

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 didefinisikan sebagai sebuah upaya secara sadar dan terencana yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara proaktif menggali dan meningkatkan potensi mereka, meningkatkan kecerdasan, keterampilan sosial, potensi spiritual, karakter, dan perilaku terpuji. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses perubahan perilaku dan sikap individu atau kelompok melalui pelatihan dan pengajaran. Pendidikan mempunyai fungsi yang krusial terhadap kemajuan suatu negara karena mampu meningkatkan mutu sumber daya manusia (Asrial, dkk, 2020:30).

Kualitas pendidikan sangat tergantung pada pemahaman pendidik dalam menjalankan tanggung jawabnya, termasuk wawasannya mengenai kurikulum (Kurniati, dkk, 2022:409). Perubahan kurikulum pendidikan telah terjadi sepanjang sejarah pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka adalah upaya terbaru untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka mengadopsi pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pencapaian peserta didik, yang mengakui bahwa setiap anak atau individu memiliki kemampuan yang berbeda dan tidak dapat dianggap sama. Hal ini seperti yang tertera pada Permendikbud Ristek RI no. 16 tahun 2022 pasal 9 bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, serta menyesuaikan pada bakat, minat, dan perkembangan peserta didik.

Pembelajaran yang memperhatikan kemampuan peserta didik dan mengapresiasi perbedaan tersebut diterapkan melalui implementasi pembelajaran berdiferensiasi (Pitaloka & Arsanti, 2022). Herwina (2021:177) menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan suatu pembelajaran dimana peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kesiapan, minat, dan kebutuhan belajar mereka. Hal ini bertujuan untuk mencegah rasa kegagalan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan individu tersebut, guru memiliki kesempatan untuk memodifikasi unsur-unsur dalam proses pembelajaran, seperti materi (konten), proses, dan hasil (produk) (Purba dkk., 2021:27). Mempertimbangkan karakteristik peserta didik, pendidik bisa mengimplementasikan satu atau lebih dari ketiga unsur ini dalam pembelajaran berdiferensiasi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran sangat signifikan. Pada proses pembelajaran khususnya dan dunia pendidikan umumnya, guru menduduki posisi penting. Menurut Fadhilah (2020), hal ini disebabkan gurulah yang memfasilitasi dan memilihkan strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Fitrah, dkk, 2022:2945). Guru perlu mempersiapkan kegiatan pembelajaran secara optimal agar menjadi bermakna bagi peserta didik (Asrial, dkk, 2020:30). Pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang baik, termasuk memperhatikan pemilihan sumber belajar yang akan digunakan agar mengoptimalkan penggunaannya. Pada penerapan pembelajaran berdiferensiasi, pemahaman pendidik menjadi krusial

untuk memastikan efektifitasnya. Sebagai perancang pembelajaran, pendidik menitikberatkan pada pencapaian tujuan bermakna dengan menyusun rencana konkrit dan mengidentifikasi potensi hambatan berdasarkan keberagaman peserta didik. Sebagai fasilitator, pendidik berperan dalam merefleksi, membangun kemampuan komunikasi, dan membimbing pemahaman peserta didik. Sebagai motivator, pendidik menciptakan kondisi nyaman, mendorong pola pikir positif, dan memberikan pilihan kepada peserta didik untuk menggali potensi masing-masing (Purba, dkk, 2021).

Era digital membawa kemampuan menguasai perangkat elektronik perlu dimiliki oleh pendidik. Kebijakan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek Nomor 33 Tahun 2022 mengenai capaian pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di tingkat SD menghadapi hambatan yang dapat diatasi melalui pengembangan IPTEK pada proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah terbukti dapat membangkitkan semangat dan keinginan peserta didik untuk belajar, jika dibandingkan dengan kondisi tanpa pemanfaatan teknologi (Kuncahyono, 2018:220). Kreativitas pendidik dalam menggabungkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kesuksesan peserta didik pada kegiatan belajar (Syahrial, dkk, 2022:478).

Salah satu bahan ajar yang tersedia dalam format elektronik adalah e-modul. E-modul merupakan alat bantu yang dirancang oleh pendidik secara menarik dengan menyisipkan beberapa gambar dan video. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien (Asrial, dkk, 2020:31). E-modul merupakan terobosan baru yang

memungkinkan akses melalui perangkat elektronik yang telah terintegrasi dengan *software* yang mendukung (Arsal, dkk, 2019). Penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran memungkinkan pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan lebih baik.

