



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 8649-8657

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan *E-Book* Teori Ekonomi Mikro Berbasis *Blended Learning* Pada Mahasiswa Di Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara

Makhrani<sup>1✉</sup>, Ahmad Sayuti Pulungan<sup>2</sup>, Abdelina<sup>3</sup>, Nursalamah<sup>4</sup>

Fakultas Ekonomi, Universitas Graha Nusantara

Email : [mahranirangkuti61@gmail.com](mailto:mahranirangkuti61@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

E-book ilmu ekonomi mikro merupakan salah satu sumber belajar bagi mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan. Tujuan dari pengembangan e-book ini adalah untuk merekonstruksi konsep antara teori dan praktek yang disajikan dalam setiap pokok bahasan materi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) yang diusulkan oleh Borg dan Gall. Materi e-book ini terdiri dari 7 pokok pembahasan beserta indikator - indikatornya, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi dengan skala 1 - 5 mendapat nilai 4 dengan kategori "layak". Uji coba kedua adalah validasi untuk ahli media, mendapatkan nilai 5 dengan kategori "sangat layak". Uji coba ketiga dilakukan pada 87 mahasiswa yang memperoleh nilai 94%, maka diperoleh bahwa kriteria e-book tersebut mendapat penilaian "sangat baik".

Kata Kunci: *Pengembangan, e-Book, Blended Learning, Ekonomi Mikro*

## Abstrak

E-book ilmu ekonomi mikro merupakan salah satu sumber belajar bagi mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan. Tujuan dari pengembangan e-book ini adalah untuk merekonstruksi konsep antara teori dan praktek yang disajikan dalam setiap pokok bahasan materi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) yang diusulkan oleh Borg dan Gall. Materi e-book ini terdiri dari 7 pokok pembahasan beserta indikator - indikatornya, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi dengan skala 1 - 5 mendapat nilai 4 dengan kategori "layak". Uji coba kedua adalah validasi untuk ahli media, mendapatkan nilai 5 dengan kategori "sangat layak". Uji coba ketiga dilakukan pada 87 mahasiswa yang memperoleh nilai 94%, maka diperoleh bahwa kriteria e-book tersebut mendapat penilaian "sangat baik".

Kata Kunci: *Pengembangan, e-Book, Blended Learning, Ekonomi Mikro*

## PENDAHULUAN

Indikator keberhasilan pembangunan suatu negara salah satunya adalah keberhasilan dalam bidang pendidikan. Melalui pendidikan, maka akan terwujud generasi penerus yang cerdas intelektual, jujur, terampil, dan mandiri untuk mencapai pembangunan bangsa. Mutu pendidikan ialah kebutuhan dan syarat untuk mencapai tujuan pendidikan. Agar tercapainya tujuan tersebut, upaya peningkatan mutu pendidikan harus bersifat siklis, terencana dan dilakukan secara berkesinambungan oleh semua pihak yang terlibat dalam pemanfaatan pendidikan (Sintia, 2019). Menghadapi masalah pendidikan saat ini indonesia tidak hanya meningkatkan kualitas Pendidikan akan tetapi indonesia juga merevisi kualitas Pendidikan yang ada, (Gaol, 2018).

Perkembangan informasi, komunikasi dan teknologi yang semakin pesat telah banyak mengubah berbagai bidang kehidupan, termasuk dibidang pendidikan. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan. Maka, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Dari hal tersebut sudah seharusnya bidang pendidikan juga menciptakan suatu sistem yang lebih efisien, efektif, cepat, dan murah, dibandingkan sistem terdahulu yang masih tradisional. Sehingga diperlukan suatu inovasi teknologi guna mendukung perkembangan kualitas pendidikan khususnya pada proses belajar mengajar antara tenaga pendidik dengan peserta didik, dengan harapan meningkatnya kualitas pendidikan (Septyanto, K., Mustofa A.H. and Didik 2020).

