

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu perjalanan yang kompleks, di mana tak hanya terjadi transfer pengetahuan, namun juga membentuk karakter, nilai-nilai, dan kemampuan individu untuk berkontribusi dalam masyarakat dengan segala potensinya (Febrianto et al., 2022: 204). Dalam pendidikan, pembelajaran menjadi aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan itu sendiri. Pembelajaran merupakan dinamika interaktif antara fasilitator dan peserta didik dalam situasi yang menyenangkan sehingga mampu mengembangkan kreativitas peserta didik (Wastuti et al., 2021: 93). Pelaksanaan sebuah pembelajaran membutuhkan sebuah rencana pendidikan atau rencana pembelajaran yang menyediakan panduan utama bagi pendidik dalam menyusun materi pembelajaran serta dalam melaksanakan proses pengajaran, termasuk persiapan dan penyajian bahan ajarnya (Kosasih, 2021: 79). Rencana pendidikan atau rencana pembelajaran yang dimaksud lebih dikenal dengan kurikulum.

Kurikulum dapat berubah sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman. Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan yang ditetapkan oleh Kemendikbudristek sebagai alternatif tambahan yang digunakan untuk memulihkan pembelajaran pada tahun 2022-2024 sekaligus sebagai pengembangan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 (Hasibuan et al., 2022: 7412). Kurikulum merdeka yang adaptif dan inovatif di era modern seperti sekarang ini, menjadi kebutuhan mendesak mengingat potensi besar pendidikan jarak jauh sebagai model pembelajaran yang efektif dan efisien di masa depan (Febrianto et

al., 2020: 250). Penerapan Kurikulum Merdeka pada satuan pendidikan memiliki beberapa kekhususan diantaranya 1) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditiadakan pada rapor belajar siswa dan diganti dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), 2) integrasi mata pelajaran dengan penanaman nilai karakter dilakukan lewat Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), 3) menyatukan mata pelajaran IPA & IPS menjadi IPAS, 4) guru mempersiapkan modul ajar dan dituntut mampu memanfaatkan media literasi digital sebagai sarana penyampaian materi ajar.

Kurikulum yang digunakan di satuan pendidikan menjadi pondasi bagi pengembangan bahan ajar, sedangkan bahan ajar sendiri dibutuhkan kurikulum sebagai bagian penting dalam pelaksanaannya (Kosasih, 2021: 78). Menurut Supardi (2020: 4) bahan ajar ialah rangkaian materi pelajaran yang terangkai secara komprehensif, terstruktur, orisinal, dan khusus disesuaikan dengan norma-norma pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar dan pelajar. Satu diantara opsi alternatif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan bahan ajar digital. Menurut Kosasih (2021: 253) bahan ajar digital memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah bersifat fleksibel, mudah diakses, tahan lama, dan tidak repot saat dibawa ke mana-mana.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 pada hari Jumat 04 Agustus 2023, peneliti melihat dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana belajar. Guru menggunakan buku teks Kurikulum Merdeka sebagai sumber materi yang penyediaannya difasilitasi oleh sekolah. Akan tetapi, buku teks yang digunakan

tersebut jumlahnya terbatas dan hanya digunakan di kelas (tidak boleh dibawa pulang), lebih lanjut guru memotret materi dan tugas dalam buku teks lalu mengirimkannya melalui grup whatsapp kelas. Kegiatan pembelajaran di kelas juga belum melibatkan siswa secara aktif, siswa nampak bosan dan mengantuk saat pembelajaran di kelas, terlebih lagi di akhir pembelajaran guru memberikan tugas/PR kepada siswa. Berdasarkan ulasan tersebut, dapat diketahui bahwasanya bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa hanya berupa buku teks Kurikulum Merdeka, yang mana bahan ajar tersebut belum mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dikarenakan jumlahnya yang terbatas. Penggunaan *smartphone* di kelas juga belum optimal karena hanya digunakan untuk memotret materi dan tugas yang ada dalam buku teks Kurikulum Merdeka. Guru kesulitan menyampaikan materi secara efisien karena keterbatasan bahan ajar guna menunjang pembelajaran dalam waktu pembelajaran yang terbatas.

