

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sedang berkembang di masyarakat. Secara umum Teknologi Informasi adalah sebuah cara yang dipergunakan untuk mengelola data, seperti: memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara dan prosedur untuk menghasilkan informasi yang berkualitas dan bernilai guna. Saat ini tren penggunaan e- yang berarti elektronik banyak bermunculan seperti contohnya *e-modul, e-learning, e-book, e-assessment, e-library, e-portofolio, e-training, e-resource, e-sertificate, e-management, e-discussion, e-guidance, e-school* dan lain sebagainya. Saat ini teknologi informasi seakan telah menjadi pengalih fungsi guru, buku, dan sistem pembelajaran yang bersifat konvensional. Perkembangan TIK pun terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia khususnya dalam bidang Pendidikan (Mursid, 2017:1).

Pemenuhan kebutuhan dalam bidang pendidikan ini terkait erat dengan usaha meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memahami bagaimana siswa belajar. Untuk mendukung hal tersebut dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas belajar yang baik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah solusi yang konkret dalam mendukung kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung

secara tepat guna dan berdayaguna. Media pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad, (2022:2) yang menyatakan bahwa perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antar pengalaman-pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah sebuah proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Pada saat melakukan proses komunikasi sering sekali terjadi kesalahan dan mispersepsi sehingga komunikasi menjadi kurang efektif dan efisien. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor, seperti kurangnya minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi keadaan tersebut, proses pembelajaran saat ini dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar, karena fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menstimulasi informasi dan untuk meningkatkan keserasian dalam menerima informasi yang disampaikan guru kepada siswa.

Di Indonesia, Kurikulum Merdeka telah diperkenalkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kebijakan ini mengusung pendekatan yang berbeda dalam penyusunan kurikulum dengan fokus pada pemberdayaan siswa dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam rangka mengkaji kebijakan ini, analisis yang berbasis kajian teori menjadi sangat relevan untuk memahami perumusan, implementasi, dan dampak Kurikulum Merdeka terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Beberapa ahli pendidikan telah memberikan pandangan mereka terkait Kurikulum Merdeka dan pentingnya

menganalisis kebijakan ini dari perspektif kajian teori. Menurut Darmawan dan Winataputra (2020), Kurikulum Merdeka berusaha untuk memperkuat kemandirian siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Selain itu, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang terlalu teoritis dan mempromosikan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Kurikulum Merdeka mendorong penggunaan media pembelajaran yang interaktif secara signifikan. Inti dari tuntutan ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan relevan bagi siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi pasif. Para ahli pendidikan berpendapat bahwa media interaktif dapat merangsang berbagai gaya belajar, meningkatkan motivasi siswa, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik.

Terkait dengan penjelasan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran di kelas pada SMP Unggul YPPU Sigli belum memberikan dampak yang sesuai harapan. Dari temuan di lapangan, terdapat beberapa hal yang menjadi faktor yang menyebabkan media pembelajaran yang digunakan guru tidak efektif.

Adapun beberapa faktor tersebut antara lain media pembelajaran yang dikembangkan guru tidak sesuai dengan harapan murid. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton serta tidak interaktif. Hal ini yang menyebabkan belum maksimalnya hasil belajar yang diperoleh murid yang dapat dilihat dari

rendahnya hasil belajar siswa untuk keterampilan berbicara Bahasa Inggris khususnya pada kelas 8.

Dalam struktur kurikulum merdeka, mata pelajaran Bahasa Inggris dijadikan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk diajarkan dan dipelajari di tingkat sekolah menengah pertama (SMP). Mata pelajaran ini dianggap penting untuk diajarkan kepada anak remaja untuk menambah kemampuannya dalam menyesuaikan dengan tantangan zaman globalisasi. Bahasa Inggris sendiri masih merupakan Bahasa yang digunakan dalam pergaulan internasional baik dalam perdagangan maupun hal-hal kenegaraan. Selain itu, banyak negara pengguna Bahasa Inggris yang menyediakan peluang belajar berupa beasiswa bagi warga Indonesia untuk belajar di negerinya dengan persyaratan memenuhi kemampuan berbahasa Inggris yang mumpuni.

Di tingkat SMP, mata pelajaran Bahasa Inggris meliputi empat kemampuan dasar yaitu membaca (*reading*), mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*). Fokus pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP merujuk kepada kemampuan membaca dan berbicara. Ini merupakan dua kemampuan yang diharapkan dapat diasah selama siswa belajar di tingkat SMP.

Mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP memiliki beberapa materi utama. Ada materi ajar yang terkait dengan *interpersonal skill*, *transactional skill*, *text genre*, dan sebagainya. Materi-materi ajar tersebut dijabarkan secara lebih rinci menjadi beberapa topik bahasan yang relevan untuk dipelajari.

Salah satu materi terkait dengan *text genre* untuk kelas 8 adalah terkait dengan *procedure text*. *Procedure text* secara sederhana merupakan text yang bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah dalam membuat, menjalankan atau

menggunakan sesuatu. Text ini merupakan salah satu jenis text yang akan melatih siswa untuk bisa menggunakan Bahasa Inggris dengan menggunakan pengetahuan yang ada disekelilingnya berdasarkan pengalaman nyata, terutama untuk melatih kemampuan berbicara siswa.

Kemampuan berbicara (*speaking skill*) pada siswa SMP Unggul YPPU Sigli khususnya kelas 8, belum menunjukkan adanya tingkat kemampuan yang sesuai harapan. Ada banyak faktor yang menjadi penyebab dari temuan tersebut. Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris bagi siswa smp YPPU kelas 8 antara lain; rendahnya motivasi dalam penggunaan Bahasa Inggris di kelas, rasa takut salah terkait tata Bahasa yang digunakan, waktu belajar dikelas yang sangat terbatas, serta tidak memiliki sumber belajar dan juga teman atau partner untuk melatih kemampuan berbicara Bahasa Inggris diluar jam belajar sekolah atau ketika di rumah.

Terkait dengan gaya belajar siswa, dalam kurikulum merdeka sudah diperkenalkan model pembelajaran berdiferensiasi. Model pembelajaran ini dianggap mampu untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa melalui informasi awal yang dikumpulkan guru mengenai keadaan kelas yang akan diampunya. Seperti yang diketahui bersama bahwa didalam Kurikulum Merdeka saat ini terdapat sebuah model pembelajaran yang diterapkan untuk mewadahi berbagai keberagaman murid seperti kesiapan belajar (*readiness*), minat belajar dan profil belajar. Pembelajaran berdiferensiasi muncul sebagai strategi yang efektif dalam menangani keberagaman tersebut. Dengan pembelajaran berdiferensiasi, strategi mengajar dirancang untuk menyesuaikan materi, proses, dan penilaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan individual murid.

Ini bukan sekedar mengenalkan konsep yang sama kepada semua murid, tetapi mengakui bahwa setiap murid memiliki gaya belajar yang unik dan memerlukan pendekatan yang sesuai.

Pembelajaran berdiferensiasi adalah suatu pendekatan dimana guru secara aktif membedakan metode, sumber daya, dan penilaian yang digunakan dalam pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individual setiap murid. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk mengakomodir gaya belajar yang berbeda, tingkat pemahaman yang bervariasi, serta minat dan kebutuhan murid yang beragam.

Pembelajaran berdiferensiasi dapat diimplementasikan melalui modifikasi konten, proses, produk, dan lingkungan belajar agar lebih sesuai dengan kebutuhan murid, Tomlinson (2018) menambahkan pendekatan ini bertujuan agar semua siswa dapat mencapai potensi maksimal mereka melalui adaptasi pada konten, proses, produk, dan lingkungan belajar. Beliau menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kesiapan, minat, dan gaya belajar mereka.

Pembelajaran berdiferensiasi bertujuan untuk menciptakan kesempatan yang adil bagi semua siswa. Dengan memodifikasi metode pengajaran, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa, terlepas dari latar belakang dan kemampuan, dapat memahami dan menguasai konsep-konsep kunci dalam pembelajaran. Pembelajaran berdiferensiasi dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memperhatikan perbedaan individual siswa. Tujuannya adalah agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan psikologis dan perkembangan mereka, sehingga mendorong partisipasi aktif dan motivasi intrinsik.