Mengingat fenomena tersebut, penting untuk memiliki strategi dengan memanfaatkan berbagai media dan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kemampuan beradaptasi pembelajaran. Pembuatan buku elektronik atau *e-book* berbasis informasi terstruktur dimaksudkan untuk membantu proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *blended learning*. Zucker dkk., (2009) berpendapat bahwa e-book merupakan alat yang menarik bagi kebanyakan peserta didik. E-book telah menjadi inovasi teknologi canggih yang diharapkan dapat berkembang dari waktu ke waktu menggantikan buku- buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif (Lynch, 2012; Shen, 2011; Lai dan Chang, 2011). Ebied dan Rahman (2015) menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan e-book interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan prestasi akademiknya dibandingkan siswa yang belajar menggunakan buku teks. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan, (Putera, 2011) yang mengatakan bahwa e-book adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk ringkas dan dinamis. E-Book lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional karena e- book mampu menyajikan tayangan gambar, grafik, animasi, suara, maupun video atau sebuah movie.

Pendidikan ekonomi mikro merupakan salah satu matakuliah wajib dan termasuk ke dalam matakuliah keilmuan dan keterampilan. Pembahasan mengenai ilmu ekonomi mikro sudah dibahas dengan beragam, namun belum adanya buku yang memfokuskan pembahasan secara rinci mengenai ilmu ekonomi yang sesuai dengan kurikulum di Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara yang mengakibatkan mahasiswa merasa kesulitan untuk mendapatkan buku acuan. Kedepannya, *e-book* ini diharapkan dapat menjadi dasar pembelajaran pendidikan ekonomi untuk para mahasiswa dengan efektif, kreatif dan inovatif sehingga memberikan pengertian mendalam kepada mahasiswa agar dapat mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada *e-book* ini memiliki keunggulan bahwa disusun secara komprehensif dengan menggabungkan pengetahuan tekstual yang berpijak pada teori serta pengetahuan kontekstual yang berpijak pada fenomena ekonomi yang sedang berkembang serta sesuai dengan kurikulum Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara.

Mata kuliah ilmu ekonomi mikro merupakan matakuliah wajib. Dalam e-book ini, akan dibahas secara singkat mengenai topik-topik ekonomi mikro, yaitu hubungan pelaku ekonomi dalam perekonomian, permintaan, penawaran dan harga, elastisitas permintaan dan penawaran, teori perilaku konsumen, teori perilaku produsen, biaya produksi dan penerimaan dan struktur pasar. Materi dalam e-book ini disajikan secara komprehensif berdasarkan pendekatan tugas terstruktur yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan teknologi informasi (elearning).

## *Blended Learning*

Taylor (1995) mengemukakan bahwa mulanya blended learning (pembelajaran campuran atau hybrid) muncul pada akhir tahun 1990 sebagai metode pengajaran baru untuk pembelajaran jarak jauh melalui penerapan teknologi dan internet. Blended learning bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan mendorong pengajar untuk mengubah metode pendidikan mereka, dan karenanya untuk menggeser pembelajaran ke model yang lebih berpusat pada siswa daripada model pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran kombinasi atau blended learning adalah pembelajaran yang menggabungkan antara model pembelajaran tatap muka dengan model pembelajaran berbasis TIK (Vaughan,2007). Pembelajaran kombinasi ini juga sering disebut pengajaran metode hybrid, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan metode pengajaran tatap muka dengan metode pengajaran online (Delialioglu dan Yildirim,2007).

Thorne (2003) menyebutkan keberadaan blended learning adalah sebuah bentuk respon terhadap adanya kemajuan teknologi online dengan kegiatan pembelajaran tradisional. Ia juga menyebutkan bahwa blended learning merupakan sebuah peluang dalam usaha mengintegrasikan inovasi serta kemajuan teknologi yang berlangsung secara online dan pembelajaran tradisional yang berlangsung interaksi serta partisipasi (Thorne, 2003). Potensi dari blended learning dapat dikatakan hampir tidak terbatas dan meliputi perkembangan proses secara alami dari bentuk pembelajaran tradisional menjadi pola perkembangan fokus dan personal. Blended learning adalah sebagai bentuk evolusi terlogis dalam perancangan pembelajaran. Blended learning bertujuan memberikan solusi untuk menghadapi tantangan dalam menyesuaikan pembelajaran dan terhadap pengembangan kebutuhan setiap individu.

Rovai dan Jordan (2004) mengemukakan bahwa model blended learning merupakan suatu bentuk keunggulan dari campuran antara pembelajaran tatap muka (face to face learning) dan pembelajaran online atau virtual (e-learning). Pembelajaran online (e-learning) dalam blended learning adalah sebagai tahapan lanjutan dari pembelajaran langsung di kelas (face to face learning). Blended learning bertujuan membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel untuk dirancang dan di terapkan karena terdiri dari campuran lebih dari satu metode dari berbagai waktu dan tempat belajar.

Bonk & Graham (2006). mengartikan blended learning sebagai model belajar dengan perpaduan dua jenis kegiatan pembelajaran yang secara berbeda, yaitu antara metode pembelajaran tradisional (face to face) dengan sistem pembelajaran terdistribusi (distributed learning system). Sistem pembelajaran terdistribusi tersebut dilakukan pemanfaatan terbaik dari teknologi elektronik, seperti komputer dan internet sehingga bahan ajar bisa dengan mudah untuk akses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Bonk dan Graham juga mengatakan

bahwa blended learning sebenarnya bertujuan untuk menggabungkan dua jenis lingkungan belajar yaitu tatap muka (pembelajaran di kelas) dan e-learning (pembelajaran secara online) (Bonk & Graham, 2006).

### Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning*

Implementasi atau penerapan merupakan suatu bentuk realisasi dari sebuah rancangan atau desain yang telah dibuat secara rinci dan matang. Implementasi pembelajaran adalah penerapan proses interaksi antara peserta dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Hamzah, 2012). Dalam melaksanakan model pembelajaran blended learning diperlukan adanya tahapan implementasi pembelajaran untuk mempermudah dalam merancang langkah-langkah atau skenario pembelajaran, Adapun hasil analisis literatur mengenai implementasi model pembelajaran blended learning bersumber dari buku, jurnal, maupun artikel penelitian.

Menurut Carman (2005), ada lima urutan tahapan untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan blended learning, yaitu live event, self-paced learning, collaboration, assesment, dan performance support material.

1. Live Event adalah kegiatan pembelajaran langsung (sinkronous) pada waktu dan tempat yang bersamaan.
2. Self-Paced Learning adalah kegiatan kombinasi pembelajaran secara mandiri (self-paced learning).
3. Collaboration yaitu kegiatan kolaborasi antar pendidik dan peserta didik maupun antar sesama peserta didik.
4. Assessment adalah kegiatan pendidik menentukan mengembangkan pembelajaran dengan memilih kombinasi yang serasi dari bermacam assessmen online dan offline.
5. Performance Support Materials, mempersiapkan sumber dan media belajar pendukung dalam bentuk digital yang bisa diakses oleh peserta didik.

Husamah (2014) membagi implementasi blended learning menjadi dua kategori utama, yaitu

1. Peningkatan pembelajaran tatap muka, dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktivitas pembelajaran tatap muka, dengan menggunakan jejaring terikat (web-dependent) atau jejaring pelengkap (web-supplemented).
2. Pembelajaran campuran (blended/hybrid learning), dengan pengurangan kuantitas kelas tradisional dengan peningkatan kegiatan pembelajaran secara online.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) yang diusulkan oleh Borg dan Gall. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk yang telah diuji keefektifannya (Sugiyono, 2008). Lokasi penelitian pada penelitian ini yaitu Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara yang beralamat di Jln. HT Rizal Nurdin, KM 5,5 Sihitang, Kota Padangsidimpuan. Tujuan memilih lokasi ini adalah untuk mempermudah peneliti dalam menerapkan *e-book* pada matakuliah ilmu ekonomi mikro pada Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023 di Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara. Desain R&D terdiri dari 10 tahapan, akan tetapi dalam penelitian ini dibatasi sampai tahapan ke 5, ke-5 tahapan tersebut yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information), (2) perencanaan (planning), (3) proses pengembangan, penyusunan dan penulisan *e-book* (*developing, compiling and writing e-book*), (4) uji coba lapangan awal (preliminary field testing), (5) revisi hasil uji coba (main product revision) (Sukmadinata, 2011).

