

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Setiap bidang studi memiliki tujuan, fungsi dan manfaat bagi kehidupan manusia, hal ini sangat berhubungan dengan karakteristik dari masing-masing bidang studi tersebut. Ekonomi sebagai salah satu bidang studi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Tujuan utama pembelajaran ekonomi adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar lebih sensitif atau peka terhadap masalah sosial yang terjadi dalam lingkungan masyarakat¹.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Katlea & Subroto (2017) pembelajaran ekonomi tidak hanya selalu dihubungkan dengan konteksnya saja, melainkan harus sampai pada dunia nyata atau kehidupan yang dijalani sehari-hari, sehingga memperoleh pembelajaran yang luas tidak sebatas pemahaman konsep saja.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui pembelajaran ekonomi dasar sangat wajib untuk dikuasai oleh seluruh siswa. Namun, terdapat fenomena terkait dengan pendidikan ekonomi yang ada di Indonesia.

¹ Katlea dan Subroto, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Peningkatan Aktivitas SMA," Jurnal Pendidikan Ekonomi 5, no. 3 (2017).

Disampaikan pada Seminar Pendidikan Nasional oleh Wahyono (2013), fenomena tersebut berkaitan dengan penelitian yang dilakukan terhadap siswa jenjang pendidikan menengah, mahasiswa dan bahkan guru ekonomi, membuktikan bahwa literasi ekonomi (pemahaman dasar tentang bagaimana perekonomian bekerja) dan literasi keuangan (pemahaman dasar tentang pemanfaatan uang secara efektif dan efisien), mereka masih rendah”²

Berkaitan dengan fenomena tersebut, kenyataan pada pembelajaran ekonomi adalah siswa sering sekali mengalami kesulitan karena banyaknya materi berupa konsep hingga perhitungan dan grafik yang harus dicapai oleh siswa. Menurut Desmita (2005:196) menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi, karena didukung oleh karakteristik siswa atau siswa SMA kelas X yang berada pada usia 14–17 tahun, berdasarkan perspektif Piaget pada usia ini mereka telah mempunyai kemampuan kognitif pada tahap pemikiran operasional formal (*Formal Operational Thought*) di mana dapat berpikir abstrak, sistematis dan sudah dapat melakukan hipotesis tentang masalah-masalah yang dihadapi. Sehingga implementasi model pembelajaran yang menarik dan menantang dapat

² Rizkydwi Putri, Hari Wahyono, dan Bambang Pranowo, “Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi The Money Adventure (TMA),” 2013, h. 86.

diterapkan pada pembelajaran di kelas untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep ekonomi.³

Untuk menghadapi berbagai fenomena pembelajaran ekonomi di atas, perlu suatu strategi yang dapat menghubungkan beberapa komponen pembelajaran secara efektif dan terintegrasi. Hal ini dapat ditempuh dengan penentuan sumber belajar, ataupun metode yang efektif, juga proses evaluasi untuk mengukur tingkat proses pembelajaran yang dapat dicapai.

Terdapat banyak sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas. Pada mata pelajaran ekonomi sumber belajar dapat berupa apapun termasuk sumber belajar yang melekat pada siswa. Namun, faktanya dalam belajar dan pembelajaran, guru dan siswa belum menggunakan sumber belajar ekonomi yang melekat pada siswa.⁴

Sumber belajar menjadi salah satu unsur penting yang mempengaruhi proses pembelajaran modern. Sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu orang, lingkungan, dan media. Sumber belajar digital termasuk ke dalam kategori media. Pembelajaran

³ Ibid, h. 87.

⁴ Peggy Delita Merida dkk, "Optimalisasi Sumber Belajar Ekonomi Dalam Pembelajaran Ekonomi di SMA," 2016, h. 2373

modern memiliki tiga karakter dasar, yaitu siswa aktif (*active learning*), berorientasi kepada siswa (*student centered*), dan terintegrasi dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) termasuk di dalamnya memanfaatkan aneka sumber.⁵

Namun, tidak semua informasi yang diperoleh dari internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Bahkan sebagian besar informasi tersebut mungkin saja merupakan informasi yang tidak kredibel. Di internet terdapat konten TIK yang memang dirancang khusus sebagai sumber belajar, namun banyak juga yang tidak dirancang sebagai sumber belajar. Memang dapat diakui ketersediaan beragam informasi di internet memudahkan siswa mencari sumber belajar. Namun demikian, gaya belajar di era digital ini cenderung semakin instan, pragmatis, dan *to the point*.

Menurut Kusnandar (2013) konten yang dirancang sebagai sumber belajar memiliki karakteristik umum, antara lain; 1) tujuan dan sasarannya jelas dan spesifik baik dinyatakan secara eksplisit maupun implisit. 2) struktur sajian berurutan menurut alur logika tertentu. 3) materi

⁵ Kusnandar, "Pengembangan Bahan Belajar Digital Learning Object," Jurnal Teknodik 17, no. 1 (2013), h. 83-95.

berdasarkan kurikulum tertentu. 4) penyampaian materi jelas dan mudah dipahami, dan kelima, biasanya dilengkapi evaluasi.⁶

Kebutuhan akan sumber belajar dengan karakteristik di atas bukan hanya untuk siswa, tapi juga bagi para guru. Pada masa kini, khususnya saat pembelajaran kelas maya kebutuhan guru akan sumber belajar digital tentu sangat diperlukan. Untuk itu, sudah menjadi tuntutan bagi guru memiliki kemampuan menyiapkan materi pembelajaran berbasis TIK. Umumnya guru dapat menyiapkan materi presentasi, namun tidak semua guru memiliki waktu dan kemampuan membuat tampilan grafis yang bagus, membuat animasi, apalagi simulasi. Oleh karena itu, penyediaan berbagai sumber belajar yang *fleksibel*, *kompatibel*, *reusable*, dan *copyleft* tersebut sangat diperlukan bagi para guru.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penyediaan sumber belajar digital berbasis web akan lebih baik jika dikembangkan dalam bentuk *Learning object*. Menurut Kusnandar (2013) Konsep pengembangan konten belajar berbasis *Learning object* (LO) lebih sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran berbasis web, karena konten LO yang *simple*, spesifik, dan sependek menjadikan media ini sangat *fleksibel* dan dinamis. *Learning object* juga dapat berdiri sendiri dan dapat

⁶ Ibid, h.85.

digunakan untuk berbagai kebutuhan belajar yang berbeda. Sementara itu, Wiley (2000) memberi catatan tentang ide dasar dari LO adalah bahwa suatu rancangan pembelajaran dapat dibangun dalam ukuran kecil, dapat digunakan dan didaur ulang untuk berbagai konteks pembelajaran, tersedia dalam format digital dan dapat diakses melalui internet sehingga memudahkan terjadinya sharing konten dan kolaborasi.⁷

Sesuai dengan pernyataan di atas Paramartha & dkk (2017) dalam penelitiannya membahas tentang pengembangan sistem rekonstruksi dan penggunaan kembali materi pembelajaran dengan menggunakan konsep objek pembelajaran granular. Konsep objek pembelajaran granular dapat digunakan sebagai salah satu media untuk mencari, menyebarkan, dan merekonstruksi materi baru. Dengan adanya sistem ini proses berbagi materi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah.⁸

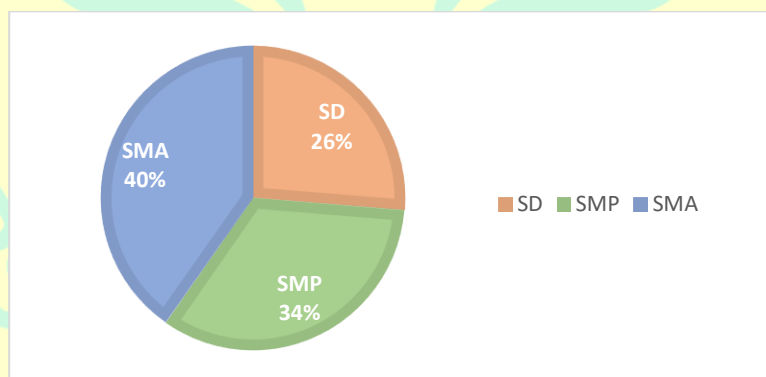
Berdasarkan uraian di atas dapat dibuktikan secara kualitas, konten belajar berbasis *Learning object* dibutuhkan pada kegiatan pembelajaran baik bagi siswa maupun guru, terutama pada proses pembelajaran *online*. Hal ini juga di dukung secara kuantitas, jumlah konten *Learning object* yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran sangat banyak.

⁷ David A Wiley, "Learning Object Design and Sequencing Theory," no. June (2000): 142.

⁸ A A Gede Yudhi Paramartha et al., "Sistem Rekonstruksi Materi Pembelajaran Berbasis Objek Pembelajaran Granular," *Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)*, 2017, h. 95.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Kusnandar (2013), jumlah kebutuhan *Learning object* pada jenjang SD yang memiliki 9 mata pelajaran adalah sebanyak 36.780. Pada jenjang SMP yang memiliki 14 mata pelajaran membutuhkan sebanyak 46.800 *Learning object*. Dan pada jenjang SMA yang memiliki 16 mata pelajaran membutuhkan sebanyak 56.340 *Learning object*. Jumlah ini belum mencakup kebutuhan untuk Sekolah Menengah Kejuruan, kurikulum muatan lokal, serta materi pelajaran penunjang.

