

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi yang dirangkai dengan revolusi industri 4.0 menjadikan perkembangan inovasi sains dan teknologi sangatlah cepat. Ilmu pengetahuan menjadi sangat mudah untuk digunakan dimana pun dan kapan pun. Perkembangan zaman sedemikian tentunya berdampak pada dunia pendidikan khususnya dalam merumuskan konsepsi pembelajaran. Pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat kompleks. Berbagai pengalaman yang terjadi pada diri individu akan menyebabkan individu mengalami proses belajar yang tampak dari luar. Terkait dengan itu, beberapa ahli mengemukakan pandangan yang berbeda tentang belajar (Asmi, Surbakti B., & Hudaidah, 2018). Robert M. Gagne (1970) menyatakan bahwa pembelajaran merujuk pada adanya perubahan atau kemampuan seseorang yang dapat dikekalkan dan tidak dipengaruhi oleh faktor pertumbuhan. Morgan dan King (1975) yang selaras dengan pendapat E.R. Hilgard, R.C. Atkinson dan R.L. Atkinson (1975) juga menyatakan bahwa pembelajaran mengarah pada perubahan tingkah laku akibat adanya pengalaman yang dialami oleh seseorang maupun kelompok. Begitu pula pendapat dari ahli psikologi pendidikan lainnya mengarah pada rumusan dari sudut pandang konstruktivisme yang menyatakan perubahan

tingkah laku dan adanya pengaruh pengalaman dalam merumuskan konsep pembelajaran.

Kompleksitas tantangan abad 21 membuat konsep dan praktik pembelajaran menuntut peserta didik untuk mampu menerapkan pembelajaran aktif yang didesain dengan menggunakan pendekatan belajar kontekstual konstruktivis sehingga memunculkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran abad 21 kini menuntut keterampilan-keterampilan yang mengarah pada kompetensi 4C, yakni *Communication* (komunikasi), *Collaborative* (kolaborasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas). Pada abad 21 ini pendidikan menjadi fokus utama dalam upaya menjamin kualitas siswa yang memiliki kecakapan dan keterampilan dalam belajar, berinovasi, menggunakan teknologi, memilih media informasi, berpikir secara tepat dan menentukan sumber informasi yang sesuai (Sanjaya, 2020). Hal tersebut perlu didukung dengan desain pembelajaran yang sesuai dengan paradigma dan transformasi pendidikan yang berkembang saat ini.

Perkembangan yang terjadi membuat dunia pendidikan di Indonesia mulai menggeliat dengan berbagai terobosan dalam sistem dan proses pendidikan serta pembelajaran. Pentingnya pendidikan seperti yang tertuang dalam berbagai kutipan seperti UUD 1945 serta Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjadikan proses pendidikan bagi setiap generasi di Indonesia menjadi wajib dilakukan. Selain bertanggungjawab atas penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, pemerintah juga memiliki tanggung jawab dalam meningkatkan standar mutu pendidikan yang dijabarkan ke dalam delapan standar nasional pendidikan.

Tanggung jawab pemerintah terkait penyelenggaraan pendidikan yang bermutu nampaknya mengalami tantangan. Tantangan pendidikan abad 21 yang bermutu kini bersamaan dengan situasi pandemi Covid-19. Kondisi tersebut membuat pemerintah harus segera melakukan terobosan baru dengan meluncurkan kebijakan Merdeka Belajar yang sejalan dengan semboyan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. Merdeka belajar bukanlah kebebasan yang diberikan sepenuhnya kepada siswa dalam menentukan kegiatan belajarnya. Merdeka belajar sesungguhnya merupakan suatu konsep dalam menentukan pembelajaran untuk membangun kesadaran diri untuk belajar secara mandiri dan tanpa tekanan, dengan tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran dan selalu melakukan refleksi. Sesuai dengan konsep yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara, merdeka belajar memiliki esensi untuk menetapkan dan menyepakati tujuan belajar bersama sesuai dengan minat, kebutuhan serta aspirasi siswa. Upaya untuk menentukan ritme belajar yang bersifat adaptif terhadap perkembangan zaman serta selalu mau untuk melakukan refleksi diri terkait pencapaian tujuan juga menjadi hal yang perlu dilakukan sebagai esensi merdeka belajar.