*Tahap pertama*, peneliti melakukan pengumpulan data mengenai bahan ajar yang dari matakuliah yang akan dikembangkan, pada tahap ini peneliti menetapkan matakuliah apa saja yang akan digunakan pada *e-book* untuk mahasiswa pada Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara.

*Tahap kedua*, peneliti mulai merencanakan dan mengidentifikasi apa saja materi yang akan menjadi pembahasan pada *e-book* ini. Setelah melakukan penetapan, selanjutnya menetapkan isi ataupun topik dari ilmu ekonomi mikro yang disajikan secara komprehensif berdasarkan pendekatan tugas terstruktur yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan teknologi informasi (elearning).

*Tahap ketiga*, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, identifikasi perilaku dan karakteristik mahasiswa serta mengembangkan strategi-strategi pembelajaran. *Tahap keempat*, tahapan ini merupakan tahap dimana dilakukan pengumpulan informasi sebagai acuan untuk mengambil keputusan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas *e-book* yang dikembangkan.

*Tahap kelima*, tahap terakhir merupakan revisi atau tinjauan ulang dari produk bahan ajar tersebut. Hasil yang diperoleh akan dijadikan pedoman untuk perbaikan *e-book* agar menjadi *e-book* yang lebih memberikan pemahaman yang mudah untuk mahasiswa terhadap ilmu ekonomi mikro.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan *e-book* pengantar ilmu ekonomi mikro ini adalah:

Tahap pertama, hasil yang diperoleh pada studi lapangan ini yaitu mahasiswa dan dosen menyatakan perlu adanya pengembangan *e-book* interaktif berbasis fenomena ekonomi di kehidupan sehari-hari yang disajikan secara komprehensif berdasarkan pendekatan tugas terstruktur yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan teknologi informasi. Beberapa kendala yang ditemukan adalah banyaknya keberadaan buku atau pedoman mengenai ilmu ekonomi makro namun belum sesuai dengan kurikulum di Fakultas Ekonomi Universitas Graha Nusantara. Kendala lain yang ditemukan adalah para mahasiswa yang cenderung jenuh dengan tampilan pembelajaran dengan *full text*, sehingga diperlukan tampilan *e-book* dengan menarik menggunakan perpaduan gambar, video ataupun animasi yang mampu meningkatkan minat pembelajaran mahasiswa. Selanjutnya, diperlukan adanya evaluasi dari jawaban pertanyaan-pertanyaan yang dapat dipelajari oleh mahasiswa setelah melakukan pembelajaran.

Ditahap kedua pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pembuatan desain dan ditentukan konstruksi dan struktur materi dari *e-book* yang akan dikembangkan. Tahap ketiga berdasarkan rancangan yang telah dikembangkan, setelah mendapatkan materi umum yang akan dibahas pada *e-book* ini maka peneliti selanjutnya menentukan sub bab dan indikator dari tiap-tiap materi yang akan dibahas pada *e-book* ini.

Tabel 1. Materi E-book Ekonomi Mikro

No	Materi	Indikator
1.	Hubungan Pelaku Ekonomi dalam Perekonomian	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Sumberdaya aktivitas ekonomi dalam perekonomian</li><li>✓ Dasar Teori ekonomi mikro</li><li>✓ Model Ekonomi</li><li>✓ Pelaku - pelaku ekonomi dan interaksinya</li></ul>
2.	Teori Permintaan, Penawaran dan Harga	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Permintaan barang dan jasa</li><li>✓ Penawaran barang dan jasa</li><li>✓ Penentuan harga pasar</li><li>✓ Konsep kurva permintaan dan fungsi permintaan</li></ul>
3.	Elastisitas Permintaan dan Penawaran	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Konsep penghitungan elastisitas permintaan</li><li>✓ Konsep penghitungan elastisitas penawaran</li></ul>
4.	Teori Perilaku Konsumen	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Utilitas/nilai guna mengkonsumsi barang</li><li>✓ Marginal utility</li><li>✓ Hukum pertambahan nilai</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Perilaku konsumen dengan surplus konsumen</li> </ul>
5.	Teori Perilaku Produsen	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Konsep dan fungsi produksi</li> <li>✓ Fungsi produksi dengan 1 faktor</li> <li>✓ Fungsi produksi dengan 2 faktor</li> <li>✓ Efisiensi dan produksi optimum</li> </ul>
6.	Teori Biaya dan Penerimaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Konsep dan jenis biaya produksi</li> <li>✓ Kurva biaya</li> <li>✓ Kurva penerimaan</li> <li>✓ Analisis keuntungan maksimum</li> </ul>
7.	Struktur Pasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Struktur pasar persaingan sempurna</li> <li>✓ Pasar monopoli</li> <li>✓ Pasar persaingan monopolistik</li> <li>✓ Pasar duopoli dan oligopoli</li> </ul>

