

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bagian kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh masyarakat untuk memelihara kelangsungan hidup kebudayaan dan peradaban masyarakat sehingga akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sabaik-baiknya yang sesuai dengan tujuannya. Dalam keberhasilan suatu bangsa tersebut terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Guru memainkan peran yang sangat penting dalam transformasi budaya melalui sistem persekolahan, khususnya dalam menata interaksi peserta didik dengan sumber belajar untuk mencapai prestasi yang diinginkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat cepat, sehingga dapat mendorong manusia untuk merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia terutama yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat dibutuhkan saat ini. Untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan kemampuan pemikiran yang logis, kritis, kreatif, sistematis dan kemauan bekerjasama secara efektif. Semua hal tersebut dapat terwujud dengan adanya proses belajar mengajar.

Pembelajaran dilakukan agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Pada hakikatnya pembelajaran secara umum dilakukan serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dalam setiap pembelajaran mengandung makna pada kegiatan yang dirancang untuk membantu individu dalam mempelajari sesuatu kecakapan tertentu. Proses pembelajaran merupakan aspek yang terintegrasi dari proses pendidikan. Untuk itu, harus dipahami bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya.

Peserta didik membutuhkan buku untuk menunjang materi yang diampunya dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan sebuah bahan ajar yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Melihat keadaan seperti

sekarang ini yang menuntut proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh (*Daring*) dengan begitu seorang pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi. Belajar bukan lagi untuk semata-mata tentang perubahan dan penemuan, tetapi sudah mencakup kecakapan yang akan dihasilkan akibat perubahan dan penemuan itu sendiri. Saat mengalami perubahan dan menemukan sesuatu yang baru, akan timbul suatu kecakapan yang akan memberikan manfaat bagi kehidupan. Dalam setiap situasi pembelajaran terdapat unsur dinamika yang harus diperhatikan demi berhasilnya kegiatan belajar mengajar, seperti halnya dalam stimulus belajar, perhatian dan motivasi belajar, respon terkait materi yang dipelajari, serta kemampuan peserta didik itu sendiri untuk belajar.

Pemanfaatan dalam media pembelajaran sebaik mungkin dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, termasuk ekonomi. Media pembelajaran harus dikemas dalam bentuk semenarik mungkin sehingga peserta didik bisa berlama-lama dalam mempelajari materi tersebut. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai guna mengatasi masalah rendahnya minat peserta didik dalam membawa buku ke sekolah adalah pengembangan media berupa buku saku digital. Buku saku digital memudahkan peserta didik untuk belajar. Namun, buku saku konvensional mempunyai kelemahan yaitu mudah hilang dan masih menggunakan kertas. Kurangnya variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan pendidik, namun karena kurangnya mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Hampir 90% peserta didik mempunyai satu telepon seluler atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu telepon seluler. Semakin banyaknya peserta didik yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut juga dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternative pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberkan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun.

Tabel 1. Data Hasil Pra Survey Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi Dan Peserta Didik SMA Muhammadiyah 1 Metro

No.	Topik Wawancara	Hasil Wawancara Guru	Hasil Wawancara Peserta Didik
1	Media apa saja yang sudah digunakan pada saat proses pembelajaran	Media yang digunakan oleh guru hanya berupa buku paket dan Power Point.	Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi karena banyak materi yang harus dipahami. Media yang digunakan juga kurang menarik.
2	Kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran	Guru masih kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.	Media yang sudah ada belum membantu belajar peserta didik.
3	Media pembelajaran seperti apa yang diharapkan	Guru memerlukan media yang memuat materi yang ringkas dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.	Peserta didik cenderung menyukai buku yang ringkas dan menarik seperti buku saku.
4	Perlu kah penggunaan media pembelajaran terbaru	Guru mata pelajaran ekonomi memerlukan media pembelajaran selain media yang sudah digunakan sebelumnya.	Peserta didik menyukai buku yang memuat materi yang ringkas, praktis, dan menarik.
5	Apakah Sudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital	Guru Belum Pernah Menggunakan Buku Saku Digital Ekonomi Dalam Pembelajaran	Peserta didik belum pernah menggunakan buku saku digital ekonomi.
6	Peraturan membawa smartphone di sekolah bagi peserta didik	Sangat diperbolehkan untuk membawa smartphone di sekolah. karena bisa digunakan pada saat dibutuhkan untuk mencari materi yang sedang dibahas guru.	Sangat diperbolehkan membawa smartphone di sekolah.

(Sumber: Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi Dan Peserta Didik SMA Muhammadiyah 1 Metro).

Berdasarkan hasil pra survei, yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA muhammadiyah 1 Metro pada tanggal 11 januari 2021 dengan memberikan wawancara kepada bapak Ahkaf Fikri, S.E., selaku guru ekonomi menyatakan

kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas dan media pembelajaran yang terdapat di lembaga sekolah masih bersifat umum seperti hanya menggunakan media buku paket dan *power point*, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang begitu banyak saat disampaikan oleh guru.

