

Bahan Ajar E-Modul *Book Creator* untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak

Putu Adi Sanjaya^{1*}, I Made Pageh², I Nengah Suastika³ 

^{1,2,3} Prodi Pendidikan IPS, Undiksha Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: adisanjaya.pt@gmail.com

Abstrak

Upaya sekolah penggerak dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang ideal belum didukung oleh ketersediaan sumber belajar yang sesuai dalam memfasilitasi kebutuhan dan gaya belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar e-modul *book creator* pada mata pelajaran IPS agar terjadi pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang menggunakan model 4D. Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket yang berbentuk *semantic differential*. Hasil penelitian menunjukkan validitas e-modul diuji oleh ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya untuk memvalidasi aspek media (95,65% dan 100%), aspek materi (94,40 dan 95,20%), dan aspek bahasa (96% dan 100%) dengan kategori penilaian sangat valid untuk semua aspek. Pengguna e-modul pada sekolah penggerak merespons sangat baik, baik dari desain maupun penyajiannya, terlihat dari hasil uji coba yang menunjukkan rata-rata skor kemenarikan 79,57% pada aspek desain, struktur dan substansi, sedangkan untuk aspek perilaku dan ketercapaian tujuan mendapatkan skor rata-rata 83,17% dengan kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul *book creator* dinyatakan valid dan praktis diterapkan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu e-modul *book creator* dapat meningkatkan beberapa kompetensi siswa secara sekaligus.

Kata Kunci: E-Modul, Pembelajaran Berdiferensiasi, Pembelajaran IPS

Abstract

The efforts of the driving school in realizing ideal learning conditions have not been supported by the availability of appropriate learning resources in facilitating the needs and learning styles of students. This research aims to create e-module book creator teaching materials in social studies subjects to enable differentiated learning. This research is a type of research and development that uses the 4D model. Data collection is done by questionnaire, observation, and interview methods. Data analysis techniques in this research and development using a questionnaire in the form of semantic differential. The results showed that the validity of e-modules was tested by experts who are competent in their fields to validate media aspects (95.65% and 100%), material aspects (94.40 and 95.20%), and language aspects (96% and 100%) with very valid assessment categories for all aspects. The e-module users at the driving school responded very well, both from the design and presentation, as seen from the trial results which showed an average attractiveness score of 79.57% in the aspects of design, structure and substance, while for the behavioral aspects and achievement of goals, the average score was 83.17% with a very attractive category. It can be concluded that the e-module book creator teaching material is declared valid and practical to be applied in learning. The implication of this research is that the e-module book creator can improve several student competencies at once.

Keywords: E-Module, Differentiated Learning, Social Studies learning

1. PENDAHULUAN

Konsepsi pembelajaran pada era perkembangan teknologi informasi mengarah pada perubahan perilaku dan kemampuan siswa (Dari & Sudatha, 2022; Kurniawan et al., 2019). Perubahan tingkah laku serta pengalaman belajar sebagai akibat perkembangan konsep pembelajaran yang dirumuskan di atas cenderung terjadi pada paradigma pembelajaran abad 21 yang kini menuntut keterampilan-keterampilan yang mengarah pada kompetensi 4C.

History:

Received : June 04, 2023

Revised : June 07, 2023

Accepted : August 10, 2023

Published : August 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



Kompetensi 4C yang dimaksud mencakup kompetensi-kompetensi seperti *Communication* (komunikasi), *Collaborative* (kolaborasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), dan *Creativity* (kreativitas) (Arditama & Lestari, 2020; Chen et al., 2022; Odebiyi & Odebiyi, 2021). 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 (Husain & Kaharu, 2021; Wulandari, 2023). Hal tersebut perlu didukung dengan desain dan sumber belajar 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. Namun hal tersebut nampaknya mengalami tantangan, yaitu tantangan pendidikan abad 21 yang bermutu yang bersamaan dengan situasi pandemi Covid-19 sejak awal tahun 2020. Kondisi tersebut membuat pemerintah harus segera melakukan transformasi baru dengan meluncurkan kebijakan Merdeka Belajar yang sejalan dengan semboyan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. 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 (Indarta et al., 2022; Zahro & Lutfi, 2021). Salah satu implementasi dari kebijakan Merdeka Belajar ini adalah program Sekolah Penggerak sebagai suatu upaya dalam mewujudkan visi pendidikan Indonesia menuju Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila (Desianti, L. C., & Rahayuningsih, 2022; Rahayu et al., 2022). Sekolah penggerak memiliki peran penting dalam implementasi kurikulum merdeka yang dilaksanakan saat ini (Gunawan & Suniasih, 2022). Salah satu paradigma yang dikembangkan dalam kurikulum merdeka yaitu pembelajaran berdiferensiasi yang merupakan pendekatan pembelajaran yang memfasilitasi gaya dan kebutuhan belajar siswa di dalam kelas. Pembelajaran berdiferensiasi haruslah berakar pada pemenuhan kebutuhan belajar murid dan bagaimana guru merespon kebutuhan belajar tersebut yang memperhatikan akan kebutuhan murid-muridnya yaitu pembelajaran diferensiasi (Handiyani & Muhtar, 2022; Suwartiningsih, 2021).