Satu dari ragam aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan e-modul interaktif adalah *book creator*. *Book creator* merupakan perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat buku digital seperti e-modul interaktif. E-modul yang dibuat dapat diperkaya dengan ilustrasi, suara, video, dan tautan sehingga menjadi lebih interaktif dan menarik (Fikrah & Sukma, 2022). *Book creator* memberikan fitur *flip* pada e-modul interaktif, sehingga peserta didik dalam proses pemanfaatannya dapat dipermudah (Juliana & Sulistyowati, 2023:330).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN 111/I Muara Bulian, sekolah ini telah mengimplementasikan kurikulum merdeka pada kelas satu, dua, empat, dan lima. Sumber belajar yang digunakan berupa buku cetak kurikulum merdeka yang disediakan sekolah. Termasuk pada pelaksanaan pembelajaran IPAS sejauh ini juga hanya menggunakan buku kurikulum merdeka tersebut, belum ada pemanfaatan e-modul pada proses pembelajaran. Pengembangan atau modifikasi terhadap sumber belajar maupun bahan ajar tersebut belum dilakukan, dan belum ada ketersediaan sumber belajar yang berbasis teknologi. Bahan ajar dalam bentuk digital juga belum pernah diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran, sehingga e-modul interaktif ini merupakan sesuatu hal yang baru dikembangkan di sekolah tersebut. Sarana dan prasarana berupa perangkat elektronik sudah tersedia di sekolah, namun penggunaannya masih belum optimal.

Selain itu, wali kelas IV pada saat wawancara juga mengemukakan bahwa di kelas IV, terdapat peserta didik yang suka belajar dengan melakukan demonstrasi atau melakukan pengamatan langsung yang melibatkan peserta didik bergerak. Kemudian juga menyatakan bahwa sumber belajar maupun bahan ajar yang bervariasi dibutuhkan juga apa lagi yang berbasis teknologi, karena peserta didik senang belajar dengan menggunakan media yang berwarna, bersuara, serta terdapat peserta didik yang dominan belajar dari hal yang konkret terlebih dahulu kemudian baru ke yang abstrak. Peserta didik juga cenderung enggan membaca buku atau belajar dengan berpedoman pada buku pelajaran yang disediakan. Hal ini juga terlihat dari antusiasme peserta didik saat dilakukan wawancara mengenai penggunaan modul berbasis elektronik dengan berbagai fitur, seperti terdapat banyak gambar dengan berbagai warna, dapat bersuara, menyertakan video, serta bersifat interaktif. Beliau juga berkata bahwa terkadang merasa kewalahan mengatasi beragam keinginan peserta didik tersebut.

Hasil analisis diagnosis gaya belajar yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 111/I Muara Bulian memiliki gaya belajar yang beragam. Hasil instrumen diagnosis menunjukkan bahwa terdapat lebih banyak peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, kemudian visual, dan yang terakhir gaya belajar auditori. Sejumlah 5 orang peserta didik memiliki gaya belajar visual, 3 orang memiliki gaya belajar auditori, dan 7 lainnya memiliki gaya belajar kinestetik. Pada dasarnya, tiap peserta didik mempunyai ketiga tipe gaya belajar tersebut. Namun, masing-masing memiliki satu yang lebih mendominasi dibandingkan yang lain.

Pembelajaran IPAS pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi di kelas IV SDN 111/I Muara Bulian dilakukan dengan metode ceramah dan mengamati tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah. Hal ini sudah sesuai mengingat peserta didik di kelas IV tersebut senang belajar dengan melibatkan banyak gerakan atau melakukan pengamatan secara langsung. Namun akan lebih baik lagi jika kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan disertai dengan penggunaan media atau sumber belajar yang berwarna, bersuara, dapat bergerak, dan melibatkan teknologi. Hal ini guna mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam dan melihat antusiasme peserta didik saat dilakukan wawancara terkait penggunaan teknologi.

Oleh sebab itu, diperlukan adanya pembelajaran berdiferensiasi sebagai upaya untuk mengakomodasi berbagai perbedaan karakteristik dan preferensi belajar peserta didik. Namun, berdasarkan hasil wawancara, pendidik belum menerapkan pembelajaran berdiferensiasi pada kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran berdiferensiasi merupakan sesuatu yang baru bagi pendidik dan belum adanya sosialisasi terkait hal ini. Pembelajaran berdiferensiasi dapat diterapkan salah satunya adalah melalui penggunaan sumber belajar berupa modul yang berbasis elektronik dan bersifat interaktif. Melalui hal ini, peserta didik tidak hanya memakai buku cetak yang disediakan sebagai sumber belajar, namun juga memiliki alternatif sumber belajar lainnya yang lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan preferensi belajar mereka sehingga mampu menunjang proses pembelajaran dan memungkinkan mereka belajar secara mandiri.