Balai Besar Guru Penggerak Sumatera Utara menuliskan dalam websitenya bahwa manfaat pembelajaran berdiferensiasi antara lain: (a) Meningkatkan keterlibatan murid. Dengan mempertimbangkan gaya belajar dan minat murid, serta memberikan tugas yang beragam, memungkinkan murid untuk mengeksplorasi konsep-konsep dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar dan tingkat kemampuan mereka. Tugas-tugas tersebut dapat dirancang untuk menguji pemahaman, keterampilan, dan minat murid sehingga pembelajaran berdiferensiasi dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan relevan bagi mereka, serta meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. (b) Mendorong pertumbuhan pribadi. Dengan fokus pada kebutuhan individual, pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan setiap murid untuk berkembang sesuai dengan potensi maksimalnya. Ini tidak hanya melibatkan pemahaman materi, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan keterampilan hidup yang penting. (c) Mengurangi Kesenjangan. Dengan menyediakan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu mengurangi kesenjangan belajar antara murid dengan kemampuan yang berbeda. Ini memastikan bahwa tidak ada murid yang tertinggal dan setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk bisa sukses dan berhasil. Karena substansi dari pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang memfasilitasi semua perbedaan yang dimiliki siswa secara terbuka dengan kebutuhan-kebutuhan yang akan dicapai oleh siswa (Maryam, 2021).

Dengan adanya interaksi yang dinamis antara siswa dan materi pembelajaran, proses belajar menjadi lebih personal dan berpusat pada siswa. Selain itu, media interaktif juga dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa, sehingga

mereka dapat dengan cepat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan melakukan perbaikan. Dengan kata lain, Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dan berbagai bentuk media interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan efektif.

Dalam mewujudkan hal tersebut, media interaktif yang diambil penulis dalam hal ini yaitu E-modul. E-modul interaktif merupakan salah satu media interaktif untuk menciptakan lingkungan yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Dalam pembelajaran disekolah sangat dibutuhkan bahan ajar yang baik untuk mendukung proses belajar mengajar dikelas.

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang dipergunakan dengan berbantu alat guna mempermudah penyampaian materi pada saat proses pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran dikelas sering digunakan bahan ajar untuk mendukung proses belajar mengajar dikelas yang meliputi buku paket siswa, buku pegangan guru, RPP, silabus, modul, dan lain sebagainya. Hal tersebut mempermudahkan pengajar ketika pelaksanaan kegiatan mengajar di sekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik bersemangat ketika belajar.

Untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang baik terutama dalam keterampilan berpikir kritis siswa maka perlu adanya bahan ajar dalam proses belajar mengajar atau dikenal juga dengan modul elektronik (Widiana & Rosy, 2021). Modul elektronik atau sering disingkat dengan e-modul merupakan media pembelajaran interaktif yang membantu guru dalam memberikan materi ajar kepada siswa di kelas. Penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelas pada zaman digital saat ini.

Mengutip dari Yusuf (2022), kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif dan memungkinkan untuk menampilkan gambar, audio, dan video, serta dilengkapi dengan latihan soal yang memungkinkan umpan balik secara otomatis. Keberadaan e-modul memberikan kesempatan siswa untuk melakukan remedial atau memperbaiki kelemahan, kesalahan atau kekurangan siswa dan siswa dapat menemukan sendiri evaluasi yang diberikan secara terus-menerus.

Saat ini, sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak. Karena modul cetak cenderung monoton, hal ini mempengaruhi minat dan semangat siswa untuk menggunakannya. Salah satu cara agar modul dapat lebih diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu media interaktif karena dapat disisipi media lain seperti gambar, animasi, audio, video, link, barcode dan lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, hampir semua siswa termasuk siswa SMP Unggul YPPU Sigli tidak asing lagi dengan komputer, smartphone, dan media elektronik lainnya.

Modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Suatu proses pembelajaran agar mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar perlu didukung oleh *learning guide* yang tepat. Hal ini mengingat waktu tatap muka didepan kelas sangat terbatas jika dibandingkan dengan volume materi yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan *learning guide* yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Diantara *learning guide* yang memungkinkan bagi peningkatan hasil belajar siswa dan mengutamakan kemandirian aktif siswa adalah modul elektronik.

E-modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk waktu satuan tertentu, yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalnya computer. E-modul dapat dibaca dengan menggunakan alat elektronik ataupun internet (Ummah, 2017). Kelebihan E-modul untuk pembelajaran adalah dapat meningkatkan efektifitas dan fleksibilitas pembelajaran tidak terkait ruang dan waktu, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak cepat bosan karena E-modul dilengkapi berbagai gambar, video, dan berbagai fitur menarik yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Ummah, 2017).