Pembelajaran berdiferensiasi telah diterapkan pada jenjang sekolah menengah, yaitu jenjang SMP dan jenjang SMA. Pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan pembelajaran berdiferensiasi dapat diterapkan dalam semua pembelajaran dengan mengakomodir kebutuhan belajar siswa (Ayu Sri Wahyuni, 2022; Setiyo, 2022). Peluang dilaksanakannya pembelajaran berdiferensiasi juga sangat memungkinkan di sekolah penggerak. Sekolah Penggerak memiliki guru yang diajak untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik (Handiyani & Muhtar, 2022). 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 pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang dapat mengakomodir berbagai profil gaya belajar dan kebutuhan belajar siswa di dalam kelas berdasarkan prinsip pelaksanaan kurikulum merdeka (Desianti, L. C., & Rahayuningsih, 2022; Rizal et al., 2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada implemtasi kurikulum merdeka mengedepankan konsep bahwa setiap individu memiliki minat, potensi dan bakat yang berbeda, sehingga peran guru harus mampu mengkoordinasikan dan mengkolaborasikan perbedaan tersebut dengan strategi yang tepat (Naibaho, 2023). Implementasi kurikulum merdeka pada sekolah penggerak dapat berhasil jika optimalisasi terhadap faktor-faktor pendorong keberhasilan bisa dilakukan. Salah satu faktor pendorong berhasilnya implementasi kurikulum merdeka adalah adanya perubahan paradigma guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun kenyataannya,

berdasarkan studi pendahuluan melalui diskusi dengan beberapa siswa kelas X SMAN 2 Kuta terkait kebutuhan belajar khususnya mata pelajaran IPS dihasilkan suatu informasi bahwa siswa memerlukan bahan ajar yang inovatif, variatif, namun tidak menyulitkan dalam akses informasi.

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, terlebih lagi dalam pembelajaran IPS. Hampir semua guru pada sekolah penggerak maupun yang bukan sekolah penggerak yang menerapkan kurikulum merdeka menggunakan salah satu buku paket cetak sebagai sumber utama (Darmayasa et al., 2018a; Kusumawati & Nayazik, 2018). Ketersediaan bahan ajar menjadi salah satu faktor penting dalam penyelenggaraan pembelajaran yang efektif. Modul IPS sangat diperlukan sebagai alternatif untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran yang dikarenakan kompleksnya materi (Aryawan et al., 2018a; Hastari et al., 2019). Selain itu, pengembangan modul diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dilihat dari tampilan, bahan ajar yang tersedia dan berbentuk konvensional dianggap kurang menarik dan informasi yang diberikan bersifat statis merupakan salah satu kelemahan yang terdapat dalam sumber ajar cetak (Darmayasa et al., 2018b; Wero et al., 2021). Bahan ajar berbentuk modul elektronik (e-modul) karena dapat disajikan lebih menarik, lebih efisien, dan lebih efektif dibandingkan bahan ajar yang bersifat konvensional (Diantari et al., 2018; Logan et al., 2021a). Bahan ajar yang demikian juga mampu memberikan apa yang dibutuhkan oleh siswa yang memiliki keragaman gaya belajar sebagai upaya seorang siswa dalam menyerap dan memproses informasi secara mudah berdasarkan kemampuan yang dimilikinya (Logan et al., 2021a). Bahan ajar yang inovatif pada prinsipnya dapat diciptakan oleh guru, yang pemanfaatannya dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimana saja sesuai profil gaya belajar siswa menggunakan teknologi informasi (Dewi & Lestari, 2020; Widiana & Rosy, 2021). 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.