Tahap keempat adalah uji coba atau implementasi. Berdasarkan perhitungan dengan hasil validasi ahli media dan materi dengan menggunakan skala linier 1 - 5, mendapatkan nilai dengan angka 4 dengan kategori "layak". Uji coba kedua adalah validasi untuk ahli media, mendapatkan nilai 5 dengan kategori "sangat layak". Uji coba ketiga dilakukan pada 87 mahasiswa yang memperoleh nilai 94%, maka diperoleh bahwa kriteria *e-book* tersebut mendapat penilaian "sangat baik".

Tahap terakhir adalah evaluasi atau revisi dari hasil uji coba berdasarkan hasil evaluasi baik dari ahli materi, media, dosen dan mahasiswa, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian antara lain; 1) Tampilan *e-book* perlu diperbaiki lebih menarik lagi, dapat berupa gambar/video/animasi dengan tujuan meningkatkan minat pembelajaran para mahasiswa dan tidak cenderung jenuh dalam belajar. 2) indikator pada setiap materi perlu diperhatikan dan dikembangkan lagi. 3) variasi pemberian tugas yang beragam.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan skala 1 - 5 mendapat nilai 4 dengan kategori "layak". Uji coba kedua adalah validasi untuk ahli media, mendapatkan nilai 5 dengan kategori "sangat layak". Uji coba ketiga dilakukan pada 87 mahasiswa yang memperoleh nilai 94%, maka diperoleh bahwa kriteria *e-book* tersebut mendapat penilaian "sangat baik".

## DAFTAR PUSTAKA

- Bonk dan Graham. 2006. *The Handbook of Blended Learning*. USA :Pfeiffer.
- Carman, Jared M. 2005. *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. diunduh dari melalui <http://www.agilantlearning.edu/pdf/blended> (20 juni 2023)
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., Smaldino, S. E. 2002. *Instructional Media Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Jannah, N., Fadiawati, N., dan Tania, L. (2017). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari Tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*. 6(1): 186-198.
- Kanuka, Heather & Liam Rourke (2013) Using blended learning strategies to address teaching development needs:How does Canada compare? *University of Alberta. Canadian Journal of Higher Education*. 43(3):21-26.
- Lestari, S. (2018) Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(2): 94-100.
- Prasetyo, N., Rakhmadian, M., dan Purwati, Titik. (2019). Pengembangan E-Book Teori Ekonomi Mikro Pada Pembelajaran Berbasis Blandid Learning Program Studi Pendidikan Ekonomi Ikip Budi Utomo Malang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2): 95-100.
- Pratama, I., Irwanto, Cahyono, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Digital Berbasis Android Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik. *Jurnal ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 6(2): 154-160.
- Rizkiyah. A (2015). Penerapan blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu bangunan di kelas x tgb smk negeri 7 surabaya. *Jurnal Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*.
- Syawaludin, M. (2020). Implementasi Buku Digital dalam Mengoptimalkan Penggunaan Literasi Untuk Menyongsong Revolusi Industri 4.0 di dalam Sekolah. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 januari 2020.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning: Howto integrate online andTraditional Learning*. London: Kogan Page Limited.
- Wahyudi, L., Mulyana, AL., Dhiaz, A., Ghandari, D., Dinata, Z., Fitoriq, M., dan Hasyim, M. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Ma'rif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies (MJEMIAS)*. 1(1): 18-22.