Kebijakan Merdeka Belajar adalah salah satu langkah untuk mentransformasi pendidikan di Indonesia agar dapat mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan berkualitas yang mempunyai profil pelajar Pancasila. Salah satu bentuk dari Kebijakan Merdeka Belajar ini yaitu adanya program Sekolah Penggerak. Program Sekolah Penggerak adalah suatu upaya untuk mewujudkan visi pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Program Sekolah Penggerak ini berfokus pada pengembangan hasil belajar peserta didik secara holistik yang

mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, yang diawali dengan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas (kepala sekolah dan guru). Di samping itu, Sekolah Penggerak memiliki guru yang diajak untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik. Guru yang menyelenggarakan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik adalah guru yang mengerti bahwa setiap peserta didik berbeda dan memiliki kebutuhan belajar dan cara pengajaran yang berbeda. Sekolah penggerak perlu menerapkan suatu bentuk pembelajaran berdiferensiasi yang dapat mengakomodir berbagai profil gaya belajar siswa di dalam kelas berdasarkan prinsip pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran berdiferensiasi pada implementasi kurikulum merdeka mengedepankan konsep bahwa setiap individu memiliki minat, potensi dan bakat yang berbeda, untuk itu peran guru harus mampu mengkoordinasikan dan mengkolaborasi perbedaan tersebut dengan strategi yang tepat (Aiman, Pratama, & Kurniawaty, 2022).

Implementasi kurikulum merdeka pada sekolah penggerak dapat berhasil jika optimalisasi terhadap faktor-faktor pendorong keberhasilan bisa dilakukan. Salah satu faktor pendorong keberhasilan implementasi kurikulum merdeka adalah adanya perubahan paradigma guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemandirian siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu hal penning mengingat perkembangan zaman yang begitu pesat dapat memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh keuntungan. Perkembangan teknologi dan informasi seperti sosial media menjadi peluang yang harus dimanfaatkan oleh siswa dalam belajar, karena jika dioptimalkan akan berdampak menguntungkan bagi masyarakat pengguna (Meliyawati, et.al, 2020). Dalam Kurikulum Merdeka, guru juga

memiliki kesempatan untuk mendalami materi pelajaran dan tidak terburu-buru untuk melanjutkan ke materi berikutnya. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep lebih dalam. Siswa bisa memilih mata pelajaran sesuai minat, bakat, dan cita-citanya. Kurikulum Merdeka memberikan guru keleluasaan dalam mengajar sesuai tahapan pencapaian dan perkembangan siswa (Mariati, 2021). Guru dapat melakukan pembelajaran yang baik seperti paparan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh ketersediaan sumber belajar yang baik dan adaptif.

Upaya sekolah penggerak dalam mewujudkan kondisi ideal pembelajaran yang diharapkan tidak didukung oleh ketersediaan sumber belajar yang sesuai dalam memfasilitasi kebutuhan dan gaya belajar siswa. Hampir semua guru pada sekolah penggerak maupun non sekolah penggerak yang menerapkan kurikulum merdeka menggunakan salah satu buku paket cetak sebagai sumber utama. Kelemahan dari bahan ajar cetak ini adalah tampilan yang kurang menarik dan informasi yang diberikan bersifat statis. Bahan ajar yang demikian juga belum mampu memberikan apa yang dibutuhkan oleh siswa yang memiliki keragaman gaya belajar. Gaya belajar ialah cara individu untuk menyerap dan memproses informasi dengan mudah sesuai dengan kemampuannya (Alhafiz, 2022). Bahan ajar yang inovatif pada dasarnya dapat diciptakan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimana saja sesuai profil gaya belajar siswa. Apalagi saat ini siswa sudah indentik dengan gawai yang sering dibawa oleh siswa. Peluang tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas kualitas pembelajaran siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui diskusi dengan beberapa siswa kelas X SMAN 2 Kuta terkait kebutuhan belajar mereka dihasilkan suatu informasi

bahwa siswa memerlukan bahan ajar yang inovatif, variatif, namun tidak menyulitkan dalam akses informasi. Selama pembelajaran daring (*online*) saja sebagian besar siswa mengaku selain mengalami kesulitan mengenai hasil belajar akibat kesulitan memahami sumber belajar yang cenderung diseragamkan, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengakses sumber belajar yang relevan. Kondisi yang hampir sama terjadi ketika sekolah mulai mengimplementasikan Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP) yang populer dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka yang aktivitas pembelajarannya hampir sama dengan praktek pembelajaran di Sekolah Penggerak.

