

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan dalam pendidikan di Indonesia sudah tidak asing lagi di telinga kita khususnya para calon pendidik. Masalah tersebut selalu menjadi sorotan sehingga diharapkan mendapatkan solusi yang tepat agar kondisi pendidikan di Indonesia semakin bermutu dan menimbulkan kepuasan dari berbagai pihak. Pemerintah Indonesia sedang gencar-gencarnya berusaha memperbaiki mutu pendidikan mulai dari penerapan durasi jam sekolah yang diperpanjang, peningkatan dalam pemakaian materi, peningkatan kualitas guru, hingga peningkatan kualitas belajar peserta didik.

Upaya pemerintah untuk menciptakan pendidikan yang lebih berkualitas yaitu dengan membuat kurikulum yang sesuai dengan tuntutan dan selalu merevisi kurikulum pendidikan di Indonesia. Kurikulum baru yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dan dapat mengembangkan kualitas pendidikan yaitu dengan mengembangkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah bentuk evaluasi dari kurikulum sebelumnya, yakni kurikulum 2013. Kurikulum merdeka fokus pada materi dan pengembangan kompetensi sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih mendalam, tidak terburu-buru dan menyenangkan. Tetapi kurikulum merdeka tersebut tidak diwajibkan karena semuanya tergantung kesiapan dan kondisi sekolah. Pada kenyataannya, belum semua sekolah mampu menerapkan kurikulum ini.

Dorongan dari paradigma baru pendidikan mengharuskan sekolah dan pemerintah untuk dapat memperbaiki kualitas pendidikan. Dalam membangun kualitas pendidikan yang lebih berkembang pendidik diharuskan memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan media seperti mendesain media dengan lebih kreatif dan interaktif serta mengembangkan media menjadi sesuai kondisi dan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Sehingga, pendidik tidak hanya cukup sebatas bisa menggunakan perangkat media, namun juga dapat mengembangkan media pembelajaran agar dapat diimplementasikan pada peserta didik secara kritis, kreatif dan positif. Pemanfaatan media tersebut dapat juga dicontohkan dengan membuat *e-book* atau *electronic book*. *E-book* atau *electronic book* adalah buku elektronik yang

mengintegrasikan teks, gambar, hingga soal yang diakses menggunakan perangkat tertentu seperti komputer, laptop atau *smartphone*. Sifat *e-book* yang bisa dibawa kemana-mana, murah dan tahan lama dapat menjadi terobosan masa depan menggantikan buku cetak.

MA Muhammadiyah Metro merupakan sekolah swasta berbasis Islam di Lampung, kota metro, kecamatan metro pusat. Di MA Muhammadiyah Metro dikarenakan berstatus swasta maka dibebaskan mengambil kurikulum pendidikan tetapi MA Muhammadiyah Metro tetap menerapkan kurikulum 2013 dan sedang memperbaiki kekurangan agar dapat menerapkan kurikulum merdeka. Proses belajar mengajar di MA Muhammadiyah Metro sangat kental dengan penerapan keagamaan dan kegiatan ekstrakurikuler seperti program tasmi' dipagi hari dan kegiatan ekstrakurikuler setelah tasmi'. Hal ini mengakibatkan banyaknya waktu belajar yang terkuras karna program-program dipagi hari. Biasanya satu jam pelajaran menghabiskan waktu 40-45 menit, sedangkan di MA Muhammadiyah Metro hanya menghabiskan waktu.