Buku saku merupakan sebuah kumpulan dari materi-materi ekonomi yang di buat secara ringkas dan menarik. Pengembangan buku saku pada materi ekonomi ini menerapkan prinsip-prinsip desain pengembangan pembelajaran yang disajikan menggunakan metode *problem solving* sebagai evaluasi peserta didik untuk berpikir kritis serta menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang disajikan. Bentuk model yang mengarahkan peneliti untuk mendisain pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam menyelenggarakan pembelajaran supaya tercapai pembelajaran yang efektif, efisien, berdaya guna menarik dan humanis. Dalam hal ini, maka perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar berupa buku saku digital, sehingga kesulitan yang menjadi kendala bagi peserta didik dapat di atasi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, maka dengan itu peneliti tertarik mengembangkan buku saku digital guna meminimalisir kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat ini, dengan membuat buku saku digital menggunakan metode *problem solving* yang berisikan materi ekonomi, pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih mudah dan praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan demikian maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Metode *Problem Solving* Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Metro”**.

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Metro, belum sepenuhnya mampu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan media yang digunakan oleh guru hanya berupa *power point* dan buku paket sehingga belum sepenuhnya menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan buku saku digital berbasis metode *problem solving* mata pelajaran ekonomi kelas XI yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk buku saku digital berbasis metode *problem solving* mata pelajaran ekonomi kelas XI yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Metode *Problem Solving* Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Metro” maka terdapat berbagai macam kegunaan:

1. Bagi peserta didik
 - a. Mendapatkan media pembelajaran yang lebih praktis yang mudah di bawa dimana saja dan kapan saja.
 - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan buku saku digital yang bisa diakses dengan *smartphone*.
 - c. Untuk menambah pengalaman dalam menerapkan metode *problem solving* yang digunakan guru dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Bagi guru
 - a. Dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alat alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Ekonomi.
3. Bagi sekolah
 - a. Dapat memberikan alat alternatif pembelajaran Ekonomi kepada peserta didik sehingga dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun.
4. Bagi peneliti
 - a. Mendapatkan pengalaman berharga dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dengan masuk ke dalam dunia pendidikan.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan produk berupa buku saku digital pada mata pelajaran ekonomi kelas XI dengan spesifikasi produk yaitu:

1. Nama produk yang dihasilkan yaitu buku saku digital ekonomi berbasis metode *problem solving* kelas XI.

2. Buku saku digital disajikan dalam bentuk aplikasi di *smarthphone* sehingga peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah dan kapan saja.
3. Buku saku digital ini berupa *file APK* buku saku digital ekonomi kelas XI yang dapat di simpan di *flashdisk* dan dapat di *share* melalui *whatsaap*.
4. Bagian-bagian dalam produk buku saku digital ini yaitu halaman cover, kata pengantar, KI, KD, tujuan pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi pemecahan masalah.
5. Halaman yang terdapat didalam buku saku digital berjumlah 35 dengan ukuran width: 21 cm, height: 30 dan berwarna biru, putih dan lain-lain.
6. Buku saku digital yang peneliti kembangkan terdapat tahapan pembelajaran yang peserta didik harus lewati dengan berbagai contoh gambar dan evaluasi yang menarik.
7. Buku saku digital didesain menarik dengan berbagai gambar dan evaluasi yang disesuaikan dengan materi, kemudian terdapat petunjuk penggunaan pada buku saku digital untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam menggunakan buku saku digital, dan diakhir kegiatan pembelajaran terdapat latihan soal dan evaluasi pemecahan masalah (*problem solving*) untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
8. Cara penggunaan buku saku digital ini yaitu pada saat membuka aplikasi tersebut akan muncul tanda panah arahan pada aplikasi sehingga peserta didik hanya mengikuti tanda arahan pada setiap *slide* buku saku digital.

F. Urgensi Pengembangan

Proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Metro, khususnya pada kelas XI pada saat proses pembelajaran sangat mudah bosan, sulit untuk memahami materi yang disampaikan terlalu banyak, dan peserta didik tidak menyukai proses pembelajaran yang begitu serius, sehingga memerlukan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk digunakan supaya peserta didik tidak mudah bosan. Media yang digunakan hanya berupa *power point* dan buku paket saja. Dengan menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis metode *problem solving* ini yang disajikan dengan praktis, menarik dan terdapat gambar-gambar yang mampu merangsang peserta didik untuk membacanya.

Saat ini perlu adanya pembaharuan dalam media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk tercapainya proses pembelajaran yang

efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital peserta didik akan lebih mudah dalam membaca dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru dimanapun dan kapanpun. Karena melihat keadaan yang terjadi sekarang ini peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

G. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran buku saku digital ini adalah:

1. Media pembelajaran buku saku digital ini hanya membahas tentang ekonomi SMA kelas XI pada materi pertumbuhan ekonomi, pembangunan ekonomi, dan ketenagakerjaan. Karena dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan menghabiskan biaya yang banyak.
2. Pengembangan buku saku digital ini hanya diproduksi sebatas lingkup penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar dan hanya bisa diakses menggunakan *android*.
3. Model penelitian pengembangan ini adalah 4-D (*Define, Design, Development, Disseminate*) tetapi hanya digunakan pada tahap *Design* dan *Development*, sedangkan untuk tahap *Disseminate* atau penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu.