

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini perkembangan dari segi IPTEK sangat cepat. Ilmu pengetahuan menjadi faktor penting didalam era globalisasi ini, sebab ilmu pengetahuan merupakan dasar dari adanya sebuah perubahan. Perkembangan yang pesat ini berdampak pada konsepsi pembelajaran. Pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat kompleks, sehingga pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan pendidik dan peserta didik.

Kurikulum 2013 seorang guru tidak hanya menjadi pusat perhatian peserta didik didalam kelas, karena pembelajaran dapat dilakukan dengan mendayagunakan aneka ragam sumber belajar termasuk penggunaan IT dalam media pembelajaran yang memunculkan multimedia pembelajaran. Teknologi multimedia kini menyajikan potensi yang sangat besar dalam merubah cara berfikir seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan lain sebagainya. Bagi peserta didik multimedia dianggap lebih mudah digunakan untuk melakukan pencarian informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu kehadiran multimedia sebagai jembatan pembaharuan dari media pembelajaran yang lebih efektif.

Implementasi dari kurikulum 2013 ini lebih menekankan pemanfaatan IT untuk media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran saat ini harus sesuai dengan perkembangan IPTEK yang sudah semakin pesat dan merambat di segala bidang, salah satunya bidang pendidikan. Adanya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Yang begitu pesat menyediakan lebih banyak ragam sumber belajar secara lebih mudah, murah, dan cepat. Sehingga peserta didik dapat belajar dan menambah ilmu pengetahuannya tanpa harus mengandalkan guru, karena peserta didik bisa langsung mengakses beragam informasi yang tersedia di “perpustakaan maya“ melalui fasilitas *gadget* yang di gunakan.

Banyak cara yang dapat ditempuh oleh seorang pendidik di era revolusi industri 4.0 setelah diterapkannya *e-learning* yang menjadi salah satu alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar lebih aktif dan kreatif.

Untuk menghasilkan pembelajaran yang baik harus didukung dengan adanya media pembelajaran yang baik. Buku cetak dan modul merupakan media pembelajaran yang seringkali digunakan dalam pembelajaran. Kelemahan dari kedua media pembelajaran ini adalah tampilan yang kurang menarik dan juga bobot yang terlalu besar sehingga menyusahkan peserta didik untuk membawanya. Media pembelajaran yang inovatif saat ini diciptakan dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga lebih mudah dan bervariasi. Apalagi saat ini sudah identik dengan adanya *gadget*. Peluang tersebut kemudian dimanfaatkan oleh para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu media yang cocok digunakan saat dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh adalah *e-modul* atau modul elektronik yaitu modul yang bentuk fisiknya berbeda dengan modul cetak, komponen modul cetak diolah sedemikian rupa sehingga bertransformasi menjadi bentuk elektronik. Bagi peserta didik dengan penggunaan *e-modul* diharapkan peserta didik dapat memaksimalkan penggunaan TIK sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar.

Penggunaan TIK saat ini di kalangan peserta didik lebih di dominasi untuk *games*, membuka situs *youtube*, dan jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *tik tok*, dan juga *instagram*. Adapun penggunaan TIK dalam pembelajaran digunakan hanya pada saat ada tugas dan fasilitas komputer yang ada di sekolah hanya digunakan pada saat pembelajaran TIK saja. Baik dari peserta didik maupun pendidik belum memaksimalkan penggunaan TIK sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan pra survei yang telah di lakukan dengan menggunakan metode wawancara dan juga melalui angket pada tanggal 2 November 2020 dengan Ibu Linda Listiyani S.Pd. selaku guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Sekampung didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Hasil Pra Survei Guru Dan Peserta Didik Kelas X IPS SMA Negeri 1 Sekampung.**

| No | Pertanyaan  | Hasil Analisis Jawaban Guru | Hasil Analisis Jawaban Peserta Didik   |
|----|---|-----------------------------|--|
| 1. | Bagaimana suasana belajar dikelas saat pembelajaran ekonomi berlangsung ? | Masih sama saja, satu arah. | Suasana belum sepenuhnya kondusif, dan kurang menyenangkan. Proses pembelajaran masih cenderung membosankan. |

| No | Pertanyaan   | Hasil Analisis Jawaban Guru   | Hasil Analisis Jawaban Peserta Didik  |
|----|--|---|---|
| 2. | Metode apa saja yang diterapkan di dalam kelas?  | Metode yang digunakan oleh guru yaitu penugasan dan tanya jawab.  | penugasan dan tanya jawab.  |
| 3. | Bagaimana respon peserta didik saat diberikan sebuah permasalahan yang terkait dalam materi pembelajaran?      | Hanya sebagian peserta didik saja yang antusias dalam merespon dan menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan. | Hanya sebagian yang bisa mengerjakan dan memecahkan persoalan yang diberikan. |
| 4. | Apakah dalam penyampaian guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari?                                  | Tergantung dengan materi yang sedang dibahas.   | Iya, namun tidak semua materi.  |
| 5. | Apakah dalam proses pembelajaran menggunakan sumber ajar selain buku cetak ?                                   | Iya. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan sumber dari buku cetak, soft copy dan juga PPT                        | Tidak hanya menggunakan buku cetak melainkan soft copy dan juga PPT           |
| 6. | Jenis media apa saja yang pernah digunakan dikelas?  | Tidak ada, selama proses pembelajaran berlangsung belum pernah menggunakan media.                                     | Tidak ada.  |
| 7. | Apakah dalam proses pembelajaran guru pernah menggunakan Modul Berbasis elektronik sebagai media pembelajaran? | Belum pernah menggunakan Modul Berbasis elektronik sebagai media pembelajaran.  | Belum pernah.   |

Sumber :Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Ekonomi Dan Peserta Didik Kelas X IPS SMA Negeri 1 Sekampung