Mencermati kondisi tersebut di atas perlu adanya inovasi untuk menciptakan bahan ajar berbasis digital yang dapat diakses siswa melalui gawai mereka, sehingga akses informasi dapat bersifat inovatif, variatif dan mudah diakses. E-modul berbasis aplikasi *Book Creator* menjadi salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru pada sekolah penggerak. Kesesuaian ini juga diperkuat oleh pendapat Sholihah, dkk (2022) bahwa penggunaan *Book Creator* sangat cocok untuk digunakan oleh siswa dalam era industri 4.0 saat ini, karena *book creator* menggabungkan beberapa jenis media dalam pembelajaran. Siswa dengan mudah mengakses video, audio, dan gambar. Siswa juga difasilitasi dalam mengakses berbagai sumber pendukung yang disajikan melalui tautan dalam e-book. E-modul *Book Creator* dapat menjadi salah satu faktor yang penting keberadaannya dalam menunjang ketercapaian kurikulum merdeka. Esensi dari bahan ajar ini adalah sebuah *hypermedia electronic book* berbasis web yang dilengkapi dengan teks, gambar, suara, tautan website dan video yang bisa langsung dimainkan secara langsung. Fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

serta memudahkan mereka untuk membacanya dimana saja dan kapan saja melalui gawai mereka. Penyajian materi melalui e-modul yang menggunakan aplikasi *book creator* ini dapat menyajikan pilihan sumber belajar digital yang diseleksi oleh guru sehingga hampir tidak ada potensi kekeliruan sumber belajar.

Pengembangan bahan ajar ini pun diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran, serta secara lebih luas pada peningkatan hasil belajar serta diharapkan dapat membantu dalam pembentukan karakter ataupun sikap dari para siswa khususnya pada mata pelajaran IPS yang secara khusus pada topik materi Sejarah. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMK/MAK mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi, dan Antropologi. Kecakapan-kecakapan intelektual siswa ditentukan dari sumber-sumber informasi yang mereka dapat pelajari. Jika sumber informasi yang mereka dapatkan keliru, maka kecakapan intelektual merekapun akan keliru, begitu pula sebaliknya. Pemanfaatan e-modul ini tentunya tidak hanya sebatas ingin merespon permasalahan selama dan pasca pandemi Covid-19 saja, melainkan juga berusaha menjadi alternatif yang bersifat komplementer dalam pembelajaran pada sekolah-sekolah menengah atas yang ditunjuk sebagai sekolah penggerak, khususnya di Kabupaten Badung, dan selanjutnya dilanjutkan pada sekolah-sekolah yang sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka.

Kondisi obyektif yang dipaparkan di atas memerlukan sentuhan inovasi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbentuk e-modul dengan aplikasi *book creator*. Aktivitas pembelajaran yang selama ini kurang optimal diharapkan bisa menjadi lebih optimal karena akses informasi yang lengkap di dalam e-modul ini.

Gagasan yang ingin dikembangkan ini dipaparkan melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-Module Dengan *Book Creator* Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Mata Pelajaran IPS pada SMA Penggerak” melalui suatu tulisan yang menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1 Adanya kesulitan belajar siswa khususnya dalam mengakses sumber belajar yang valid dan sesuai.
- 1.2.2 Adanya gaya belajar yang berbeda-beda di antara siswa yang berdampak pada kebutuhan belajar yang berbeda-beda di dalam kelas.
- 1.2.3 Belum optimalnya pemanfaatan sumber daya (gawai) yang dimiliki oleh siswa untuk aktivitas pembelajaran
- 1.2.4 Siswa belum sepenuhnya memanfaatkan sumber-sumber belajar digital yang sesuai dengan materi dan karakteristik mata pelajaran IPS (Sejarah).
- 1.2.5 Belum adanya modul elektronik berbasis *book creator* yang mengakomodir kebutuhan siswa sesuai dengan gaya belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi tersebut, pembatasan masalah

penting untuk dilakukan sehingga penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dikemukakan sebagai berikut.

- 1.3.1 Ruang lingkup yang diteliti adalah pengembangan bahan ajar elektronik berupa e-modul menggunakan aplikasi *book creator*.
- 1.3.2 Pengembangan dilakukan pada sekolah (SMA) Penggerak di Kabupaten Badung yang secara eksplisit sebagai *pilot project* pelaksana kurikulum merdeka dan secara terintegrasi harus melaksanakan pembelajaran yang berdiferensiasi.
- 1.3.3 Pengembangan dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta terkonsentrasi pada bidang sejarah.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada masalah yang teridentifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana bentuk bahan ajar e-modul berbasis *book creator* untuk pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPS pada sekolah penggerak di Kabupaten Badung?
- 1.4.2 Bagaimana validitas bahan ajar e-modul berbasis *book creator* dalam pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPS pada sekolah penggerak di Kabupaten Badung?
- 1.4.3 Bagaimana respons pendidik dan siswa dalam pemanfaatan bahan ajar e-modul berbasis *book creator* pada mata pelajaran IPS di sekolah penggerak?

