bahan ajar dalam bentuk modul elektronik berbasis *Flipbook* lebih digemari siswa karena modul ini berbentuk elektronik yang dapat disisipkan dengan produk lain seperti gambar, animasi, audio atau video. E-modul berbasis *Flipbook* dapat mempermudah siswa dalam belajar karena tanpa guru pun e-modul bisa digunakan sebagai pedoman belajar. Hal ini dikarenakan e-modul telah memuat inti terpenting dari materi yang akan disampaikan dan disertai dengan contoh dan latihan soal. Dengan demikian siswa

akan cenderung lebih mandiri dan kreatif dalam belajar. Penggunaan e-modul berbasis *Flipbook* membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan dalam kondisi apa pun, didukung alat yang lengkap dan tanpa kesulitan. Di sisi lain, siswa yang duduk di bangku SMA saat ini sudah terbiasa menggunakan android. Rata-rata siswa sudah memiliki android karena merupakan kebutuhan dalam pembelajaran saat ini, sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran secara khusus mata pelajaran ekonomi.

Keunggulan e-modul berbasis *Flipbook* dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan tampilan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Daryanto dan Karim, 2017). E-modul memudahkan proses pembelajaran di ruang kelas yang terbatas dengan waktu yang singkat dan menjadi bahan ajar pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran secara langsung atau online. Beberapa penelitian sebelumnya yaitu sebagai berikut (Damarsasi, D. G., & Saptorini, 2018), (Fonda and Sumargiyani, 2018), (Putri, et al., 2020), (Linda, et al., 2018), (Wibowo and Pratiwi, 2018), (Divayana etal., 2019) berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Modul berbasis android menggunakan aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian siswa. Penelitian ini didukung oleh Karimah dan Churiyah (2021) yang menyimpulkan bahwa E-Modul telah terbukti efektif dan juga dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian siswa.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan berkaitan dengan e-modul *Flipbook*, antara penelitian yang menyatakan bahwa emodul berbasis *Flipbook*

Maker pada materi Pendidikan Karakter efektif untuk penguatan karakter mahasiswa dan juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Asmi et al., 2018). Penelitian yang menyatakan bahwa setelah melakukan uji kelayakan terhadap e-modul Termodinamika berbasis *Flipbook* Maker menggunakan uji validasi dengan lembar validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media maka diidapatkan hasil e-modul Termodinamika berbasis *Flipbook* Maker ini layak untuk digunakan (Mukramah et al., 2020). Penelitian yang menyatakan bahwa perbedaan hasil belajar pemrograman dasar siswa pada kelas bahan ajar e-modul E-Modul Berbasis *Flipbook* dan dengan kelas bahan ajar cetak (Nurhidayati et al., 2018). Penelitian yang menyatakan bahwa modul elektronik (e-modul) berbasis HOTS berbantuan *Flipbook* Marker menjadi produk jadi yang layak digunakan (Puspitasari et al., 2020). Jadi, adanya e-modul *Flipbook* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan e-modul yang valid, praktis dan efektif digunakan pada pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Tujuan pengembangan e-modul berbasis *Flipbook* ini meliputi pengembangan e-modul berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran ekonomi, mengetahui kelayakan e-modul berbasis *Flipbook*, dan mengetahui reaksi siswa terhadap e-modul berbasis *Flipbook*. Untuk manfaat dari penelitian pengembangan e-modul berbasis *Flipbook* ini adalah sebagai refensi media pembelajaran interaktif seiring dengan perkembangan teknologi di era 4.0 dan penerapan kurikulum merdeka, membantu siswa dalam belajar mandiri maupun konvensional yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun siswa berada, serta dapat menjadi referensi dan pengalaman dalam mengembangkan e-modul berbasis

*Flipbook.*

Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa e-modul berbasis *Flipbook* sangat berguna bagi siswa dalam menunjang proses pembelajaran agar siswa lebih antusias dan terpengaruh untuk belajar. Oleh karena itu peneliti ingin melaksanakan penelitian pengembangan Bahan Ajar E-Modul Ekonomi Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Kalam Kudus Medan”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dari latar belakang di atas adalah:

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah dapat dilihat dari persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP.
2. Kurangnya bahan ajar interaktif yang menyebabkan siswa pasif sehingga memengaruhi hasil belajarnya.
3. Bahan ajar yang digunakan siswa kurang menarik dan belum optimal dalam membangun pemahaman, mengembangkan rasa ingin tahu, kreatifitas, kerja sama di setiap pembelajaran dan menghubungkan pengetahuan yang diperolehnya pada kehidupan nyata.
4. Kurangnya penguasaan guru ekonomi dalam menggunakan bahan ajar yang berbasis penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang tengah menjadi objek pembahasan, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Adapun permasalahan yang mendapat perhatian peneliti dalam melakukan penelitian ini dibatasi pada:

1. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan.
2. E-modul berbasis *flipbook* yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa.
3. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan e-modul berbasis *flipbook* adalah aplikasi Canva untuk mendesain e-modul, Flip PDF Corporate Edition untuk membuat e-modul menjadi tampilan *flipbook* seperti buku, dan website 2 APK.
4. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi ekonomi kelas X semester 2 yaitu permintaan dan penawaran.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan?
2. Apakah bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan?
3. Apakah bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan?
4. Apakah bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa?
5. Apakah bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

- a) Untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pengembangan bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan.
- b) Untuk mengetahui apakah bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan.
- c) Untuk mengetahui apakah bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Kalam Kudus Medan.
- d) Untuk mengetahui apakah bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.
- e) Untuk mengetahui apakah bahan ajar e-modul Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan bahan ajar E-modul berbasis *flipbook*.

### 2) Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a) Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa melalui bahan ajar emodul berbasis *Flipbook*.

b) Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa khususnya melalui bahan ajar emodul berbasis *Flipbook*.

c) Bagi anak didik

Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui bahan ajar emodul berbasis *Flipbook*. Dan anak dapat tertarik mempelajari ekonomi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

d) Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan bahan ajar pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa.