

## MEDIA E-BOOK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI

Deka Intan Kurniasih<sup>1</sup>, Baedhowi<sup>2</sup>, Sudiyanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Magister Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret

Email: dekaintan21@gmail.com

**Abstrak:** Pada era digital seperti saat ini, penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat membantu proses pembelajaran, siswa dapat dengan mudah mencari sumber belajar dengan tidak menjadikan guru sebagai sumber belajar satu-satunya. Namun, kenyataannya terdapat sekolah dengan fasilitas komputer yang memadai tetapi sumber belajarnya masih mengacu pada buku teks. Agar pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi sebagai sumber belajar yang beragam, maka perlu adanya media pembelajaran *e-book* sehingga hasil belajar siswa dapat berjalan lebih optimal. Mata pelajaran ekonomi adalah cabang ilmu sosial yang terus-menerus mengalami perkembangan, sehingga dibutuhkan media yang mengupdate berita terkini untuk mempermudah siswa dalam belajar. Proses pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk mengimbangi penggunaan media *e-book*. Dalam kurikulum 2013, *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang diterapkan sebagai salah satu cara agar siswa berpikir untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran ekonomi dengan dihadapkannya berbagai kasus sosial yang terjadi saat ini, siswa terbiasa berpikir dalam memecahkan masalah dan memberikan solusi terbaik dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Metode penelitian dilakukan menggunakan studi literatur dengan mengkaji penelitian terdahulu yang relevan, dan bertujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa penggunaan media *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* sangat efektif dalam pembelajaran ekonomi.

**Kata Kunci:** Media *E-Book*, *Problem Based Learning* (PBL), Ekonomi.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang menentukan maju atau mundurnya suatu bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam

sektor pendidikan dituntut untuk bertanggung jawab dan berperan secara maksimal untuk mencerdaskan mutu pendidikan, dan dalam keseluruhan proses pendidikan di

sekolah.Indonesia menggunakan kurikulum 2013 yang menjadi acuan guru dalam memberikan *treatment* sampai penilaian pada siswa yang didalamnya terdapat indikator-indikator yang harus terpenuhi untuk melihat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran pada abad 21 menekankan siswa untuk lebih mengintegrasikan pada kemampuan menggunakan teknologi, meningkatkan budaya literasi, kecakapan pengetahuan, serta keterampilan dan sikap. Untuk mewujudkan pembelajaran yang baik maka orang-orang yang terlibat dalam sektor pendidikan diharapkan mampu mencapai kelima faktor tersebut. Maka dibutuhkan kerjasama yang baik antara sistem pendidikan, SDM, kemudian sarana dan prasarana sekolah.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting yang akan menunjang keberhasilan proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Layona, Yulianto, & Turnand (2017), yang berpendapat bahwa perkembangan teknologi meluas keberbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan yang menggunakan alat-alat teknologi baik untuk kepentingan individu maupun kelompok. Menurut (Yu, 2012), keberhasilan dari proses belajar akan tercapai apabila proses pembelajaran tersebut dapat mengubah sikap dan perilaku siswa ke arah positif. Upaya

untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru, siswa, model pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar. Siswa yang menggunakan sumber belajar melalui buku cetak akan merasa cepat bosan dengan tampilan yang kurang menarik dan contoh permasalahan yang terlampau lama membuat siswa merasa jenuh.

Penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik yang didalamnya terdapat konten gambar dan audio visual yang menarik akan sangat membantu siswa dalam mencari informasi seputar ilmu pengetahuan. Media menjadi salah satu unsur penting yang akan menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *e-book*. Tampilan yang menarik dengan berbagai konten yang mendukung pembelajaran, *e-book* menjadi media yang ditunggu karena penggunaannya yang mudah dan aman. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pemakaian media pembelajaran akan lebih efektif jika guru dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Hal ini sesuai dengan mata pelajaran ekonomi yang

berasal dari cabang ilmu sosial, maka ditanamkan *economic behavior*, dan berbagai konsep ekonomi yang mendasari manusia melakukan aktivitas ekonomi (Rachmawati, 2014).

Namun, proses pembelajaran yang berlangsung kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan ceramah sebagai pendukung dalam menyampaikan materi pada siswa. Jika dilakukan secara terus-menerus dengan materi yang berbeda maka siswa akan cepat bosan karena proses pembelajaran yang tidak menarik. Dalam kurikulum 2013 siswa harus mampu berpikir secara kritis, maka harus ada *treatment* yang mendorong siswa untuk dapat melakukan hal itu.

Pembelajaran *problem based learning* membantu siswa menggunakan pengetahuan dalam memahami masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, dan membantu siswa belajar kemampuan cara berpikir kritis serta mengembangkan kemampuan untuk memperoleh pengetahuan. (Sanjaya, 2010). Menurut Cheng, Cheng, & Chen (2012), Dalam prosenya model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir dan memecahkan masalah sangat membantu siswa dalam memahami materi ekonomi secara jelas dan tentunya akan meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* akan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa baik

berupa pengetahuan, pemahaman, maupun kemampuan berfikir kritis. (Endogan & Senemuglu, 2014).

## Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu “Untuk menguji keefektifan media pembelajaran *e-book* berbasis *problem based learning* dalam mata pelajaran Ekonomi”.

## Manfaat Penelitian

Manfaat praktis yang diharapkan penulis adalah hasil penelitian yang diperoleh dapat memperluas wawasan serta pengetahuan mengenai penerapan media pembelajaran *e-book*. Bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian, penulis berharap manfaat hasil penelitian dapat diterima sebagai kontribusi dalam penggunaan media sebagai salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran.

Manfaat akademis dalam penelitian ini diharapkan memberi kontribusi ilmiah pada kajian tentang penggunaan media serta model pembelajaran. Kajian tentang penggunaan media *e-book* memang sudah cukup beragam. Namun baru sedikit riset yang secara spesifik fokus pada penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, riset ini diharapkan mampu menyediakan referensi baru tentang hubungan antara media *e-book* dan model pembelajaran *problem based*

*learning* dalam mata pelajaran ekonomi.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian artikel ini merupakan *literature review* dari kajian teori penelitian-penelitian terdahulu tentang media *e-book*, dan model pembelajaran *problem based learning*. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Multimedia

Multimedia dapat dikatakan sebagai kombinasi teks, suara dan diagram. Dalam pembelajaran, multimedia berperan besar dalam menyajikan materi dengan konten menarik dan dinilai efektif untuk menyajikan materi pembelajaran (Beacham, et al., 2009). Dalam menggunakan multimedia akan sangat bergantung pada komputer atau berbasis teknologi lainnya, yang terdiri dari konten teks, audio, dan video lebih mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran. (Liu, 2009). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan membuat siswa lebih mandiri dalam belajar dan menghubungkan ide yang saintifik serta memudahkan guru dalam memonitor siswa saat pembelajaran berlangsung (Petra, et al., 2016).

Multimedia interaktif dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Kemudian multimedia interaktif juga berpotensi mendorong siswa untuk meningkatkan kreatifitas dan keterampilan belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hassan, Puteh, dan Buhari (2015), yang mengatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, akan mendorong siswa memahami materi yang diberikan oleh guru dan meningkatkan penguasaan keterampilan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

### E-book

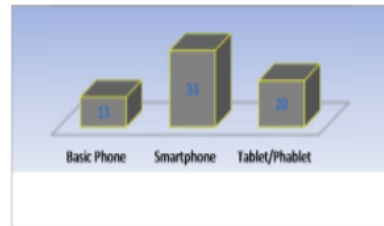
Penggunaan media berbasis digital harus diimbangi bukan hanya dari materi atau siswanya, namun yang tidak kalah penting adalah kesiapan guru menggunakan media pembelajaran *e-book*. Guru yang mampu mengkombinasikan antara media *e-book* dengan model pembelajaran yang tepat maka akan tercipta suasana belajar yang baik sehingga indikator yang dituangkan dalam kurikulum 2013 dapat tercapai sehingga hasil belajar siswa optimal. Media pembelajaran *e-book* memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan buku konvensional. Siswa yang menggunakan *e-book* bisa belajar dimanapun dengan akses yang cepat tanpa membawa banyak buku yang merepotkan.

Terdapat berbagai format buku *e-book* yang banyak digunakan, yaitu: Teks polos, PDF, JPEG, HTML, dan *Open Electronic Book Package*.

Adapun fungsi dan tujuane-*book*, menurut Sherley (2014) adalah:

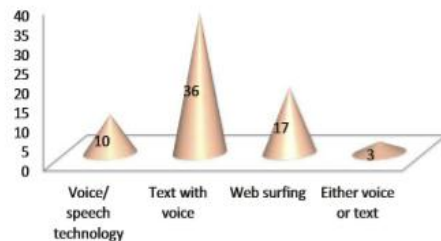
- a. Fungsi
  - 1) Sebagai media belajar yang dapat meningkatkan produktivitas belajar.
  - 2) Sebagai alat bantu guru dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran.
- b. Tujuan  
Dapat mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual serta pemberian informasi yang lebih luas kepada siswa.

Menurut Arsyad (2011), media *e-book* merupakan kombinasi dari dua hal yakni cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh teknologi komputer. India adalah Negara sebagai penjual buku online terbesar, telah mengembangkan sebuah aplikasi-*book*. Aplikasi ini menawarkan sastra India dalam bentuk *e-Books*. Buku-buku dalam bahasa Inggris, Hindi, dan berbagai bahasa daerah lainnya dengan pilihan pembelian buku fisik, data tersebut dapat dilihat pada gambar 1. Berikut:



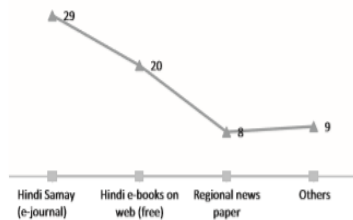
Gambar 1. Jenis ponsel yang digunakan oleh siswa.

Pada gambar 2 terlihat bahwa penulis mampu memenuhi kebutuhan siswa. Bagaimana siswa menggunakan perangkat *mobile* dalam perpustakaan, mempelajari lebih lanjut tentang sikap siswa dan mencari informasi kemungkinan membuka layanan *mobile* perpustakaan.



Gambar 2. Pengguna layanan perpustakaan berbasis *mobile*.

Hal ini dimengerti bahwa 60% siswa memiliki dua perangkat *mobile*. harapan mereka dari layanan *mobile* adalah, tersedia kapan saja dan di mana saja, informatif, dan kolaboratif.



**Gambar 3. Jenis konten digital yang diakses oleh pengguna.**

Kecenderungan masyarakat India dalam membaca *e-book* sangat pesat. program advokasi perpustakaan melalui *mobile* adalah cara yang baik untuk menjangkau masyarakat luas, terutama bagi siswa yang belajar di pedesaan.

Dalam beberapa tahun ini media *e-book* menjadi media belajar yang cukup populer di beberapa sekolah di Indonesia. Memiliki banyak keunggulan serta manfaat yang besar dalam bidang pendidikan, maka pemerintah mendukung penuh atas kehadiran media *e-book*. Hal ini didasarkan pada Departemen Pendidikan Nasional yang mengeluarkan *e-book* dengan nama Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang diakses dengan software adobe reader dsb. Sebagai pendidik guru akan lebih mudah mencari sumber materi pelajaran, menambah referensi sumber belajar, serta contoh nyata yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas. Guru tidak perlu mencari berbagai buku yang diperlukan untuk membahas materi ekonomi yang pastinya akan

membuang waktu dan energi, karena *e-book* bisa didapatkan dari situs web hanya dengan memanfaatkan akses internet.

Berbagai kemudahan yang ditawarkan media *e-book* ternyata tidak hanya memberikan kemudahan pada guru namun juga siswa. Bagi para siswa penggunaan media pembelajaran dengan teknologi sangat membantu dalam belajar di kelas maupun di luar kelas. Siswa dapat menggunakan akses internet untuk mengunduh *e-book* yang berkaitan dengan ilmu yang ingin dipelajari. Penerapan Kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa lebih aktif dan kritis dalam mencari ilmu pengetahuan, maka secara tidak langsung materi yang disampaikan oleh guru masih terbatas atau kurang. Jadi dengan penggunaan media *e-book* pengetahuan siswa akan lebih kompleks.

Kehadiran *e-book* dengan berbagai manfaatnya membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Namun tentu saja ada kendala yang harus dihadapi dalam menggunakan media *e-book*, salah satunya adalah ketimpangan akses internet antara kondisi di daerah dengan di pusat. Siswa yang berada di kota-kota besar sudah bias menikmati layanan internet yang mendukung baik di sekolah maupun di rumah.

Sementara itu, siswa dengan tempat tinggal di desa yang secara ekonomi kurang mampu membiayai dirinya untuk bersekolah, masih dipersulit lagi dengan kondisi internet yang belum tersedia di sekolahnya. Ketimpangan-ketimpangan sejenis kerap memposisikan siswa yang berasal dari keluarga menengah kebawah sebagai korban dari berbagai program yang dirancang secara kurang matang. Hal tersebut menjadi tugas dan tanggungjawab pemerintah untuk membantu terjangkaunya e-book bagi siswa di desa sampai kota. Kendala selanjutnya adalah hak cipta. Karena sifat digitalnya yang sangat mudah untuk di-copy paste, dan tentunya tidak hati-hati dalam pemakaianpun akan mengakibatkan kerusakan file seperti terkena virus.

### **Model Problem Based Learning**

Guru yang berperan mendampingi siswa dalam belajar dikelas tentunya harus melakukan inovasi dalam proses mentransfer ilmu. Penggunaan metode ceramah pada era digital saat ini tidak efektif dalam merangsang siswa untuk berpikir kritis ataupun berpikir tingkat tinggi, maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu membuat siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Ibrahim (2002), (syntax) model *problem based learning*, adalah sebagai berikut:

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran ekonomi adalah *problem based learning* yang membantu siswa dalam memecahkan masalah serta mencari solusi atas permasalahan tersebut. *Problem based learning* merupakan pendekatan dengan mengkaitkan permasalahan dunia nyata sebagai bahan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah untuk mendapatkan pengetahuan dan juga konsep yang esensial dari materi pembelajaran. (Kunandar, 2008).

Dalam menggunakan model pembelajaran guru harus mempertimbangkan jumlah siswa dan durasi yang ada. Jika siswa terlalu banyak dengan waktu yang terbatas, maka guru dapat membagi siswa dalam beberapa kelompok. (Melek Demirel, 2015). Menurut Allen et al (2011), model *problem based learning* meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan meningkatkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sulit. *Problem based learning* membantu siswa memberikan pengalaman otentik untuk proses belajar lebih aktif, membantu mengonstruksikan pengetahuan serta mampu mengintegrasikan materi pembelajaran yang ada disekolah dengan kehidupan nyata secara alamiah. (Abidin, 2014).

**Tabel 1. Langkah-langkah Model  
Problem Based Learning**

Tahapan	Kegiatan Guru Di Kelas
<b>Tahap 1</b> <b>Orientasi siswa</b> <b>pada masalah</b>	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
<b>Tahap 2</b> <b>Mengorganisasi</b> <b>i siswa untuk</b> <b>belajar</b>	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
<b>Tahap 3</b> <b>Membimbing</b> <b>penyelidikan</b> <b>individual</b> <b>maupun</b> <b>kelompok</b>	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
<b>Tahap 4</b> <b>Mengembang</b> <b>an dan</b> <b>menyajikan</b> <b>hasil karya</b>	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
<b>Tahap 5</b> <b>Menganalisis</b> <b>dan</b> <b>mengevaluasi</b> <b>proses</b> <b>pemecahan</b> <b>masalah</b>	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana model *Problem Based Learning*. Menurut Sanjaya (2006), sebagai berikut:

a. Kelebihan :

- 1) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan

pengetahuan baru bagi siswa.

- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa.
  - 3) Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata.
  - 4) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
  - 5) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
  - 6) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
  - 7) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
  - 8) Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.
- b. Kelemahan
- 1) Manakala siswa tidak memiliki niat atau tidak



mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.

- 2) Untuk sebagian siswa beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

## Ekonomi

Pembelajaran ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi. Sesuai dengan sifat materi dalam pembelajaran ekonomi dimana harus lebih mengutamakan tentang pemahaman terhadap materi pembelajaran dan bukan menghafal dari isi materi tersebut. Dengan demikian siswa dapat lebih memahami dengan melibatkan semua panca indra dalam proses pembelajaran. Menurut Adam Smith (Mardiyatmo, 2010: 82), dibutuhkan dasar keilmuan yang baik dalam menganalisis permasalahan ekonomi yang ada untuk mempelajari tingkah

laku manusia dalam usahanya memenuhi kebutuhan dengan sumber daya yang terbatas.

Tujuan mata pelajaran Ekonomi menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 terdiri dari empat, yaitu 1) memahami sejumlah konsep untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara, 2) menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi, 3) membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara, dan 4) membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Dilihat dari poin pertama ada beberapa permasalahan yang harus di perbaiki dalam sistem, seperti banyaknya sekolah yang sudah memiliki fasilitas lab komputer, tetapi dalam kegiatan belajar masih menggunakan satu sumber belajar saja seperti modul yang disediakan sekolah. Akhirnya, guru hanya berpedoman pada modul saja dan tidak mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi dilapangan pada saat ini. (Prahara, 2016). Terkait hal tersebut, maka keempat hal tersebut

harus tercapai sehingga peran guru dalam proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

## **Media E-Book Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Mata Pelajaran Ekonomi**

Media pembelajaran adalah salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran, guru yang baik dalam mengajar yang kemudian dilengkapi dengan media serta model pembelajaran yang sesuai untuk materi ekonomi maka akan menghasilkan siswa yang cerdas. Media e-book sebagai salah satu inovasi di era digital sangat membantu guru dan siswa dalam belajar, mudahnya mengakses dan dibawa kemanapun, sehingga siswa dapat belajar dimanapun tanpa harus membawa banyak buku yang sedikit merepotkan. Tentunya media pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal jika tidak dipadukan dengan model pembelajaran yang baik. *Problem based learning* adalah yang tepat dalam belajar ilmu ekonomi, didalamnya terdapat banyak permasalahan ekonomi, sosial, budaya dan lain sebagainya yang membutuhkan cara berpikir yang tinggi agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran untuk memberikan solusi apa saja untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Terkait dengan pembahasan diatas, terdapat beberapa penelitian yang relevan seperti penelitian yang dilakukan oleh: Allen et al (2011)

dengan judul "*Problem Based Learning. In: New Directions for Teaching and Learning*", peneliti dari Beacham et al (2012) dengan judul "*Media Combinations and Learning Styles A Dual Coding Approach*", peneliti dari Cheng et al (2012) dengan judul "*The Effect of Multimedia Computer Assisted Instruction and Learning Style on Learning Achievement*", peneliti dari Demirel et al (2015) dengan judul "*A Study on the Relationship Between Reflective Skills Toward Problem Solving and Attitudes Toward Mathematics*", penelitian dari Meitrayee (2016) dengan judul "*E-books in the mobile age: advocacy and acceptance in India*", penelitian dari Liu et al (2009) dengan judul "*Impact of Media Richness and Flow on E-Learning Technology Acceptance*", penelitian dari Prahara dkk (2016) dengan judul "*Kualitas Pembelajaran Ekonomi di SMAN dan MAN Malang Raya*", penelitian dari Rachmawati (2014) dengan judul "*Implementasi Standar Isi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Berdasarkan Persepsi Guru Ekonomi SMA Negeri di Kota Malang*", penelitian dari Yu (2012) dengan judul "*Mobile/Smart Phone Use In Higher Education*".

### *E-book* dalam

perkembangannya terjadi banyak perubahan. Dengan inovasi yang beragam dapat dinikmati oleh berbagai kalangan seperti guru, siswa, dan masyarakat luas. Hal ini

karena para peneliti atau programmer yang terus mengembangkan media *e-book*, seperti memasukkan konten animasi bergambar dan suara. *E-book* yang secara umum hanya terdiri dari tulisan diintegrasikan dengan audiovisual sehingga lebih interaktif. Diharapkan pengguna *e-book* akan lebih tertarik dan dapat dengan mudah memahami isi materi. Berdasarkan dari keseluruhan penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dan model *problem based learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Media *e-book* berbasis *problem based learning* dalam mata pelajaran ekonomi, dapat disimpulkan bahwa, siswa dapat memahami materi pelajaran ekonomi lebih mudah dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat. *Problem based learning* sangat berpengaruh positif terhadap cara siswa dalam memahami materi, tidak hanya menghafal yang akan mudah lupa. Tetapi dengan menggunakan model pembelajaran siswa dilatih untuk memecahkan masalah yang terjadi baik dari tugas yang diberikan oleh guru maupun melihat kasus yang terjadi disekitar masyarakat, kemudian siswa juga dapat memberikan solusi apa yang harus diambil untuk permasalahan tersebut, hal ini suatu fase dimana

siswa belajar untuk berpikir tingkat tinggi. Era digital seperti saat ini memang harus dimanfaatkan sebaik mungkin dalam aspek pendidikan. Media pembelajaran *e-book* salah satu inovasi yang mempermudah guru maupun siswa dalam mempelajari ilmu ekonomi. Menghadirkan berbagai kemudahan dengan berbagai kreatifitasnya, *e-book* benar-benar menjadi salah satu hal yang membuat siswa semangat belajar.

### Saran

Setelah mengkaji hasil penelitian yang relevan dan menghasilkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: 1. Sebelum menggunakan media *e-book* pastikan guru dan siswanya sudah paham terhadap penggunaan teknologi. 2. Kepada guruyang akan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* untuk tetap aktif memberikan stimulus dan respon kepada siswa. 3. Penggunaan media *e-book* dan model pembelajaran *problem based learning* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa, karena siswa akan dilatih untuk berpikir memecahkan masalah dan memberikan solusi terbaik. Untuk itu diharapkan guru dapat mendampingi siswa sebagai mana mestinya. 4. Bagi peneliti yang ingin mengkaji penelitian ini lebih lanjut,sebaiknya

memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A.Z. (2014). Studi Mitosis Bawang untuk Pembuatan Media Pembelajaran. *Preparat Mitosis. Jurnal BioEdu*, 3(3), 413-450.
- Allen, D.E., Donham, R.S., Bernhardt, S.A. (2011). Problem Based Learning. In: *New Directions for Teaching and Learning*, vol 128, 21-29.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Beacham, N. A., Elliott, A. C., Alty, J. L., & Al-Sharrah, A. (2012). Media Combinations and Learning Styles A Dual Coding Approach. *Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*, 2002.
- Cheng Y. H., Cheng J. T., & Chen D. J. (2012). The Effect of Multimedia Computer Assisted Instruction and Learning Style on Learning Achievement. *WSEAS Transactions on Information Science and Applications*, 9(1), 24-35.
- Demirel, Melek., Ipek, D., & Edibe, K. (2015). A Study on the Relationship Between Reflective Skills Toward Problem Solving and Attitudes Toward Mathematics. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 2086-2096.
- Endogan, T., & Senemuglu, N. (2014). Problem Based Learning In Teacher Educator: Its Promises and Challenges. *Procedia- Sosial and Behaviora Sciences Journal*, 116, 459-463.
- Ghosh, M. (2016). E-books in the mobile age: advocacy and acceptance in India. *Library Hi Tech News*, 6, 5-10.
- Hassan, N.F., Puteh, S. & Buhari, R. (2015). Student understanding through the application of technology enabled active learning in practical learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1 (504) 318 – 31,55.
- Ibrahim, Muslimin, dkk. (2002). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press.
- Kunandar. (2008). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Layona, R., Yulianto,B., & Tunardi, Y. (2017). Authoring Tool for Interactive Video Content for Learning Programming. *Procedia Computer Science*, 1(16), 37–44.
- Liu, S. H., Liao, H. L., & Pratt, J. A. (2009). Impact of Media Richness and Flow on E-Learning Technology Acceptance. *Computers & Education*, 52(3), 599-607.

- Mardiyatmo. (2010). *Ekonomi*. Jakarta: Yuhistora.
- Petra, S.F., Jaidin, J.H., Perera, S.H.Q. & Linn, M. (2016). Supporting students to become autonomous learners: the role of web-based learning. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 33 (4), 263 - 275.
- Prahara, R. S., Wahyono, H., Utomo, S. H. (2016). Kualitas Pembelajaran Ekonomi di SMAN dan MAN Malang Raya. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, dan Pengembangan*, 1(12), 2266-2271.
- Rachmawati, D. (2014). Implementasi Standar Isi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Berdasarkan Persepsi Guru Ekonomi SMA Negeri di Kota Malang. *Prosiding Pluralisme dalam Ekonomi dan Pendidikan*, ISSN 2407-4268 pp. 49-60.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Utari, Sherley. (2014). *Pengembangan Media E-Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 2 Padang Panjang*. Tesis. Universitas Sebelas Maret.
- Yu, Fuxin (Andrew) Yu.(2012). Mobile/Smart Phone Use In Higher Education. *University of Central Arkansas*, pp. 831-839.