1.5 Tujuan Penelitian

Berpijak pada masalah yang telah dirumuskan, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk merancang bahan ajar e-modul berbasis *book creator* dalam untuk pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPS pada sekolah penggerak di Kabupaten Badung.
- 1.5.2 Untuk menganalisis validitas bahan ajar e-modul berbasis *book creator* dalam pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPS pada sekolah penggerak di Kabupaten Badung.
- 1.5.3 Untuk menganalisis respon pendidik dan siswa dalam pemanfaatan bahan ajar e-modul berbasis *book creator* pada mata pelajaran IPS di sekolah penggerak.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan sumbangan empiris berkenaan dengan pengembangan e-modul menggunakan *book creator* melalui penelitian dan pengembangan. Hal ini sangat penting dalam pengembangan sumber belajar pada era implementasi Kurikulum Merdeka yang salah satu paradigmanya mengedepankan pembelajaran yang berdiferensiasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi pendidik, dapat memberikan ide-ide baru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik materi dan mata pelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan hasil pengembangan e-modul ini sebagai referensi dalam pemanfaatan bahan ajar yang relevan dalam pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi.
- 2) Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam menelusuri sumber belajar serta efektivitas kegiatan pembelajaran pada masa pembelajaran daring. Siswa dapat menentukan pilihan sumber dan media ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajarnya.
- 3) Bagi sekolah, dapat dijadikan referensi dalam pengembangan iklim pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara umum, khususnya pada masa dan pasca Pandemi Covid-19.

1.7 Penjelasan Istilah

Mengacu pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan, penting dijelaskan sejumlah istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, baik berupa bahan tertulis maupun tak tertulis.

2) *Book Creator*

Book Creator adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku berbasis e-modul. *Book Creator* adalah “tool” sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif dengan efek *flip*.

3) E-Modul

E-Modul merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif karena dapat ditambahkan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya.

4) Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pembelajaran yang didasarkan pada keputusan masuk akal yang diambil oleh guru dengan berorientasi kepada kebutuhan siswa, baik dari kesiapan belajar, latar belakang siswa, gaya belajar serta kebutuhan belajar.

5) Sekolah Penggerak

Sekolah Penggerak adalah sekolah yang berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik dengan hasil yang mencapai Profil Siswa Pancasila, mencakup kompetensi dan status yang dimulai dengan sumber daya manusia yang luar biasa yaitu profesional pendidikan.

1.8 Asumsi Penelitian

Ada beberapa asumsi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Asumsi yang pertama, pengembangan e-modul berbasis *book creator* ini diimplementasikan dalam pembelajaran berdiferensiasi pada sekolah penggerak di Kabupaten Badung sesuai prinsip pembelajaran berdasarkan Kepmendikbudristek nomor 262/M/2022 tentang Perubahan Atas Kepmendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka). Perluasan pengembangan ini juga dapat dilakukan pada sekolah yang belum ditetapkan sebagai sekolah penggerak, namun sudah melakukan implementasi kurikulum merdeka (IKM).

Kedua, siswa yang berada pada sekolah penggerak memiliki profil gaya belajar yang berbeda-beda yang memiliki kebutuhan belajar yang berbeda pula baik dilihat dari proses pembelajaran, konten pembelajaran maupun produk hasil pembelajaran. Ketiga, siswa kelas X di sekolah penggerak Kabupaten Badung memiliki setidaknya smartphone atau laptop yang terkoneksi internet untuk dapat memanfaatkan e-modul yang dikembangkan. Peluang pengembangan dan pemanfaatannya dapat diperluas pada kelas yang memiliki perangkat gawai (HP maupun tablet) atau komputer (PC atau laptop) yang terkoneksi dengan internet dimanapun berada.

Pengembangan e-modul ini dikembangkan menggunakan model 4D yang terdiri dari tahapan: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebarluasan (*Dissemination*). Ujicoba produk dilakukan di

satu kelas pada sekolah penggerak angkatan II Kabupaten Badung, antara lain SMAN 1 Kuta Selatan, SMAN 2 Kuta Selatan, dan SMAN 2 Mengwi.