Peneliti memperdalam penelitian ini dengan melaksanakan wawancara terstruktur kepada guru kelas IV pada tanggal 04 Agustus 2023. Berdasarkan wawancara, peneliti memperoleh informasi antara lain yakni, jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 31 siswa dengan rincian 16 laki-laki dan 15 perempuan yang berumur 9-11 tahun, nilai KKTPnya adalah 66, dan pembelajaran di kelas IV menggunakan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran di kelas IV menggunakan *smartphone* sebagai sarana belajar dengan pengawasan guru dan izin dari orang tua. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa hanya berupa buku teks Kurikulum Merdeka sesuai mata pelajaran yang disediakan oleh sekolah. Guru belum pernah mengajarkan materi melalui modul elektronik dan belum pernah menerapkan model pembelajaran inovatif seperti *flipped classroom*. Guru mengatakan bahwa siswa

senang belajar menggunakan gambar, audio, dan video, lebih lanjut guru juga mengatakan bahwa penting mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran di era modern yang serba digital. Perlu adanya inovasi atau hal-hal baru agar siswa tidak mudah bosan dan jenuh saat pembelajaran di kelas.

Selain melaksanakan observasi dan wawancara, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan kepada 31 siswa kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1. Hasil dari penyebaran angket yakni 61,2% peserta didik merasa bosan jika sering diberikan PR oleh guru dan 38,7% peserta didik tidak merasa bosan, 61,2% peserta didik bosan jika guru ceramah saat mengajar dan 38,7% peserta didik tidak bosan, 74,1% peserta didik memiliki *smartphone* pribadi dan 25,9% adalah milik orang tua, 100% peserta didik mampu mengoperasikan *smartphone*, 100% peserta didik diperbolehkan oleh orang tua membawa *smartphone* ke sekolah sebagai sarana belajar, 80,6% peserta didik senang jika belajar menggunakan bahan ajar selain buku teks kurikulum merdeka dan 19,3% peserta didik tidak senang, 80,6% peserta didik tidak mengetahui modul elektronik dan 19,3% peserta didik mengetahui modul elektronik, 93,5% peserta didik suka belajar menggunakan banyak gambar & warna dan 6,4% peserta tidak suka, 83,8% peserta didik suka belajar menggunakan video atau audio dan 16,1% tidak suka, 80,6% peserta didik belum pernah belajar menggunakan modul elektronik dan 19,3% pernah belajar menggunakan modul elektronik, 100% peserta didik senang jika bisa belajar dan mengerjakan tugas bersama teman-teman di kelas.

Melalui hasil pra penelitian yang telah dipaparkan, terungkap bahwa bahan ajar yang sekarang ini tersedia masih terbatas dan kurang memenuhi minat serta kebutuhan peserta didik secara optimal. Selain itu, terlihat bahwa bahan ajar yang

dipakai belum sepenuhnya mengikuti perkembangan zaman di era digital ini, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh sebab itu, sebagai alternatif, peneliti mengusulkan pengembangan e-modul yang dapat diselaraskan dengan kebutuhan dan minat individu siswa sebagai solusi yang lebih adaptif dan relevan.

Peneliti memilih untuk mengembangkan e-modul didasarkan pada struktur yang sistematis, kreatif & atraktif yang mencakup konten, metode, batasan, dan penilaian guna tercapainya tujuan pembelajaran. E-modul dapat disajikan teks, gambar, audio, video dan perangkat lainnya. Selain itu, e-modul juga memungkinkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan bersifat ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan sampah kertas. Adapun e-modul memiliki karakteristik yakni: (1) mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri, (2) menyajikan seluruh materi pembelajaran secara komprehensif, (3) tidak bergantung pada sumber atau media lainnya, (4) adaptif sesuai perkembangan zaman, (5) memperhatikan minat dan kebutuhan pemakainya.

