

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 16 Tahun 2022 Pasal 9 ayat (1) dinyatakan bahwa pembelajaran dapat dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang sehingga motivasi peserta didik meningkat dan ikut berpartisipasi aktif dalam membangun kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, serta psikologisnya. Untuk membangun kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, dapat didukung dengan penggunaan perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang baik sebelum proses pembelajaran dimulai guna untuk mempermudah pencapaian tujuan yang ditetapkan.

Menurut KBBI, perangkat merupakan alat dan pembelajaran merupakan proses menjadikan makhluk hidup belajar. Dapat diartikan bahwa perangkat pembelajaran merupakan alat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Masitah (2018), perangkat pembelajaran merupakan peralatan yang pakai pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran dan instrumen penilaian. Bahan ajar sendiri menurut Kelana (2019), terbagi menjadi dua jenis yaitu cetak dan non cetak. Bahan ajar cetak seperti modul ajar, buku cetak dan LKPD, sedangkan non cetak seperti audio, video dan sebagainya. Pada umumnya yang biasa digunakan adalah media cetak yaitu buku cetak, modul ajar dan LKPD.

Modul adalah bentuk bahan ajar cetak yang biasanya dipakai pendidik untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Menurut Yanti & Hamdu (2021), modul merupakan lembaran kertas yang dicetak dan disusun untuk peserta didik sehingga dapat belajar mandiri baik dengan bimbingan atau tanpa bimbingan dari guru.

Menurut Ramadan & Ain (2022), pendidik menjadi fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui modul yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Kemampuan belajar seorang perlupeserta didik menentukan kecepatan peserta didik dalam memahami setiap materi pembelajaran, sehingga ditemukan peserta didik dengan kecepatan pemahaman materi dan peserta didik yang membutuhkan pengulangan materi dalam memperoleh pemahaman. Oleh karena itu modul sebagai bentuk bahan ajar yang akan digunakan perlu disusun oleh pendidik berdasarkan kurikulum dan pembelajaran yang dikehendaki.

Peralihan kurikulum merupakan hal yang tidak asing bagi seorang tenaga pendidik dan pihak yang berkepentingan. Adanya perubahan kurikulum mengharuskan pendidik atau guru belajar mengikuti pola yang telah ditentukan oleh pemerintah pusat. Pada kurikulum merdeka, guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk mempelajari teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat saat ini.

Pemerintah memutuskan untuk mengganti kurikulum 2013 menjadi prototipe atau disebut juga kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan tahapan capaian peserta didik. Proses pembelajaran yang sesuai dengan capaian peserta didik menganggap bahwa kemampuan yang dimiliki setiap anak berbeda dan tidak bisa disamaratakan. Pembelajaran yang

dilakukan dengan penggunaan strategi berorientasi pada minat, bakat dan potensi peserta didik dapat dicapai melalui pembelajaran berdiferensiasi.

Handiyani & Muhtar (2022), Pembelajaran berdiferensiasi adalah proses belajar dimana peserta didik dapat mempelajari materi berdasarkan kemampuan, minat, dan kebutuhan akan pembelajaran sehingga mereka tidak merasa gagal dalam pengalaman belajarnya. Pembelajaran berdiferensiasi cenderung mengarah pada bagaimana kebutuhan belajar peserta didik dapat terpenuhi melalui strategi pembelajaran. Permasalahan yang muncul dalam proses pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi sering terjadi karena pendidik belum mempersiapkan rencana pembelajaran secara matang.

Di era modern ini, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Perkembangan IPTEK ini menyebabkan institusi pendidikan harus mampu beradaptasi dengan era dimana komputer atau *smartphone* semakin banyak digunakan dalam sebagian besar proses dari pendidikan tingkat dasar sampai ke tingkat pendidikan tinggi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut pendidik agar mampu menggunakan alat yang dapat mewujudkan pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan sumber belajar yang beragam, menarik dan kreatif.

Proses Pembelajaran yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi dengan tujuan membantu pendidik menjadi sosok profesional sehingga mampu membentuk peserta didik yang berkualitas. Widodo & Rofiqoh (2020), menyatakan bahwa pendidik tidak hanya sekadar mengajar (*transfer of knowledge*) tetapi juga dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi sehingga peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, pendidik harus mampu membuat atau mengembangkan atau

memvariasikan bahan ajar sesuai dengan perkembangan IPTEK. Keuntungan adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan terletak pada kemudahan mengaksesnya. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dapat dirancang oleh pendidik melalui pengembangan bahan ajar. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat berupa pengembangan E-Modul secara elektronik.

Dalam artikel yang ditulis oleh Awwaliyah *et al* (2021), dijelaskan bahwa E-Modul adalah seperangkat media pembelajaran elektronik atau digital berbentuk non cetak yang dapat digunakan untuk keperluan belajar mandiri dan tersusun secara sistematis. E-Modul yang disajikan dalam format digital dengan tambahan media interaktif. Ningtyas & Rahayu (2022), menyatakan bahwa media interaktif mencakup unsur gambar, suara, video teks animasi, simulasi, maupun foto-foto yang dipadupadankan secara interaktif. Hasil penelitian yang dilakukan Damayanti (2020), bahwa penggunaan media berbasis interaktif dinilai lebih efektif sebagai alternatif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Salah satu cara yang efektif untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi adalah dengan menggunakan E-Modul. E-Modul merupakan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital, biasanya dalam format PDF, presentasi PowerPoint, atau HTML. E-Modul memiliki keunggulan dalam fleksibilitas, aksesibilitas, dan kemampuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa secara individual.

Saparini *et al* (2023), megatakan bahwa penggunaan E-Modul dalam pembelajaran berdiferensiasi bisa sangat efektif. Hal ini karena penggunaan E-Modul dalam pembelajaran berdiferensiasi memiliki banyak manfaat, termasuk kemampuan untuk mengakomodasi peserta didik dengan tingkat pengetahuan yang beragam dan

memberikan aksesibilitas yang lebih baik. Selanjutnya Harianto (2023), menyatakan bahwa E-Modul dalam pembelajaran berdiferensiasi digunakan sebagai salah satu alat untuk mendukung layanan pembelajaran berdiferensiasi. E-Modul dalam pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menentukan kecepatan belajarnya karena tidak bergantung pada teman lainnya secara klasikal.

Menurut Sukiman dikutip oleh Tanisa (2022), dalam pembelajaran biasa E-Modul digunakan sebagai sarana belajar pada sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) yang bertujuan untuk mengatasi masalah jarak dan waktu. Dalam pembelajaran berdiferensiasi E-Modul digunakan untuk mengakomodasi perbedaan dalam gaya belajar, tingkat kemampuan, minat dan kebutuhan individu (Saparini *et al*, 2023).

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran disekolah yang mempelajari tentang berbagai aspek sosial, ekonomi dan politik dalam kehidupan manusia. Mata pelajaran ini melibatkan pemahaman tentang masyarakat, budaya, sejarah, geografi, ekonomi dan politik. Dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, guru dihadapkan pada tantangan untuk menyampaikan materi IPS dengan cara yang dapat diakses berbagai tingkat pemahaman peserta didik.

Adapun hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dengan guru IPS di SMP Adhyaksa 1 Jambi pada tanggal 14 September 2023, diketahui bahwa belum pernah mengembangkan E-Modul baik secara sederhana dikarenakan kurang mahir dalam penggunaan teknologi informasi. Guru biasanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket (cetak) dan buku LKS. Kemudian media pembelajaran berbasis teknologi yang biasa digunakan guru berbentuk *power point* (PPT) dan video pembelajaran.