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. *Electronic module* (e-modul) menggunakan aplikasi *Book Creator* menjadi salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru pada sekolah penggerak. 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 (Puspitasari & Walujo, 2020). Siswa juga difasilitasi dalam mengakses berbagai sumber pendukung yang disajikan melalui tautan dalam e-book (Agasi & Desyandri, 2022). 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 disajikan dalam bentuk buku digital. Bentuk dan fitur di dalamnya diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta memudahkan mereka untuk membacanya dimana saja dan kapan saja melalui gawai mereka. Temuan hasil penelitian sebelumnya menyatakan *e-book* dengan *book creator* sangat layak dimanfaatkan dalam pembelajaran (Agasi & Desyandri, 2022). *Book creator* dianggap sangat sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang berdiferensiasi (Krisnawati et al., 2023). Efektivitas pengembangan e-modul IPS interaktif (Aryawan et al., 2018b; Madona & Nora, 2020). Belum adanya penelitian dan pengembangan e-modul menggunakan *book creator* pada mata pelajaran IPS untuk pembelajaran berdiferensiasi membuat pengembangan ini menjadi sangat perlu. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar e-modul *book creator* pada mata pelajaran IPS agar terjadi pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian ini diharapkan bisa

membantu siswa dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang berdiferensiasi sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang disebut istilah *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah *Research and Development* (R&D) yang dipakai dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur dan pengembangan bahan instruksional oleh Thiagarajan, yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan 4-D (*Four D*). Pengembangan model 4-D ini dipilih karena merupakan model yang disarankan dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Alasan pemilihan model 4-D dalam penelitian dan pengembangan ini adalah karena kelebihan bahwa model 4-D memiliki beberapa kelebihan dalam pengembangan e-modul *book creator*. Kelebihan-kelebihan tersebut yaitu model yang lebih tepat digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, bukan sistem pembelajaran, uraian dalam langkah-langkahnya lebih lengkap dan sistematis, melibatkan penilaian ahli dalam proses pengembangannya, sehingga telah terjadi suatu proses revisi, penilaian, pemberian masukan dan uji coba lapangan.

Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan dengan melalui tahap Analisis *Front-End* (*Front End Analysis*), Analisis Konsep (*Concept Analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*). Tahap Perencanaan (*Design*) dilakukan dengan tahap seperti penyusunan tes acuan patokan (*Constructing Criterion-Referenced Test*), pemilihan media (*Media Selection*), pemilihan format (*Format Selection*), dan rancangan awal (*Initial Design*). Tahap pengembangan dilakukan dengan kegiatan mengembangkan prototype dan draft produk yang kemudian dinilai dengan uji kelayakan/validasi, revisi, dan uji coba produk (kelompok kecil dan kelompok besar). Pada tahap selanjutnya, penyebaran produk dilakukan secara online mengunduh melalui *Learning Management System* (LMS) yang biasa digunakan seperti *Google Classroom*, *Moodle*, *Quipper* atau LMS lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket yang berbentuk *semantic differential* hasil pengembangan Osgood dan memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Skala ini biasanya digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat bentuknya tersusun dalam satu garis kontinum yang jawabannya “sangat positif” hingga “sangat negatif” (Sugiyono, 2017).

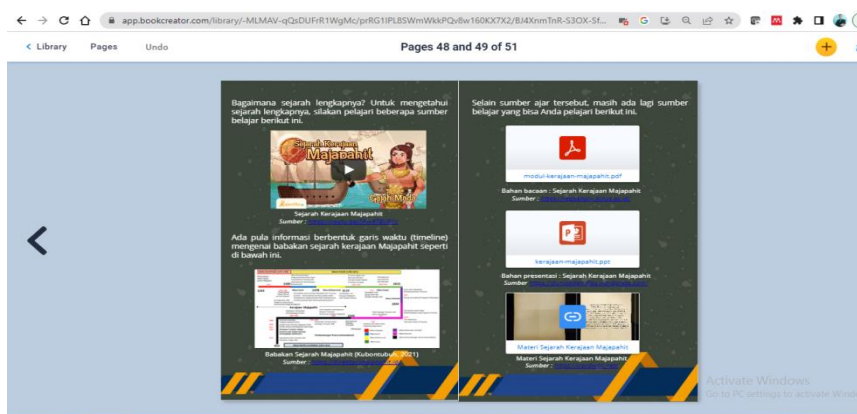
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang disebut istilah *Research and Development* (R&D). Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan dengan melalui tahap Analisis *Front-End* (*Front End Analysis*). Mata pelajaran IPS dalam kurikulum merdeka dilaksanakan secara terintegrasi terhadap topik pada rumpun ilmu sosial dan humaniora. Pada Kurikulum Merdeka tidak terdapat pembagian pelajaran yang termasuk kelompok wajib, peminatan dan lintas minat seperti pada kurikulum 2013. Pada kelas X yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka tidak terdapat mata pelajaran sejarah, sosiologi, geografi dan ekonomi secara terpisah, namun terintegrasi di dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang masing-masing mendapatkan alokasi waktu 72 jam per tahun (2 jam per minggu). Penyusunan bahan ajar berbentuk modul elektronik

menggunakan aplikasi *book creator* dilakukan setelah melalui tahap sesuai dengan tahapan pengembangan produk. Langkah pengembangan bahan ajar kemudian dilanjutkan dengan pemilihan media serta format bahan ajar yang akan dirancang. Pemilihan media menempati tahap yang sangat penting karena bahan ajar yang akan dikembangkan mengupayakan dihasilkannya bahan ajar yang mampu memfasilitasi kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam. Media ajar yang diupayakan untuk disajikan bisa dalam bentuk tekstual (artikel website, artikel jurnal, dll), visual (gambar, bagan, infografis, dll), audio (rekaman suara, *podcast*), audiovisual (video dari youtube), media presentasi (file power point, *prezi*, dll), bahkan bisa juga dalam bentuk permainan (*games*) edukatif melalui platform *wordwall.net*.

Tahap Perencanaan (*Design*) dilakukan dengan tahap seperti penyusunan tes acuan patokan (*Constructing Criterion-Referenced Test*), pemilihan media (*Media Selection*), pemilihan format (*Format Selection*), dan rancangan awal (*Initial Design*). Perancangan e-modul *book creator* ini diawali dengan pembuatan akun melalui alamat <https://bookcreator.com>, kemudian daftar melalui tombol Sign Up, dan memastikan status masuk sebagai *teacher* (Guru). Setelah proses *sign in* selesai, maka terlihat berbagai pilihan ukuran modul atau buku yang ingin dibuat. Untuk desain yang ingin digunakan pada modul atau buku, kita dapat membuat sendiri dari posisi “blank template” atau dapat memilih desain template yang disediakan dengan tipe dan ukurannya masing-masing. Penyusunan e-modul dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada tanda “+” saja, baik input maupun penyesuaian media yang akan ditampilkan. Fitur pada tanda tersebut terdiri dari tiga bagian, antara lain *Media*, *Shapes*, dan *More*. Pada tab *Media* terdiri dari subtab: *Image* untuk menginsersi gambar dalam berbagai format. *Camera* untuk menginput gambar atau video rekaman menggunakan kamera pada perangkat. *Pen*, yang dimanfaatkan untuk melakukan editing manual menggunakan pena digital. *Text*, untuk menambahkan kotak yang bisa ditambahkan teks dengan penyesuaian luas area, *font type*, *font size* dan penyesuaian lainnya. *Record* untuk menambahkan rekaman suara sesuai dengan media dan pengembangan media yang dirancang. Pada tab *Shapes* pengembang bahan ajar dapat memilih berbagai *shapes* (bentuk) dengan tipe dan warna yang bisa disesuaikan. Sedangkan pada tab *More*, pengembang e-modul disajikan pilihan subtab antara lain: *Google Drive* untuk membantu pengembang menyimpan file yang sudah ada di dalam drive pengembang. *Canva*, untuk menyimpan file dan project pada halaman platform *Canva* sebagai salah satu platform digital yang berguna untuk membuat berbagai desain gambar, infografis, presentasi, video, dan lain sebagainya. *Files* untuk menyimpan file yang ingin disajikan oleh pengembang. *Embed* yang berguna untuk menyimpan berbagai tautan (*link* maupun kode URL) dari berbagai website atau file yang tersedia secara *online*.



Gambar 1. Integrasi Beberapa Media Pembelajaran Secara Terpadu pada Halaman e-Modul *Book Creator*

E-modul disusun dengan mengacu pada pedoman pembuatan modul sebagai salah satu bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Halaman awal yang terdiri dari cover, daftar isi, petunjuk penggunaan e-modul, peta konsep, capaian pembelajaran fase E, pendahuluan, serta tujuan pembelajaran memberikan pembaca informasi-informasi yang dibutuhkan dalam memanfaatkan e-modul. Pada bagian inti, pengembangan analisis capaian pembelajaran kemudian pengembang bagi ke dalam lima topik pembelajaran sesuai dengan subtopik yang dibahas. Masing-masing topik dikembangkan dengan desain yang berupaya meminimalisir penyajian materi yang bersifat tekstual pada batang tubuh e-modul. Penjelasan dan pembahasan setiap bagian materi disajikan dengan menyisipkan berbagai jenis media yang dibutuhkan dan diminati oleh siswa dalam belajar. Pengintegrasian berbagai jenis media belajar dapat dilihat ketika dalam satu halaman atau bagian e-modul menyajikan beberapa jenis media antara lain video dari Youtube, gambar, file PDF berupa artikel, file power point, serta tautan apapun yang bersumber dari internet. Selain beragam konten media dan sumber belajar, setiap topik menyajikan media evaluasi berupa kuis yang pengembang buat dengan menggunakan *Google Form*. Tautan *Google Form* disematkan pada bagian akhir topik sebagai kuis yang bertujuan menguji pemahaman siswa melalui soal-soal yang disediakan.