Pendeknya waktu kegiatan belajar mengajar di MA Muhammadiyah Metro yang hanya menghabiskan waktu 30 menit dalam satu jam pelajarannya dan mata pelajaran ekonomi hanya 2 jam perminggu menjadi salah satu masalah pendidik untuk menerapkan metode yang cocok agar materi tetap tersampaikan secara baik. Sejauh ini guru mata pelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan media buku cetak atau *power point*. Sehingga, dibutuhkan media yang dapat membantu peserta didik dapat dengan cepat memahami materi pelajaran. *Mind mapping* atau *mind map* disebut juga dengan peta pikiran merupakan metode untuk memaksimalkan potensi pikiran manusia yang dimana dalam membuatnya dengan cara memetakan informasi dalam bentuk grafis sehingga semua informasi penting dapat diurutkan dan memudahkan dalam mengingat informasi. Mudahnya *mind mapping* adalah metode merangkum informasi penting dari konsep atau ide utama pelajaran kedalam bentuk grafis yang memudahkan untuk diingat. *Mind mapping* yang menggunakan peta pikiran dalam pelaksanaannya mempermudah peserta didik untuk memahami materi dengan cepat.

Selama pembelajaran berlangsung tidak jarang peserta didik menggunakan *handphone* atau laptop untuk membahas materi atau menjawab soal. Penggunaan *handphone* atau laptop juga dibatasi oleh pendidik dengan tujuan agar peserta didik dapat fokus pada pembelajaran, sehingga *handphone*

atau laptop hanya digunakan ketika pembelajaran membutuhkan bantuan media *digital*. Oleh karena itu, siswa MA Muhammadiyah Metro dapat mengikuti pembelajaran *e-book* berbasis *mind mapping* yang membutuhkan bantuan *handphone* atau laptop dikarenakan pembelajaran yang membutuhkan media tambahan berupa *gadget* sudah sering dilakukan.

Tabel 1. Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru dan Peserta Didik Kelas X MA Muhammadiyah Metro

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
1.	Kegiatan proses pembelajaran	Pada saat proses pembelajaran peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan sehingga peserta didik belum begitu paham	Terdapat kendala dalam proses pembelajaran, yaitu pembawaan materi yang membosankan dan pembelajaran dilakukan dengan cepat sehingga sulit memahami beberapa materi.
2.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-book</i> interaktif	Belum pernah, selama proses belajar mengajar menggunakan buku cetak, lks, atau power point.	Belum pernah, pembelajaran dilakukan dengan media buku cetak, LKS dan <i>power point</i> , sehingga pembelajaran menjadi membosankan.
3.	Perlukah media pembelajaran lain selain media yang digunakan selama ini	Perlu, agar pembelajaran menjadi lebih memotivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa.	Perlu agar pelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan
4.	Media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan didalam	Media pembelajaran yang menarik minat belajar sekaligus dapat mempersingkat waktu	Mebutuhkan media yang menyenangkan seperti buku digital atau video pemahaman materi.

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
	kelas	penyampaian materi sehingga semua aspek dalam materi dapat dibahas.	
5.	Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran	Menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Respon peserta didik cukup antusias, saat melakukan tanya jawab.	Metode ceramah dan Tanya jawab.
6.	Penggunaan metode <i>mind mapping</i> saat pembelajaran dikelas	Pernah, tetapi dalam pelaksanaannya metode <i>mind mapping</i> masih perlu pengembangan.	Pernah, metode <i>mind mapping</i> mendorong semangat belajar dan memudahkan memahami materi.

Sumber: Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi dan Peserta Didik MA Muhammadiyah Metro.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan peneliti terhadap guru dan peserta didik di MA Muhammadiyah Metro menunjukkan bahwa proses pembelajaran sangat membutuhkan media yang dapat menarik minat belajar sekaligus dapat membantu menjelaskan materi dengan lebih cepat tetapi dapat mudah dimengerti. Peserta didik mengharapkan media yang menyenangkan seperti buku digital atau video pemahaman materi yang dilengkapi dengan Tanya jawab seputar pembahasan materi. Metode *mind mapping* yang selama ini digunakan pendidik juga menarik minat belajar tapi perlu pengembangan agar lebih mudah dimengerti peserta didik.