Berdasarkan penjelasan mengenai E-modul diatas, disimpulkan bahwasanya E-Modul merupakan sebuah bahan ajar (gambar, video dan fitur menarik lainnya) bersifat elektronik terhubung internet dan dapat digunakan meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa terkait oleh ruang dan waktu. Tampilan E-modul memungkinkan menyediakan pembelajaran variatif. Dengan begitu pemanfaatan E-modul dalam pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

E-modul merupakan modul pembelajaran dapat diakses melalui *smartphone* selama terhubung dengan internet. E-modul merupakan sumber belajar berupa bahan ajar digital dapat diakses oleh peserta didik dimana dan kapan saja. Dengan begitu peserta didik dapat mengatur waktu belajar sesuai dengan kebutuhan belajarnya. E-modul dapat di desain langsung guru untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik berdiferensiasi, dimana E-modul dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Melihat dan menyadari manfaat E-modul sebagai bahan ajar, maka akan dilakukan pengembangan E-modul Bahasa Inggris pada salah satu materi Bahasa Inggris di tingkat menengah pertama.

Selain dari pada itu, penggunaan e-modul dalam penelitian ini juga didasarkan pada temuan awal data hasil survey yang dilakukan kepada siswa SMP Unggul YPPU Sigli. Hasil survey yang dilakukan menunjukkan adanya minat dan motivasi belajar menggunakan e-modul, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun hasil survey disimpulkan dalam table berikut.

Tabel 1.1 Hasil Survey Minat dan Motivasi Menggunakan E-modul

Objek Survei	Jumlah	Persentase
Perlu Penggunaan E-Modul dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	25	83.3%
Tidak Perlu Penggunaan E-Modul dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	5	16.7%

E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-modul interaktif berdiferensiasi berbasis PJBL. E-modul yang dirancang dalam penelitian ini yakni E-modul berdiferensiasi yang nantinya E-modul ini dapat digunakan oleh siswa dengan latar belakang gaya belajar yang berbeda. Pendekatan yang digunakan adalah PjBL (*Project-Based Learning*). Pendekatan pembelajaran ini berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap sebuah topik melalui proyek yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam PjBL, siswa bekerja untuk menyelesaikan sebuah proyek yang bermakna, relevan dengan kehidupan nyata, dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan berbagai keterampilan, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) digunakan karena model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan pada saat ini dan diharapkan mampu mengubah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang bermula *teacher centered learning* menjadi *student centered learning*. Model pembelajaran PjBL memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi dan menuangkan

ide dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi. Peserta didik dilatih merampungkan permasalahan bersifat indisipliner, menempatkan peserta didik seolah bertindak sebagai pelaku berawal dari menganalisis permasalahan, merancang strategi dalam menyelesaikan permasalahan, melakukan tindakan, serta menyusun laporan hasil kegiatan yang sudah diselesaikan (*student centered*).

Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) memiliki tahapan yang sistematis untuk memastikan proses pembelajaran berjalan efektif dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Menurut Thomas (2020), PJBL dimulai dengan identifikasi pertanyaan atau masalah yang menantang (*start with a driving question*). Pertanyaan ini harus relevan, bermakna, dan mampu memicu rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya, siswa merancang perencanaan proyek bersama guru. Krajcik & Blumenfeld (2016) menambahkan bahwa pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa menentukan langkah-langkah yang akan diambil.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan penelitian atau penyelidikan. Bell (2020) menegaskan bahwa siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, melakukan eksperimen jika diperlukan, dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Kemudian, siswa membuat produk yang menunjukkan hasil kerja mereka, baik berupa laporan, presentasi, maupun karya kreatif lainnya. Setelah itu, dilakukan presentasi hasil proyek kepada audiens. Blumenfeld (2019) menekankan pentingnya tahap refleksi, di mana siswa dan guru bersama-sama mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Langkah terakhir adalah penilaian proyek, yang

mencakup penilaian proses kerja, produk akhir, dan kontribusi individu maupun kelompok dalam proyek.

Dari penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran PjBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Siswa akan mengalami proses belajar yang akan terus melekat pada dirinya. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme. Mengutip dari Jean Piaget, pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan serta keterlibatan langsung dalam pengalaman belajar. Piaget menekankan bahwa proses belajar yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi dan refleksi terutama dalam sebuah projek.