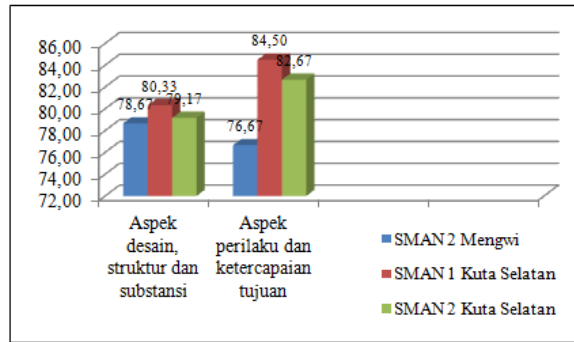
Tahap pengembangan dilakukan dengan kegiatan mengembangkan prototype dan draft produk yang kemudian diniai dengan uji kelayakan/validasi, revisi, dan uji coba produk (kelompok kecil dan kelompok besar). Proses penyusunan dan konstruksi e-modul pada platform *book creator* dilakukan dengan memperhatikan struktur pengembangan sesuai dengan struktur modul. Setiap halaman diperhatikan unsur-unsur substansial, desain, proporsi ukuran dan perbandingan penyajian media, evaluasi, hingga aspek non teknis lainnya. Setelah semua tahapan selesai, maka e-modul harus di-*publish* agar bisa dicari dan dibaca oleh *user*. Namun sebelum digunakan sebagai bahan ajar, perlu dilakukan suatu uji validitas untuk menentukan kelayakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Uji validitas ditujukan pada tiga aspek penting yang ada pada e-modul yang dirancang, antara lain aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Validasi dari aspek materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pandangan, informasi, kritik maupun saran terkait dengan substansi materi yang disajikan di dalam e-modul. Ketiga aspek di atas divalidasi dengan menggunakan angket validasi yang berisikan beberapa aspek pertanyaan yang perlu dinilai oleh ahli. Hasil tabulasi dan penghitungan prosentase kelayakan kemudian dikategorikan dengan predikat berdasarkan interval 0-40 (sangat kurang valid), 41-60 (kurang valid), 61-80 (valid), dan 81-100% (sangat valid). Berdasarkan hasil uji validitas dari ahli, maka didapatkan hasil yang dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Elemental Compositions of Sampling Sites

No.	Aspek Uji Validitas	Hasil Uji Ahli	
		Hasil Uji Ahli 1	Hasil Uji Ahli 2
1	Validitas Media	95,65%	100%
2	Validitas Materi	94,40%	95,20%
3	Validitas Bahasa	96%	100%

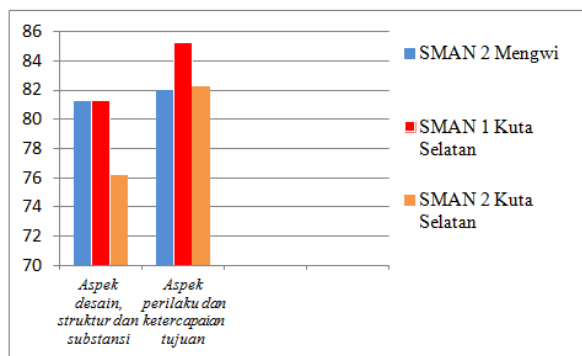
Berdasarkan hasil uji validitas, maka pengembangan e-modul *book creator* ini dapat disimpulkan sangat valid atau sangat layak, walaupun tetap perlu beberapa perbaikan dan penyempurnaan pada beberapa aspek yang menjadi catatan para ahli. Produk bahan ajar e-modul yang dihasilkan dan telah teruji kelayakannya kemudian perlu diuji coba pada siswa sebagai calon pengguna. Tahap ini sangat penting dilakukan untuk mendapatkan suatu jawaban atas respon dan relevansi e-modul ini untuk menciptakan pembelajaran IPS yang berdiferensiasi. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ditujukan pada siswa yang

berada di sekolah penggerak jenjang SMA di Kabupaten Badung. Uji coba dilakukan pada salah satu kelas sampel pada masing-masing sekolah penggerak yang ditentukan. Uji coba awalnya dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 10-15 siswa yang mewakili populasi penelitian pada setiap sekolah penggerak. Uji coba kelompok kecil ini menjadi langkah yang dilakukan sebelum hasil produk bahan ajar e-modul disebarluaskan kepada pengguna (*user*). Uji coba kelompok kecil ini mendapatkan hasil yang disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Hasil Uji Kelompok Kecil di Sekolah Penggerak Kabupaten Badung