Berdasarkan analisis kebutuhan, ditemukan bahwa e-modul interaktif belum tersedia di sekolah tersebut. Kehadiran e-modul interaktif menjadi penting,

mengingat adanya kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap suatu proses pembelajaran yang memanfaatkannya. Oleh karena itu, pengembangan e-modul interaktif menjadi suatu kebutuhan untuk memenuhi keperluan pada kegiatan pembelajaran berdiferensiasi. Sehingga, timbul keinginan untuk melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif dengan Aplikasi *book creator* untuk Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IV SD”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan e-modul interaktif dengan aplikasi *book creator* untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV SD?
2. Bagaimana tingkat validitas e-modul interaktif dengan aplikasi *book creator* untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV SD?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan e-modul interaktif dengan aplikasi *book creator* untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan e-modul interaktif dengan aplikasi *book creator* untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV SD.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas e-modul interaktif dengan *book creator* untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV SD.

3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan e-modul interaktif dengan *book creator* untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV SD.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian ini memiliki hasil akhir berupa e-modul interaktif dengan aplikasi *book creator* untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV SD dengan spesifikasi pengembangan sebagai berikut.

1.4.1 Aspek Pedagogi

1. E-modul dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi.
2. E-modul dikembangkan sesuai karakteristik dan gaya belajar peserta didik.
3. E-modul dikembangkan agar peserta didik dapat mengakses pembelajaran dari sumber yang bervariasi secara interaktif, baik di dalam maupun di luar kelas.
4. E-modul memberikan pembiasaan kepada peserta didik untuk mengimplementasikan teknologi saat pembelajaran.
5. E-modul dikembangkan dengan mempertimbangkan kepraktisan dalam pengaplikasiannya.

1.4.2 Aspek non Pedagogi

1. Produk pengembangan ini adalah e-modul interaktif dikembangkan berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran IPAS kelas IV materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
2. Aplikasi yang diterapkan adalah aplikasi *book creator*.

3. E-modul interaktif terdiri dari judul pada sampul depan, capaian dan tujuan pembelajaran, penjelasan materi terkait dengan dukungan ilustrasi, audio, video, dan memuat kuis, serta refleksi.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Secara Teoretik

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam pengembangan e-modul interaktif dengan aplikasi *book creator* dan harapannya, temuan dari penelitian ini bisa menjadi opsi materi ajar dalam pembelajaran IPAS kelas IV untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pendidik: temuan dari penelitian ini bisa menjadi acuan dalam penyusunan e-modul pembelajaran IPAS kelas IV SD, sehingga dapat mendukung pembelajaran berdiferensiasi.
- b. Bagi peserta didik: e-modul interaktif dapat digunakan sebagai panduan pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi pelajaran, mendorong motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan literasi.
- c. Bagi instansi pendidikan: temuan dari penelitian ini bisa dianggap sebagai sumber belajar tambahan yang inovatif dan efektif.
- d. Bagi peneliti: sebagai pemahaman mengenai pengembangan e-modul interaktif yang inovatif dan memenuhi standar sesuai dengan kebutuhan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi adalah prakiraan yang diterima sebagai dasar atau pijakan berpikir karena dianggap benar. Pada penelitian ini, asumsi tersebut adalah:

1. E-modul dapat mendukung pembelajaran berdiferensiasi.
2. E-modul dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik di tingkat SD pada muatan pelajaran IPAS di kelas IV.
3. E-modul dapat memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan gaya belajar mereka.
4. E-modul memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari materi dengan baik, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas.
5. Peserta didik mampu menggunakan teknologi pada e-modul interaktif ini.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Pada penelitian ini, pengembangan difokuskan pada pembelajaran IPAS kelas IV SD materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
2. Produk hasil pengembangan ini hanya dapat diakses menggunakan perangkat elektronik saja seperti gawai, laptop, komputer.
3. Pengembangan dalam penelitian ini terbatas oleh sumber daya yang ada, termasuk waktu, dana, dan tenaga, yang dapat membatasi dalam pengembangan e-modul interaktif yang lebih kompleks atau canggih.
4. Penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada menilai tingkat validitas dan kepraktisan.

5. Produk pengembangan ini membutuhkan koneksi internet untuk penggunaannya.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilaksanakan sebagai upaya mengembangkan dan menguji suatu produk, yang kemudian dapat diaplikasikan dalam konteks pendidikan (Maydiantoro, 2021).
2. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang menyesuaikan dengan minat, gaya belajar, dan kesiapan belajar peserta didik agar dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar (Marlina, 2020:3).
3. E-modul interaktif adalah modul yang memanfaatkan teknologi dan dirancang dengan menarik, seperti menampilkan gambar dan video dalam modul agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai dengan mudah (Asrial, 2020).
4. *Book creator* adalah suatu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat buku digital. Produk yang dihasilkan melalui aplikasi ini bersifat interaktif dan menarik, serta dapat diperkaya dengan penambahan suara, gambar, video, dan tautan (Fikrah & Sukma, 2022).