Dapat digambarkan grafik kebutuhan terhadap *Learning object* di setiap jenjang Sekolah adalah sebagai berikut⁹:



Gambar 1. 1 Grafik Kebutuhan *Learning object*

Berdasarkan grafik di atas jumlah kebutuhan *Learning object* pada jenjang SMA memiliki jumlah terbanyak. Selain karena banyaknya

⁹ Kusnandar, *Loc Cit*, h.587

kompetensi di setiap mata pelajaran, kebutuhan LO pada jenjang SMA juga semakin diperlukan karena adanya penggunaan *e-learning* di sekolah, sehingga mendorong terciptanya *Learning object* dalam bentuk digital seperti dokumen, video, audio, gambar, hingga *gamifikasi*. *Learning object* tersebut dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran yang dibagikan melalui *Learning Management System* (LMS) yang dapat diakses melalui internet.

Seperti yang sudah diterapkan di SMA Labschool Jakarta yang memiliki system *e-learning* berbasis LMS Moodle yang dinamakan *e-labs* (dapat di akses melalui: elabs-smaraw.labschool-unj.sch.id). Selama proses pembelajaran LMS tersebut digunakan sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran, sehingga sangat penting mengoptimalkan LMS dengan mengembangkan *Learning object digital*.

Pada Mata pelajaran Ekonomi khususnya tentang keseimbangan dan struktur pasar merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh siswa kelas X SMA Labschool Jakarta. Berdasarkan jawaban kuesioner yang ditujukan kepada Ibu Khairunnisa, S.Pd. sebagai Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Labschool Jakarta, pada 05 Januari 2021 menyatakan bahwa, siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut, karena topik Keseimbangan dan Struktur Pasar meliputi materi yang cukup luas diantaranya yaitu perhitungan fungsi permintaan dan penawaran,

keseimbangan harga pasar, elastisitas, sampai bentuk dan struktur pasar dalam perekonomian.

Selain itu, terdapat kendala selama dilaksanakannya proses kegiatan pembelajaran melalui *e-learning*, dimana keaktifan siswa pada proses pembelajaran berlangsung kurang optimal. Aktifitas siswa yang kurang optimal mengakibatkan rendahnya pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga masih banyak siswa kurang mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan fenomena pada kebutuhan peningkatan efektifitas sumber dan media pembelajaran, khususnya untuk pokok bahasan pasar mata pelajaran Ekonomi yang sangat erat kaitannya dengan pengalaman sehari-hari siswa.¹⁰ Maka, akan dikembangkan *Learning object* (LO) yang dapat menghubungkan beberapa komponen pembelajaran secara efektif dan terintegrasi pada materi Keseimbangan dan Struktur Pasar Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA.

¹⁰ Dewi Fauziyah, "Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiry Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Pasar," 2004, h. 51.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan di atas, pengembang mengidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan pengembangan, yaitu sebagai berikut:

1. Apa saja kendala pada pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi keseimbangan dan struktur pasar?
2. Apakah pengembangan *Learning object* dapat menjadi solusi dari kendala tersebut?
3. Bagaimana mengembangkan *Learning object* untuk Mata Pelajaran Ekonomi dengan topik keseimbangan dan struktur pasar?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pengembang membatasi ruang lingkup pada identifikasi masalah nomor tiga yaitu “Pengembangan *Learning object* untuk mata pelajaran ekonomi dengan topik keseimbangan dan struktur pasar”. Maka pengembang menetapkan ketentuan sebagai berikut:

- Produk : *Learning object digital*
- Mata Pelajaran : Ekonomi
- Tema : Keseimbangan dan Struktur Pasar
- Sasaran : Siswa kelas X
- Tempat : SMAS Labschool Jakarta

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *Learning object* yang dikelola dalam *e-learning* berbasis LMS Moodle, digunakan sebagai sumber belajar siswa dengan prosedur yang sistematis, topik pembelajaran yang telah ditentukan dan dengan model pengembangan yang sesuai.

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk keperluan pembelajaran di SMA Labschool Jakarta, khususnya oleh beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pengembangan LO ini dapat bermanfaat untuk guru khususnya guru mata pelajaran ekonomi, yaitu sebagai sumber belajar atau referensi pengetahuan untuk diterapkan dalam pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

2. Bagi Siswa

Pengembangan LO ini dapat menambah pengetahuan terkait materi keseimbangan dan struktur pasar. Selain itu dapat mendorong motivasi belajar dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Lembaga (SMA Labschool Jakarta)

Pengembangan LO ini bermanfaat bagi sekolah dalam mengaplikasikan sistem pembelajaran *online* yang optimal khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Selain itu, memberikan solusi alternatif bagi sekolah dalam menyediakan sumber belajar secara *online*.

4. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh peneliti dari penelitian ini yaitu, pengetahuan dalam mengembangkan rangkaian kegiatan pembelajaran *online* sesuai dengan teori dan prinsip pengembangan *Learning object*.