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti laksanakan di SMA Negeri 1 Sekampung pada saat pra survei dengan guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Sekampung, bahwa pembelajaran yang dilaksanakan khususnya dalam pembelajaran ekonomi hanya menggunakan metode tanya jawab dan penugasan tanpa ada penegasan ataupun penjelasan ulang dari guru. Sumber belajar yang digunakan adalah buku cetak perpustakaan, *soft copy* dan juga *PowerPoint* (PPT) serta kurangnya penggunaan media yang variatif dalam pembelajaran dan kurangnya respon peserta didik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti dapat menduga bahwa tingkat pemahaman materi dan minat belajar siswa masih kurang dikarenakan

media pembelajaran kurang bervariasi sehingga peserta didik sering mengalami kebosanan. Hal itu diduga karena selama ini belum ada media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik salah satunya *e-modul flipbook* yang mudah dipahami, lebih menarik dan juga mudah dibawa kemana-mana sehingga dalam proses pembelajaran lebih mudah, menyenangkan, efektif, dan juga efisien. *E-modul flipbook* merupakan transformasi dari sebuah modul yang dikemas secara digital dengan tampilan layaknya seperti buku yang bisa dibuka lembaran demi lembaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar yang menarik agar peserta didik merasa senang dan memahami materi pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul

**“ PENGEMBANGAN *E-MODUL FLIPBOOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI ILMU EKONOMI DAN MASALAH EKONOMI KELAS X IPS SMA NEGERI 1 SEKAMPUNG ”.**

#### **B. Rumusan Masalah**

Media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran ekonomi kelas X IPS Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sekampung belum sepenuhnya mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang variatif, peserta didik hanya terpaku pada guru dan materi yang guru berikan dalam bentuk buku cetak perpustakaan, *soft copy*, dan juga *PowerPoint* (PPT). Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan *e-modul flipbook* yang valid dan praktis.

#### **C. Tujuan Pengembangan Proyek**

Berdasarkan hasil rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *e-modul flipbook* yang valid dan praktis.

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

Adapun kegunaan dari pengembangan ini adalah :

1. Bagi Guru

- a. Membantu guru menyiapkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah, dan efisien.
2. Bagi Peserta Didik
  - a. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan akses android masing-masing, melalui laptop, ataupun komputer.
  - b. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena materi yang terdapat didalam modul lebih singkat dan mudah dipahami.
  - c. Peserta didik dapat lebih mudah membaca materi dengan tampilan *flipbook* yang bisa di baca lembar perlembar layaknya membaca buku.
3. Bagi Sekolah
  - a. Diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sekolah dalam proses pembelajaran jarak jauh yang sedang diterapkan saat ini.
4. Bagi Peneliti
  - a. Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang berkompeten.
  - b. Menjadi sarana dalam menuangkan ide,gagasan, dan pengetahuan serta pemanfaatan teknologi yang positif.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Modul ini berbentuk elektronik modul (*e-modul*) dengan tampilan *flipbook* yang disusun berdasarkan aturan yang ada di dalam kurikulum 2013 yang memuat konsep-konsep ekonomi khususnya pada materi ilmu ekonomi dan masalah ekonomi.
2. *E-Modul flipbook* ini memosisikan peserta didik untuk memahami materi dan melakukan proses pembelajaran secara lebih mandiri.
3. Petunjuk penggunaan  
Didalam petunjuk penggunaan memuat informasi tentang bagaimana cara penggunaan (*e-modul*) *flipbook*.
4. *E-Modul flipbook* yang dikembangkan memuat sub-sub materi yaitu ilmu ekonomi dan masalah ekonomi.
5. Soal evaluasi dibuat dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 30 dan juga essay yang berjumlah 6.
6. *E-Modul flipbook* dilengkapi dengan gambar-gambar sesuai materi.
7. Ukuran modul letter, panjang 21, cm, lebar 29,7 cm,

8. *Background* sampul depan berwarna kombinasi, yang dimana sampul depan terdapat ilustrasi gambar sampul belakang dilengkapi biodata penulis.
9. Modul memiliki 36 halaman.
10. Berbentuk *soft file* atau virtual
11. Format file HTML5

## **F. Urgensi Pengembangan**

Adanya era revolusi industri saat ini memberikan perubahan dalam proses pembelajaran berupa *digital learning*. Kondisi peserta didik SMA Negeri 1 Sekampung dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan guru dalam penyampaian materi. Selain itu buku paket yang ada belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik, oleh sebab itu kebutuhan peserta didik belum terpenuhi secara maksimal.

Masalah ini sangat memerlukan perhatian khusus agar nantinya mampu memberikan hasil yang lebih baik salah satunya dengan adanya *digital learning* mengupayakan pendidik untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang bisa memenuhi kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan fasilitas berupa *gadget* yang saat ini umum dan mudah digunakan oleh peserta didik. Dari pemanfaatan *gadget* pendidik bisa menciptakan media pembelajaran berupa *e-modul flipbook* yang dikemas dalam bentuk menarik, praktis dan mudah dipahami. Sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

## **G. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dalam pengembangan ini adalah :

1. Media yang dikembangkan hanya terpusat pada *e-modul flipbook* ekonomi Kelas X Semester Ganjil.
2. *E-modul flipbook* yang dikembangkan hanya memuat materi tentang ilmu ekonomi dan masalah ekonomi kelas X semester ganjil.
3. Peneliti menggunakan penelitian pengembangan dari Borg & Gall yang dibatasi pada tahap ketujuh yaitu pada tahap Revisi hasil uji coba lapangan luas, dikarenakan keterbatasan waktu dan juga biaya.
4. *E-modul flipbook* hanya bisa diakses pada saat *online* atau menggunakan koneksi internet.