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil di atas pada kelompok sampel di masing-masing sekolah, dapat dilihat bahwa hampir seluruhnya menyatakan bahwa bahan ajar e-modul yang digunakan sangat menarik, baik dari aspek desain, struktur dan substansi, maupun aspek perilaku dan ketercapaian tujuan penggunaan e-modul. Beberapa masukan yang bersifat minor terkait substansi (media ajar) yang disajikan juga telah menjadi catatan terhadap perbaikan dan penyesuaian produk e-modul selanjutnya. Setelah dilakukan penyesuaian berdasarkan uji coba kelompok kecil, uji coba dilanjutkan pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar masih menggunakan kisi-kisi dan instrumen yang sama seperti saat uji coba kelompok kecil. Hal yang membedakan hanya terletak pada jumlah satu kelompok (kelas sampel) pada satu sekolah menjadi 25-36 orang per kelasnya. Setelah dilakukan penyebaran angket dan diisi oleh siswa di dalam kelas, maka data ditabulasi dan dianalisis untuk mendapatkan informasi mengenai respons siswa dalam menggunakan e-modul *book creator*. Hasil analisis terhadap tabulasi data respons tersebut disajikan pada [Gambar 3](#).]



Gambar 3. Hasil Uji Kelompok Besar di Sekolah Penggerak Kabupaten Badung

Berdasarkan visualisasi data pada [Gambar 3](#), dapat dilihat posisi respons siswa pada kelas sampel di sekolah penggerak Kabupaten Badung menunjukkan respons yang sangat baik. Skor kemenarikan dari aspek desain, struktur dan substansi di SMAN 2 Mengwi (81,25%), SMAN 1 Kuta Selatan (81,25%), dan SMAN 2 Kuta Selatan (76,21%) menunjukkan rata-rata skor 79,57%. Sedangkan skor kemenarikan aspek perilaku dan

ketercapaian tujuan di SMAN 2 Mengwi (82,01%), SMAN 1 Kuta Selatan (85,25%), dan SMAN 2 Kuta Selatan (82,25%) memperoleh rata-rata skor 83,17%. Respons siswa pada masing-masing sekolah diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran IPS serta hasil observasi di masing-masing. Siswa pada kelas sampel di SMAN 2 Mengwi menunjukkan sikap yang sangat antusias dalam mengakses berbagai media ajar yang ada di dalam e-modul. Guru menyatakan bahwa siswa cenderung memilih media ajar yang sesuai dengan minat dan gaya belajarnya, sehingga siswa lebih merasa nyaman dan menikmati proses belajar yang dilakukan. Guru pengampu menilai tampilan desain, sistematika dan pengembangan materi pembelajaran melalui integrasi media yang beragam membuat eksplorasi materi ajar oleh siswa menjadi sangat maksimal. Ada pula yang menganggap bahwa pengembangan e-modul ini menjadi lebih bermanfaat karena buku ajar yang tersedia menyajikan materi yang lebih terbatas dan monoton dalam bentuk tekstual. Selain itu ada pula yang melihat relevansi pengembangan e-modul menggunakan *book creator* ini membuat siswa mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran IPS, tidak selalu mendapatkan sumber belajar dari buku ajar saja melainkan dari sumber lain yang dieksplorasi melalui perangkat yang terkoneksi internet.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian ditemukan bahwa pengembangan e-modul menggunakan *book creator* memiliki kualifikasi dan kelayakan yang sangat tinggi sebagai suatu bahan ajar. Kelayakan e-modul meliputi kelayakan pada aspek media, aspek materi dan aspek bahasa. E-modul *book creator* yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan keragaman gaya belajar siswa memiliki karakteristik dan struktur yang sangat dibutuhkan dalam menciptakan pembelajaran yang mengakomodir keragaman tersebut. Siswa dapat memanfaatkan e-modul berdasarkan gaya belajar mereka masing-masing. Dampaknya, pembelajaran tidak lagi menjadikan guru sebagai pusat informasi melainkan pembelajaran menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Bahan ajar dapat menjadi suatu acuan dalam metode pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas serta berfungsi dalam pembelajaran mandiri siswa (Irwanti & Zetriuslita, 2021; Triantoro, 2022).

Bentuk pengembangan bahan ajar digital dengan memanfaatkan platform *book creator* menjadi salah satu solusi terhadap beberapa situasi dan permasalahan pembelajaran saat ini. Salah satu keunggulan dari penggunaan platform ini adalah mampu mengintegrasikan berbagai media dengan format digital pada suatu file (buku, modul, dan sejenisnya) (Ismi, 2019; Logan et al., 2021b). Keunggulan ini menjadi peluang untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang dapat memfasilitasi keragaman gaya dan kebutuhan belajar siswa, atau yang dikenal dengan pembelajaran berdiferensiasi. Keragaman gaya belajar yang diperlihatkan oleh siswa di SMAN 2 Mengwi, SMAN 1 Kuta Selatan dan SMAN 2 Kuta Selatan menyiratkan aspek penting yang perlu difasilitasi oleh guru dalam menyajikan bahan ajar yang valid dan sesuai kebutuhan siswa. Kebutuhan belajar siswa juga dapat semakin difasilitasi dengan beberapa keunggulan e-modul *book creator* diantaranya bahwa e-modul *book creator* lebih bersifat fleksibel dalam hal waktu dan tempat belajar, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan motivasi mereka sendiri, dan meningkatkan pembelajaran saat di luar kelas (Krisnawati et al., 2023).

