

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan dari Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024, menjadi landasan baru di Indonesia terkhusus pada dunia pendidikan yaitu dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini hingga pendidikan menengah. Kurikulum ini menawarkan fleksibilitas dalam pembelajaran yang berfokus pada materi-materi inti untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pembelajaran dan mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk generasi yang unggul di akademis maupun kemampuan dalam beradaptasi yang sesuai dengan perubahan zaman.

Penerapan Kurikulum Merdeka membawa inovasi di berbagai bidang pendidikan, termasuk dalam struktur mata pelajaran. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada pendidik dalam menyelaraskan pelajaran dengan kebutuhan serta potensi dari peserta didik, yang dimaksudkan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Seorang tenaga pendidik harus mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu pendidik juga menjadi fasilitator yang diharuskan mampu menggunakan teknologi sebagai sarana dan alat bantu dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab IV Pasal 10 yang menyatakan bahwa kompetensi pendidik yang disebutkan dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional ini diperoleh selama pelatihan kejuruan.

Kenyataan yang terjadi selama studi pendahuluan pada tanggal 22 Oktober 2024 di SDN 121/I Muaro Singoan diperoleh informasi yaitu sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dari kelas I sampai VI, penggunaan Kurikulum Merdeka sudah dilaksanakan dari tahun 2022 sampai sekarang. Sekolah ini sudah mempunyai fasilitas untuk mewadahi guru dan peserta didik di kegiatan belajar, tetapi guru belum sepenuhnya menggunakan fasilitas yang berbasis teknologi di saat pembelajaran seperti penggunaan ponsel, komputer, laptop dan proyektor. Pada kegiatan belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV guru sudah menggunakan perangkat pembelajaran berupa modul pembelajaran. Namun guru belum menggunakan modul yang dikembangkan secara mandiri hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber utama, dan guru belum memadukan teknologi di kegiatan belajar sehingga materi pembelajaran yang disampaikan kurang menarik dan monoton.

Pada kegiatan belajar, terlihat bahwa siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Hal ini tampak saat guru menjelaskan materi, siswa cenderung sibuk dengan diri sendiri atau berbicara dengan teman. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran terasa membosankan karena guru menjelaskan materi secara monoton dan tidak memadukan pelajaran dengan teknologi seperti hanya menggunakan buku cetak. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Pada Kurikulum Merdeka tidak menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tetapi di ganti menjadi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) merupakan indikator dan kriteria untuk mengetahui batas pemahaman peserta didik dalam mencapai

kompetensi yang telah ditetapkan berdasarkan tujuan pembelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti telah ditetapkan bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 0-68 (perlu bimbingan), 68-78 (cukup), 79-89 (baik), 90-100 (sangat baik). Berdasarkan hasil belajar dari 15 peserta didik di kelas IV, 27% peserta didik yang perlu bimbingan, 20% peserta didik dikategori cukup, dan 53% peserta didik dikategori baik.

Berdasarkan hal di atas didapatkan bahwa penyebab guru belum memadukan teknologi pada kegiatan belajar yaitu kurangnya kemampuan guru dalam merancang perangkat pembelajaran berbasis teknologi, oleh karena itu guru pada kegiatan belajar hanya menggunakan buku cetak. Sehingga ini akan berdampak kepada siswa yaitu mereka kurang tertarik dan mudah bosan untuk mengikuti kegiatan belajar dikarenakan pembelajaran yang monoton .

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, terlihat jelas bahwa harus dilakukan upaya peningkatan di kegiatan belajar. Pada kegiatan belajar penggunaan teknologi dapat menjadi solusi atas terjadinya permasalahan tersebut. Teknologi memungkinkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan interaktif. Teknologi membantu dalam merancang lingkungan belajar yang dapat menarik serta dapat di sesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks dan berorientasi teknologi.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar proses dijenjang sekolah. Di dalam pasal 9 ayat (1), disebutkan bahwa kegiatan belajar harus

dilakukan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memberikan motivasi serta memberikan ruang untuk peserta didik. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi secara aktif dalam mengembangkan kemandirian serta kreativitas yang sesuai minat, bakat, psikologis dan fisik peserta didik.

Penggunaan teknologi di kegiatan belajar membuktikan bahwa memiliki dapat positif sebagai pendukung keberhasilan dalam pembelajaran serta dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti belajar, melalui bermacam perangkat serta aplikasi pelajaran yang interaktif dapat membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dan menarik (Maria dkk, 2024). Teknologi dapat membantu dalam kegiatan belajar, terutama di pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melibatkan nilai-nilai keagamaan, yang akan mendorong peserta didik menjadi berpartisipasi secara aktif untuk mengetahui nilai-nilai keagamaan yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dan bukan hanya menguasai pengetahuan. Pendidik dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton yaitu dengan penggunaan modul yang interaktif seperti e-Modul.