Selain menggunakan perangkat ajar yang sesuai, proses belajar mengajar juga memerlukan pendekatan yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik dan responsif terhadap perkembangan zaman. Satu diantara model pembelajaran yang relevan yakni *flipped classroom* (Sonia, 2022: 27). *Flipped classroom* adalah model pembelajaran yang membalikkan antara pemberian materi dengan tugas, serta memfokuskan pada penggunaan waktu di kelas yang lebih efisien (Patandean & Indrajit, 2021: 6-7). Sedangkan menurut Andrini (2021: 21-22) *flipped classroom* didefinisikan sebagai suatu model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik menonton video pembelajaran sebelum memasuki kelas, dan di kelas mereka

berpartisipasi dalam diskusi, pengembangan konsep, eksperimen, serta kolaborasi aktif dengan sesama peserta didik dan guru. Dengan demikian, *flipped classroom* memungkinkan siswa untuk mengakses materi di luar kelas secara independen, sementara waktu di dalam kelas digunakan untuk kegiatan yang melibatkan interaksi dan pembelajaran bersama.

Beberapa tahapan dalam menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* yakni, (1) peserta didik mempersiapkan diri dengan belajar mandiri melalui video pembelajaran pra-pertemuan tatap muka, (2) di kelas, peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok yang dibentuk secara heterogen, (3) guru memfasilitasi diskusi dengan model *cooperative learning*, (4) evaluasi dilakukan melalui tes/kuis disertai bantuan guru jika diperlukan (Andrini, 2021: 22). Memperkaya kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, mendukung kreativitas, membangun kemandirian, dan bekerja sama merupakan tujuan dari model pembelajaran ini. Lebih jauh lagi, peserta didik diharapkan dapat menguasai materi secara individual sesuai ritme belajar masing-masing.

Adapun beberapa studi terdahulu yang relevan yang mencakup sebagai berikut; (1) penelitian yang dilaksanakan oleh Danuri & Eka Nurjanah (2022), dengan mengusung judul “pengembangan e-modul model *flipped classroom* pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa sekolah dasar.” Penelitian pengembangan ini bermaksud untuk mengeksplorasi proses pembuatan bahan ajar e-modul matematika & mengukur peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa dengan e-modul tersebut. Hasil evaluasi dari ahli materi mencapai 78% & ahli media mencapai 82%. Efektivitas bahan ajar e-modul dalam meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa dibuktikan dengan

peningkatan rata-rata dari *pretest* sebesar 66,95 menjadi *posttest* sebesar 81,57 setelah implementasi e-modul.

Selanjutnya, penelitian relevan (2) penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Tina Rostiani, Isah Cahyani, & Yunus Abidin (2023) yang berjudul “pengembangan modul digital berancangan *flipped classroom* untuk meningkatkan *self directed learning* dan hasil belajar tematik siswa kelas VI sekolah dasar.” Pada fase pengembangan, produk modul digital telah melalui proses validasi ahli dalam bidang bahan ajar, teknologi, dan bahasa, yang masing-masing mencapai 82,57%, 89,2%, 97,5% dengan sedikit revisi. Respon dari pengguna, baik guru maupun siswa, menunjukkan minat yang tinggi terhadap modul digital tersebut, dengan persentase respon sebesar 94% dari guru dan 82% dari siswa, yang menandakan bahwa modul digital praktis & mudah dimanfaatkan dalam konteks belajar mengajar.

Selanjutnya, penelitian pengembangan (3) yang dilakukan oleh Estuhono, Aditya & Dwi Novri Asmara (2023) dengan judul “pengembangan e-modul berbasis model *research based learning* menggunakan *pageflip application* pada pembelajaran IPAS kurikulum merdeka”. Hasil keabsahan dari ahli konten, ahli konstruk & ahli bahasa menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan persentase masing-masing sebesar 96%, 100%, dan 95%. Analisis terhadap respon dari guru dan peserta didik menghasilkan rata-rata 96,5%, menunjukkan bahwa modul tersebut sangat praktis dalam implementasi.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, terlihat perlunya pengembangan e-modul yang mengadopsi konsep *flipped classroom*. Kelebihan dari e-modul dalam pembelajaran yakni dapat merangsang

pemikiran kritis, kreatif dan mandiri peserta didik serta mendorong kolaborasi yang aktif dalam lingkungan pembelajaran yang responsif. Selain itu, e-modul juga dapat diselaraskan dengan kebutuhan peserta didik, menanggapi tantangan pembelajaran yang dihadapi, dan mengikuti standar kurikulum yang berlaku. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipped Classroom* Pada Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, peneliti dapat merumuskan permasalahan yakni:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom* pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS bab 7 kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom* pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS bab 7 kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom* pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS bab 7 kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom* pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS bab 7 kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari validasi ahli.