Permasalahan yang selama ini dirasakan peserta didik berupa kesulitan memahami materi pembelajaran serta merasa jenuh pada proses belajar mengajar sehingga peserta didik memerlukan semangat atau motivasi baru untuk pembelajaran, dalam hal ini dibutuhkan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan. *E-book* Interaktif berbasis *mind mapping* dapat menjadi solusi pada permasalahan tersebut. Sajian dalam *e-book* interaktif yang

dikembangkan peneliti selain *mind mapping* berupa audio, gambar, video animasi, kuis, hingga materi yang ringkas dan jelas. Sehingga diharapkan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dan mudah mengerti dengan materi yang disampaikan serta memberikan motivasi baru untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik pada metode *mind mapping* sebagai solusi untuk membuat pembelajaran berjalan menjadi lebih cepat dan menyenangkan. Untuk itu dalam penelitian ini dikembangkan dan dikaji penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas X MA Muhammadiyah Metro”**

### **B. Rumusan Masalah**

Peserta didik di MA Muhammadiyah Metro membutuhkan media yang kreatif dan menyenangkan dalam pelaksanaannya sekaligus tidak menghabiskan banyak waktu pembelajaran agar seluruh sub materi dapat tersampaikan dengan baik. Media yang selama ini digunakan dapat berupa buku cetak, LKS, *power point*, hingga internet. Akan tetapi, dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik kurang mengerti dengan materi yang diajarkan pendidik. Sehingga dibutuhkan media yang dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Mengembangkan *E-book* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas X MA Muhammadiyah Metro”**

### **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* pada materi kegiatan ekonomi kelas X MA Muhammadiyah Metro.

### **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik sudah menjadi hal yang biasa. Bahkan tenaga pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran mutakhir. Dibutuhkan media belajar yang dapat menyenangkan peserta didik sekaligus memberikan pemahaman materi yang jelas dan terarah. Mengembangkan pembelajaran dengan media *e-book* interaktif berbasis *mind*

*mapping* merupakan salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan.

Maka kegunaan pengembangan dari uraian diatas adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi peserta didik**

Dengan belajar menggunakan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* peserta didik diharapkan lebih memahami materi dan tidak jenuh pada pelajaran karna sajian konten didalamnya mencakup gambar, suara, video hingga kuis. Peserta didik juga dapat belajar secara fleksibel karna *e-book* dapat dibuka di android tanpa perlu membawa buku.

### **2. Bagi pendidik**

Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi karna didalam *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* juga dilengkapi dengan video pembelajaran sehingga peserta didik dapat melihat sendiri dan pendidik hanya akan menjelaskan bagian yang dianggap perlu saja. Waktu belajar juga dapat dihemat dengan mengirim *e-book* sebelum pembelajaran sehingga pendidik tidak perlu buru-buru dalam menyampaikan materi.

### **3. Bagi sekolah**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas dan keefektifitasan pembelajaran.

### **4. Bagi peneliti**

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan pembelajaran dengan media *e-book* interaktif berbasis *mind maaping* pada mata pelajaran pada materi kegiatan ekonomi kelas X disekolah.

### **5. Bagi peneliti lain**

Sebagai referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya serta dapat menjadi motivasi untuk terus berkarya, menambah wawasan hingga menyempurnakan metode penelitian yang lebih baik terus kedepannya.

## **E. Spesifikasi Penggambaran Produk**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran ekonomi kelas X dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* ini merupakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui handphone, laptop hingga

komputer. Dapat dipelajari oleh siapapun dalam bentuk teks, gambar, video, peta pikiran dan kuis.