Modul pembelajaran dapat dirancang melalui *canva* yang akan didesain semenarik mungkin yang sesuai dengan materi pelajaran, modul pembelajaran dapat disimpan dalam bentuk PDF (*Portable Document Format*) serta bisa diunggah ke situs web *heyzine flipbook*. Situs ini dapat mengubah PDF menjadi buku *flipbook* dengan gratis dan halamannya bisa di buku seperti buku (Manzill dkk, 2022:113). Kelebihan e-Modul interaktif melalui *heyzine flipbook* berbeda dengan modul cetak, dikarenakan didalam e-Modul ini bukan hanya terdapat teks

dan gambar, namun terdapat elemen yang menarik seperti audio, video, suara background, dan kuis.

Maka sangat penting bagi seorang pendidik untuk membuat e-Modul yang menarik sedemikian mungkin dan materi yang dituangkan akan lebih interaktif dan kehadirannya e-Modul ini dapat membantu pendidik dalam memberikan materi pelajaran, sehingga kegiatan belajar berjalan dengan baik serta menjadi lebih menarik. Berdasarkan permasalahan ini solusi yang efektif, inovatif, dan interaktif harus dibuat berdasarkan masalah yang dibahas. Solusi dari permasalahan tersebut dapat di atasi dengan membuat produk modul elektronik yaitu e-Modul. Definisi e-Modul ini yaitu sebagai bahan ajar interaktif yang dirancang dengan berbagai cara untuk membuat pelajaran tidak monoton dan dapat menarik perhatian peserta didik agar mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan e-Modul Interaktif Melalui *Heyzine Flipbook* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka didapatkan permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas Pengembangan e-Modul Interaktif Melalui *Heyzine Flipbook* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana tingkat kepraktisan Pengembangan e-Modul Interaktif Melalui *Heyzine Flipbook* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka didapatkanlah tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tingkat validitas Pengembangan e-Modul Interaktif Melalui *Heyzine Flipbook* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan Pengembangan e-Modul Interaktif Melalui *Heyzine Flipbook* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berikutnya mengenai spesifikasi produk dari pengembangan e-Modul interaktif melalui *heyzine flipbook* adalah sebagai berikut.

1. e-Modul yang akan dirancang berupa modul pembelajaran elektronik yang digabungkan melalui *heyzine flipbook* sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik sebagai bantuan dalam kegiatan pembelajaran pada materi Teladan *Asmaulhusna* di kelas IV sekolah dasar.
2. e-Modul interaktif melalui *heyzine flipbook* yang dikembangkan memiliki audio, gambar, video, kuis serta menggunakan teknologi sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. e-Modul yang dibuat dengan baik nantinya akan dibagikan dalam bentuk tautan yang bisa diakses melalui perangkat seperti ponsel, komputer atau laptop serta menggunakan koneksi internet.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan mempunyai peranan penting karena mampu membuat e-Modul interaktif melalui *heyzine flipbook* yang berkualitas tinggi serta layak digunakan pendidik dan peserta didik di kegiatan mengajarkan dan memaparkan materi, pengembangan e-Modul interaktif melalui *heyzine flipbook* ini menjadi solusi agar proses pembelajaran yang diterapkan menggunakan teknologi guna menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik.

1.6 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan e-Modul ajar interaktif melalui *heyzine flipbook* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV sekolah dasar ini dilakukan dengan asumsi yaitu dengan modul pembelajaran elektronik yang diharapkan dapat menambah wawasan guru dan peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran serta materi yang dituangkan di dalam modul lebih inovatif dan kreatif.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Batasan dari pengembangan e-Modul interaktif melalui *heyzine flipbook* ini sebagai berikut:

1. e-Modul interaktif melalui *heyzine flipbook* yang dirancang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV sekolah dasar di materi Teladan *Asmaulhusna*.

2. Dalam penggunaan e-Modul ini pada proses pembelajaran mewajibkan untuk menggunakan jaringan internet, komputer, ponsel, laptop dan proyektor.
3. e-Modul interaktif melalui *heyzine flipbook* ini dikembangkan melalui model ADDIE dalam mengevaluasi tingkat validitas dan kepraktisan.

1.7 Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman istilah, maka dari pada itu akan diberikan suatu penjelasan mengenai hal tersebut sebagai berikut ini:

1. Pada penelitian dan pengembangan juga dikenal *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang dapat digunakan dalam membuat dan menguji produk (Maydiantoro, 2021: 29).
2. e-Modul merupakan yang disajikan pada modul pembelajaran atau bahan ajar dalam bentuk elektronik serta dibuat secara mandiri yang disusun secara terstruktur pada setiap pembelajaran, seperti adanya animasi, audio, serta video yang ditambahkan untuk menjadi interaktif (Najuah dkk, 2020: 17).
4. *Heyzine flipbook* adalah sebuah web yang telah dirancang untuk mengubah PDF menjadi halaman yang bisa di bolak-balik atau *digital book* yang bertampilan seperti buku tidak perlu diunduh tetapi bisa diakses melalui ponsel dan laptop karena tersedia secara *online* (Humairah, 2022: 69).