2. Mengetahui keefektifan pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom* pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS bab 7 kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
3. Mengetahui kemenarikan pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom* pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS bab 7 kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan mengenai produk dalam penelitian pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom* yakni:

- a. Bahan ajar e-modul berbasis *flipped classroom* memuat mata pelajaran IPAS pada bab 7 bagaimana cara mendapatkan semua keperluan kita? dalam topik A (aku dan kebutuhanku), topik B (bagaimana aku memenuhi kebutuhanku?), topik C (kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan);
- b. E-Modul yang dikembangkan berbentuk aplikasi berbasis android sehingga praktis dalam penggunaannya.
- c. Produk memuat video, teks, gambar, audio, animasi, serta tombol navigasi;
- d. Disajikan berbagai pilihan menu dalam produk yakni (1) menu petunjuk penggunaan e-modul, (2) profil penulis berisi identitas penulis, (3) menu capaian pembelajaran (CP) mata pelajaran IPAS bab 7 kelas IV sekolah dasar, (4) menu pembelajaran yang berisikan pilihan papan menu topik A, topik B, dan topik C, (5) penyajian materi terdapat pada menu setiap topik yang disajikan setelah pemaparan tujuan pembelajaran (TP) & alur tujuan

pembelajaran (ATP), (6) evaluasi latihan soal berada di setiap topik pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kuis beserta skor, (7) tes akhir.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut adalah batasan dari penelitian pengembangan ini:

1. Produk pengembangan ini terbatas pada mata pelajaran IPAS Bab 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Semua Keperluan Kita? yang dikembangkan dalam topik A, topik B, & topik C.
2. Penggunaan bahan ajar E-Modul ini bisa diterapkan pada siswa yang memiliki *smartphone*, komputer, laptop, serta *notebook*, saja.
3. Hasil belajar ranah kognitif peserta didik merupakan aspek yang dinilai pada penelitian ini.
4. Pengujian pengembangan ini dilakukan melalui uji coba terbatas & uji coba implementasi, dengan subjek uji coba siswa kelas IV UPTD SDN Keleyan 1.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan E-Modul Berbasis *Flipped Classroom* pada Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Menyediakan bahan ajar digital yang sesuai dengan materi pelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

- b. Menggunakan bahan ajar digital dapat meningkatkan literasi digital di sekolah yang penting dalam era teknologi.
- c. Penggunaan bahan ajar digital dapat menghemat biaya cetak dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan adaptif agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b. Membantu guru untuk tetap terkini dengan perkembangan teknologi pendidikan.
- c. Menjadikan guru lebih fleksibel dalam mengajar, baik dalam kelas tatap muka fisik maupun jarak jauh.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Menjadikan peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran karena adanya inovasi bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Memudahkan peserta didik mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja.
- c. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dalam bahan ajar digital terdapat fitur interaktif dan permainan.

4. Bagi Peneliti

- a. Mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam menciptakan sebuah produk pembelajaran yang inovatif dan adaptif.
- b. Mengembangkan bahan ajar digital yang efektif dapat berkontribusi pada perbaikan sistem pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

- c. Mengembangkan karir di bidang pendidikan dan teknologi.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian pengembangan bahan ajar E-Modul berbasis *flipped classroom* yakni sebagai berikut:

1. Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru dan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran.
2. E-Modul adalah salah satu jenis bahan ajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis, menarik, interaktif guna mencapai tujuan pembelajaran yang penggunaannya memanfaatkan perangkat digital, seperti komputer, *smartphone*, dan sejenisnya.
3. *Flipped Classroom* adalah model pembelajaran yang membalikkan antara pemberian materi dengan tugas, serta memfokuskan pada penggunaan waktu di kelas yang lebih efisien agar peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan mampu berkolaborasi.
4. E-Modul berbasis *flipped classroom* adalah bahan ajar digital yang memiliki komponen lengkap seperti video pembelajaran, gambar, audio, teks dan soal yang kegiatan pembelajarannya mengacu pada tahapan model pembelajaran *flipped classroom*.