Dari hasil observasia awal diketahui juga bahwa kendala yang dialami guru adalah mengkondisikan peserta didik untuk memiliki sifat mandiri dalam pembelajaran dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Secara umum kesulitan yang dialami peserta didik adalah memahami materi hanya dalam satu kali penjelasan. Kemudian guru juga mengungkapkan bahwa kurang bijaknya peserta didik dalam menggunakan *smarthphone* miliknya. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan *smarthphone* yang sebaiknya digunakan untuk membuka materi atau mempelajari teknologi justru digunakan untuk bermain game dan membuka sesuatu yang kurang bermanfaat.

Untuk melihat penggunaan teknologi *smartphone* pada peserta didik kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi dengan jumlah 27 orang, peneliti melakukan observasi awal. Observasi awal dilakukan peneliti dengan membagikan *link google form* ke grup *whatsApp* kelas kemudian *link* tersebut diisi oleh peserta didik dengan arahan dari peneliti. Untuk hasil penggunaan teknologi *smartphone* pada peserta didik yang disajikan pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1. 1 Penggunaan *Smartphone* Peserta Didik

No.	Aspek	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	Saya memiliki <i>smartphone</i> (HP) a. Ya, Milik pribadi b. Ya, milik orang tua c. Tidak memiliki <i>smartphone</i> (HP)	24 3 0	88,9 11,1 0
2.	Saya selalu mengulang kembali pembelajaran yang telah dipelajari di rumah a. Ya b. Tidak	24 3	88,9 11,1
3.	Dalam sehari saya menggunakan <i>smartphone</i> (HP) dengan durasi waktu lebih dari 4 jam a. Ya b. Tidak	26 1	96,3 3,7
4.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> (HP) untuk a. Bermain <i>Game</i> b. Bermain Media Sosial c. Menonton <i>Youtube</i> d. Menonton Tiktok e. Belajar	15 5 2 4 1	55,6 18,5 7,4 14,8 3,7

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 24 peserta didik memiliki *smartphone* pribadi dan 3 diantaranya menggunakan *smartphone* milik orang tuanya. Kemudian sebanyak 24 peserta didik menyatakan tidak selalu mengulang pembelajaran yang telah dipelajari di rumah. Kemudian 26 peserta didik menjawab “Ya” dan 1 yang menjawab “Tidak” pada pernyataan penggunaan *smartphone* dalam sehari lebih dari 4 jam. Selanjutnya peserta didik menyatakan keseringan penggunaan *smartphone* untuk bermain *game* sebanyak 15 orang, bermain media sosial 5 orang, menonton youtube 2 orang, menonton tiktok 4 orang dan memilih belajar 1 orang peserta didik. Data ini mendukung pernyataan guru mengenai kurang bijaknya peserta didik dalam menggunakan *smartphone* miliknya.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, peneliti tertarik untuk mengembangkan E-Modul berbasis *flipbook* interaktif sebagai bentuk implementasi media pembelajaran secara digital dengan berbagai fitur untuk membantu peserta didik dalam proses pemahaman materi dan dapat menunjang pembelajaran berdiferensiasi. Pengembangan E-Modul sangat diperlukan untuk memudahkan guru dalam mengajar. Selain itu E-Modul ini juga dapat digunakan peserta didik untuk melatih kemandirian belajar baik disekolah maupun dirumah sebagai pengganti buku cetak.

Selain itu, pemanfaatan E-Modul sebagai bahan ajar, media dan sumber belajar sekaligus merupakan filter penggunaan *smartphone* yang dimiliki peserta didik. Semakin tinggi tingkat penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran, tentu akan mengurangi tingkat penyalahgunaan *smartphone* dilingkungan pelajar. Sebagaimana diketahui bahwa kecenderungan peserta didik memanfaatkan *smartphone* lebih banyak diluar kepentingan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Awwaliyah *et al* (2021), mengenai pengembangan E-Modul berbasis *flipbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP tema cahaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul dinilai layak, efektif dan praktis digunakan, oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-Modul berbasis *flipbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mencapai tujuan yang diharapkan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Utami (2023), tentang pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa E-Modul dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi yang ditunjukkan oleh tingkat validasi dengan kategori sangat valid dan sangat praktis.