Melihat berbagai aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan e-modul *book creator* dalam pembelajaran IPS, dapat ditarik suatu generalisasi terhadap interaksi yang terjadi. *Pertama*, siswa melakukan suatu bentuk interaksi dengan bahan ajar dan media ajar di dalam e-modul untuk mendapatkan suatu pengetahuan tentang nilai (*moral knowing*) yang terinternalisasi di dalam materi pembelajaran. *Kedua*, siswa melakukan interaksi dengan guru dan sesama siswa di kelas sehingga muncul suatu aktivitas pembelajaran bagis siswa memperoleh pengetahuan tentang nilai-nilai moral yang baik secara lebih mendalam dan

meresapi pentingnya nilai-nilai (*moral feeling*). Ketiga, aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai dengan sintaks salah satu model pembelajaran yang setiap tahapannya adalah terintegrasi nilai karakter. Artinya siswa “dirancang” untuk selalu bisa menumbuhkan perilaku yang dilandasi oleh nilai-nilai budi pekerti (*moral action*) dalam proses pembelajaran pada khususnya, dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya. Pada konsep empat pilar pendidikan UNESCO, tahapan ini sudah bisa dikatakan termasuk konsep *Learning to Do* menuju *Learning To Be*, karena sudah dibarengi dengan suatu aktivitas berinteraksi dengan orang lain, bahkan hingga muncul sikap empati, sikap kooperatif, serta menghormati rekan siswa lain dalam suatu diskusi (Agasi & Desyandri, 2022; Krisnawati et al., 2023). Jadi, proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada kurikulum merdeka menggunakan bahan ajar berupa e-modul *book creator* juga dapat menumbuhkan budi pekerti dan karakter siswa, baik secara disadari maupun tidak disadari.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya menyatakan pembelajaran seperti ini sangat relevan dilaksanakan pada kurikulum merdeka (Anridzo et al., 2022; Iis et al., 2022). Proses belajar demikian perlu diberikan suatu ruang untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan ranah sikap dan keterampilan siswa. *Book creator* juga memiliki 4 domain yakni membaca, menulis, berbicara dan menyimak, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi secara mudah (Agasi & Desyandri, 2022; Krisnawati et al., 2023). Berdasarkan pembahasan, hasil yang relatif sama dengan bentuk e-modul yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini. E-modul dapat dimanfaatkan dengan memanfaatkan beberapa fitur yang memungkinkan siswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran seperti membaca berbagai penjelasan maupun artikel tekstual, menulis penugasan dalam LKPD yang disematkan dalam e-modul, serta menyimak media pembelajaran dalam bentuk video atau *podcast*. Implikasi penelitian ini yaitu e-modul *book creator* dapat meningkatkan beberapa kompetensi siswa secara sekaligus.

4. SIMPULAN

Secara umum pengembangan bentuk bahan ajar e-modul menggunakan platform *book creator* ini dapat dikatakan sangat layak. Guru pengampu mata pelajaran IPS dari ketiga sekolah penggerak juga secara umum menganggap bahwa e-modul *book creator* ini memberikan siswa motivasi dan antusiasme dalam belajar, memberikan pengalaman belajar yang optimal karena didukung dengan ketersediaan media dan bahan ajar yang beragam dalam mewujudkan pembelajaran yang memfasilitasi perbedaan kebutuhan dan gaya belajar siswa di kelas. Selain itu penanaman nilai budi juga dapat diintegrasikan secara implisit melalui aktivitas-aktivitas pembelajaran yang dikreasikan oleh guru menggunakan e-modul ini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agasi, D., & Desyandri. (2022). Integrated Thematic Teaching Materials with PjBL Based on Book Creator Application in Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 575–583. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.52970>.
- Anridzo, A. K., Arifin, I., & Wiyono, D. F. (2022). Implementasi Supervisi Klinis dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8812–8818. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3990>.
- Arditama, E., & Lestari, P. (2020). Obstacles and Challenges of Indonesia’S Micro, Small and Medium Enterprises (Umkm) in Facing the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(1), 35–46. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i3.28610>.

- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018a). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Aryawan, Sudatha, & Sukmana. (2018b). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>.
- Chen, X., Zhai, X., Zhu, Y., & Li, Y. (2022). Exploring debaters and audiences' depth of critical thinking and its relationship with their participation in debate activities. *Thinking Skills and Creativity*, 44, 101035. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101035>.
- Dari, R. T. U., & Sudatha, I. G. W. (2022). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa melalui E-Modul Berorientasi Discovery Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 205–214. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43966>.
- Darmayasa, I. K., Jampel, N., & Simamora, A. (2018a). Pengembangan E-Modul Ipa Berorientasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech*, 6(1), 53–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20267>.
- Darmayasa, I. K., Jampel, N., & Simamora, A. H. (2018b). Pengembangan E-Modul Ipa Berorientasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 53–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20267>.
- Desianti, L. C., & Rahayuningsih, T. (2022). Sekolah Penggerak and Guru Penggerak Evaluation Policy as Pioneers of Changes in The Education System in The New Paradigm Curriculum. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 128–140. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v6i1.4936>.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>.
- Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, 7(1), 33. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12166>.
- Gunawan, D. M. R., & Suniasih, N. W. (2022). Profil Pelajar Pancasila dalam Usaha Bela Negara di Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 133–141. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45372>.
- Handiyani, M., & Muhtar, T. (2022). Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi: Sebuah Kajian Pembelajaran dalam Perspektif Pedagogik-Filosofis. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5817 – 5826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3116>.
- Hastari, G. A. W., Gede Agung, A. A., Sudarma, I. K., & Teknologi Pendidikan, P. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edutech*, 7(1), 33–43. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.20008>.
- Husain, R., & Kaharu, A. (2021). Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 85–92. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.527>.
- Iis, N., Arita, M., Maratun, N., & Nugraheni, R. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>.

- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.
- Irwanti, H., & Zetriuslita, Z. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Model Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Research in Mathematics Learning*, 4(2), 103–112. <https://doi.org/10.24014/juring.v4i2.12568>.
- Ismi, L. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>. 306-309.
- Krisnawati, E., Copriadi, J., & Erna, M. (2023). Enhancing Science Literacy through Development of Acid-Base E-module using Book Creator. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 11(1), 60–67. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v11i1.5874>.
- Kurniawan, W., Anwar, K., & Kurniawan, D. A. (2019). *Effectiveness of Using E-Module and E-Assessment*. 13(9), 21–39.
- Kusumawati, R., & Nayazik, A. (2018). Developing Mathematics Learning Strategy Module Based on Journal Review. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 111–120. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i2.3110>.
- Logan, R. M., Johnson, C. E., & Worsham, J. W. (2021a). Development of an e-learning module to facilitate student learning and outcomes. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(2), 139–142. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.10.007>.
- Logan, R. M., Johnson, C. E., & Worsham, J. W. (2021b). Development of an e-learning module to facilitate student learning and outcomes. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(2), 139–142. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.10.007>.
- Madona, A. S., & Nora, Y. (2020). Pengembangan Modul Ips Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 4(2), 221–228. <https://doi.org/10.37301/jcp.v4i2.9934>.
- Naibaho, D. P. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Mampu Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Journal of Creative Student Research*, 1(2), 81–91. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1150>.
- Odebiyi, O. M., & Odebiyi, A. T. (2021). Critical thinking in social contexts: A trajectory analysis of states' K-5 social studies content standards. *Journal of Social Studies Research*, 45(4), 277–288. <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2021.05.002>.
- Puspitasari, V., & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 310–310.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rizal, M., Najmuddin, N., Iqbal, M., Zahriyanti, Z., & Elfiadi, E. (2022). Kompetensi Guru PAUD dalam Mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Penggerak. *Jurnal Obsesi*, 6(6), 6924 – 6939. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3415>.
- Setiyo, A. (2022). Penerapan pembelajaran diferensiasi kolaboratif dengan melibatkan orang tua dan masyarakat untuk mewujudkan student's well-being di masa pandemi. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 61–78. <https://doi.org/10.26877/bioma.v11i1.9797>.
- Sugiyono. (2017). Sugiyono, Metode Penelitian. *Penelitian*.
- Suwarningsih, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 80–94. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>.
- Triantoro, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Project Based Learning untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 13–22. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1962>.
- Wero, L., Laksana, D. N., & Lawe, Y. U. (2021). Integrasi Konten dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada dalam Bahan Ajar Multilingual untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 515. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i3.40867>.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3729. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>.
- Wulandari, W. (2023). Mind Map : Learning Model to Improve Creative Thinking Ability. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 14(1), 57–64. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).12479](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).12479).
- Zahro, N. M., & Lutfi, A. (2021). Students' Well-Being and Game Implementation in Learning Chemistry in Merdeka Belajar Era. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1), 34–43. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.30127>.