2. Media pembelajaran e-book interaktif berbasis *mind mapping* ini berisi materi kegiatan ekonomi kelas X semester ganjil mata pelajaran ekonomi.
3. Media pembelajaran e-book interaktif berbasis *mind mapping* selain memberikan gambaran melalui *mind mapping* juga membahas materi dengan tujuan peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran.
4. *Mind mapping* yang dibahas pada e-book interaktif diletakkan sebelum pembahasan materi persub judul dan sebelum pembahasan kuis. Didalam e-book interaktif pembahasan *mind mapping* berjumlah total 10 pembahasan *mind mapping*.
5. Di dalam media pembelajaran e-book interaktif berbasis *mind mapping* ini memuat KI, KD, Tujuan pembelajaran, Petunjuk penggunaan e-book, materi, audio, video pembelajaran, *mind mapping*, kuis dan kuis *mind mapping*.
6. Media pembelajaran e-book interaktif berbasis *mind mapping* ini dapat diakses secara *online* dengan menggunakan *handphone* ataupun laptop yang terkoneksi dengan internet.
7. E-book interaktif berbasis *mind mapping* diakses menggunakan link dan bisa langsung digunakan, dengan link sebagai berikut: <https://bit.ly/e-bookinteraktifberbasismindmapping>.

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Urgensi pengembangan merupakan hal yang menunjukkan pentingnya pengembangan dalam pendidikan guna menghasilkan solusi berupa media yang telah dikembangkan. Dalam hal ini pendidik dituntut untuk dapat menjelaskan materi secara baik pada waktu yang singkat dalam pembelajarannya. Berdasarkan hasil pra survey di MA Muhammadiyah Metro, proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini lebih mengedepankan pada nilai keagamaan dan potensi ekstrakurikuler sehingga waktu untuk proses belajar mengajar sedikit terpotong. Oleh sebab itu, pendidik merasa tidak dapat menyampaikan materi dengan baik karna kurangnya waktu pembelajaran dan peserta didik juga kurang memahami materi karna penjelasan yang terlalu tergesa-gesa. Sehingga dibutuhkan media yang dapat membantu mempersingkat waktu dan mudah difahami selama proses pembelajaran. Metode pelajaran pendidik yang mendapat apresiasi lebih dari peserta didik yaitu metode *mind mapping*, tetapi

dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu pelajaran yang lebih lama lagi.

Suatu pengembangan media haruslah dapat memberikan solusi dalam proses pembelajaran atas masalah yang sedang dihadapi. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dikembangkan media berbasis internet yang dapat diakses dari rumah sehingga materi pelajaran dapat dipelajari dari sebelum jam pelajaran. Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan pembelajaran dengan media *e-book* interaktif berbasis *mind mapping*. Karena dengan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* dapat diakses sebelum pembelajaran sehingga pendidik hanya perlu melakukan evaluasi ketika jam pelajaran. *Mind mapping* juga sudah ditambahkan didalam *e-book* sehingga pendidik hanya menjelaskan saja, tidak perlu membuat *mind mapping* lagi. Penambahan *mind mapping* bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi yang dijelaskan karna *mind mapping* dapat memberikan konsep garis besar penjelasan yang diberikan. Pendidik cukup membahas bagian materi yang sulit difahami atau bagian yang ditanyakan peserta didik karna peserta didik sudah memiliki *e-book* interaktif yang terdapat *mind mapping* gambar, video pembelajaran, hingga kuis. Diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran dan menjadikan motivasi untuk lebih semangat belajar.

### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan media *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* adalah:

1. Pengembangan media *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi pada kelas X yang menjadi objek penelitian. Hal ini dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada tahap valid dan praktis sehingga penggunaan media pembelajaran terbatas pada kelas yang menjadi objek penelitian saja dan tidak dapat digunakan pada kelas yang lain.
2. Pengembangan media *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* hanya memuat materi kegiatan ekonomi kelas X semester ganjil alasannya pengembangan media *e-book* dalam pembuatannya membutuhkan waktu



yang lama, sehingga peneliti hanya fokus pada materi kegiatan ekonomi kelas X semester ganjil.

3. Media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* ini hanya dapat diakses secara *online*. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *e-book* interaktif membutuhkan internet untuk mengaksesnya dan tidak dapat dibuka secara *offline*.