Dari uraian latar belakang yang dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa pentingnya pengembangan bahan ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui teknologi, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Interaktif Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan E-Modul berbasis *flipbook* interaktif dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi?

2. Bagaimana kelayakan E-Modul berbasis *flipbook* interaktif dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan poin-poin rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan E-Modul berbasis *flipbook* interaktif dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi?
2. Untuk mengetahui kelayakan E-Modul berbasis *flipbook* interaktif dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi?

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan E-Modul yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Produk dikembangkan dengan bantuan *heyzine* dari *website*.
2. Produk yang dikembangkan dapat diakses menggunakan tautan link android atau *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet.
3. Produk dikembangkan guna menunjang pembelajaran berdiferensiasi dari segi konten berisi teks bacaan, gambar dan video pembelajaran.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung di sekolah ataupun dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar mandiri di rumah.

5. Kegunaan dari produk yang dikembangkan ini yaitu sebagai media dalam bentuk bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi. Bagi peserta didik dapat menambah pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, efisien dan fleksibel.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Pentingnya pengembangan secara Teoritis

Dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi bagi pengembangan E-Modul yang selanjutnya.

2. Pentingnya pengembangan secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai bentuk pengimplementasian pengetahuan yang sudah didapat selama pembelajaran. Kemudian juga untuk meningkatkan kemampuan dibidang penelitian kependidikan dan pengembangan bahan ajar berupa E-Modul sekaligus menambah wawasan peneliti dalam memanfaatkan kemajuan teknologi.

- b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman belajar peserta didik yang lebih menyenangkan dan lebih menarik serta tidak membosankan. Dengan menggunakan E-Modul ini peserta didik dapat mempelajari materi dengan pengalaman baru. Dalam penggunaanya E-Modul ini dapat diakses dimana saja kemudian terdapat fitur gambar, video dan fitur lainnya.

c. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat karena memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan mengefisiensi waktu serta dapat menghemat penggunaan kertas secara berlebihan. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan guru untuk mengembangkan E-Modul sebagai tambahan teknologi alternatif yang lebih menyenangkan bagi peserta didik selain penggunaan PPT.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

E-Modul berbasis *flipbook* interaktif yang dikembangkan menjadi terobosan baru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan teknologi di SMP Adhyaksa 1 Jambi. E-Modul yang dirancang berisikan materi berupa tulisan, gambar, video pembelajaran dapat diakses melalui *smartphone* yang dapat menunjang proses pembelajaran berdiferensiasi. E-Modul menampilkan susunan materi pembelajaran berdasarkan pada komponen pembelajaran berdiferensiasi sehingga dapat membantu peserta didik untuk belajar terhindar dari kebosanan sehingga dapat mencapai capaian pembelajaran dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

E-Modul berbasis *flipbook* interaktif dikembangkan pada mata pelajaran IPS untuk materi potensi ekonomi lingkungan kelas VII SMP. Penggunaan E-Modul dalam kegiatan belajar mengharuskan adanya penggunaan teknologi berupa *smartphone* dan jaringan internet. Keterbatasan pengembangan lainnya yaitu pada penelitian ini dibatasi pada uji kelayakan serta respon partisipan.

1.7 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman istilah, maka perlu diberikan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu cara atau metode untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada untuk mencapai kompleksitas tertentu.
2. E-Modul adalah bahan ajar non cetak berbentuk digital berisi teks atau gambar ataupun video mengenai suatu materi yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta bertujuan untuk melatih sikap mandiri dalam belajar peserta didik.
3. *Flipbook* interaktif adalah sebuah fitur yang dapat membuat tampilan file PDF menjadi lebih menarik layaknya sebuah buku dan memuat unsur media interaktif seperti sebuah gambar, audio maupun video.
4. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan proses belajar dimana peserta didik bisa mempelajari materi berdasarkan kemampuan, minat dan kebutuhan akan pembelajaran sehingga mereka tidak merasa gagal dalam pengalaman belajarnya.