Selain beberapa hal diatas, perlu juga diperhatikan mengenai keterbatasan waktu belajar dikelas. Ini merupakan suatu tantangan yang harus ditemukan solusinya. Penggunaan berbagai metode, model pembelajaran dan media pembelajaran selalu berakhir dengan tidak cukup waktu yang dibutuhkan untuk menuntaskan pembelajaran dan memberikan siswa pengalaman belajar yang cukup.

Salah satu solusi untuk menjawab tantangan terkait waktu belajar yang terbatas di sekolah adalah dengan menerapkan *flipped classroom*. Kulihara (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *flipped classroom* adalah strategi pembelajaran yang telah mendapatkan banyak perhatian dalam bidang pendidikan saat ini, karena dapat meningkatkan hasil dan efektivitas pembelajaran pada seluruh tingkat sekolah mulai dari SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi. *Flipped classroom* juga telah menjadi topik hangat dalam bidang pengajaran bahasa asing (Wang, 2018) dan dapat berkontribusi pada hasil pembelajaran bahasa dengan

membatasi instruksi diluar kelas dan menyediakan ruang untuk praktik dan aktivitas tambahan di dalam kelas (Han, 2017).

Herreid dan Schiller (2023) menyatakan bahwa *flipped classroom* merupakan model pembelajaran dimana guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa, agar aktif mempelajari topik pembelajaran yang sudah diberikan melalui media digital yang berupa video, *e-book* atau bentuk sumber belajar lainnya sebagai bahan awal dan persiapan untuk kegiatan tatap muka dikelas. Sedangkan pada proses tatap muka lebih mengoptimalkan praktikum, kegiatan *workshop* pembelajaran, diskusi atau pelaksanaan tugas (Flumerfelt & Green, 2023). Lebih lanjut, bahwa *flipped classroom* yaitu strategi guru yang membatasi jumlah instruksi langsung dalam proses pembelajaran. Strategi ini memanfaatkan bahan ajar yang akan dibagikan guru kepada siswa agar dipelajari di rumah dan kemudian berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas dari materi yang sebelumnya sudah mereka pelajari di rumah masing-masing.

Dari beberapa pernyataan yang sudah disebutkan, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* merupakan kebalikan dari model pembelajaran yang secara umum dilakukan guru, yaitu kegiatan didalam kelas kini dikerjakan didalam rumah, dan kegiatan yang biasanya dilaksanakan sebagai pekerjaan rumah sekarang dikerjakan di kelas.

Berdasarkan dari penjelasan dari yang sudah disebutkan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-modul interaktif berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom* pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas VIII.

Sebagai kesimpulan dari berbagai pembahasan pada bagian awal penelitian ini, terdapat beberapa hal yang menjadi fokus pembahasan, antara lain:

1. Hasil belajar Bahasa Inggris khususnya pada keterampilan berbicara (*speaking skill*) siswa kelas 8 SMP Unggul YPPU Sigli masih pada kategori rendah.
2. Salah satu penyebab dari rendahnya pencapaian siswa pada kemampuan berbicara adalah terbatasnya waktu untuk belajar hanya dikelas serta tidak ada tempat yang memberikan pengalaman belajar berbicara Bahasa Inggris selain di sekolah khususnya saat pelajaran Bahasa Inggris di kelas.
3. Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan belajar siswa terutama terkait dengan peningkatan kemampuan berbicara.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Dari segi proses pembelajaran Bahasa Inggris, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.
2. Dari segi durasi waktu belajar sangat terbatas. Kegiatan tatap muka dikelas hanya 2x40 menit per pertemuan.
3. Dari segi media pembelajaran, belum mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas dan minat belajar Bahasa Inggris.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan e-modul interaktif berdiferensiasi berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dengan penerapan model

Flipped Classroom sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VIII SMP Unggul YPPU Sigli. Penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek sebagai berikut:

Pertama, dari sisi proses pembelajaran, penelitian ini hanya difokuskan untuk membantu mengatasi rendahnya hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, baik secara mandiri maupun kolaboratif. Kedua, pembelajaran dikembangkan untuk menyesuaikan dengan keterbatasan waktu tatap muka di kelas, yaitu 2 x 40 menit per pertemuan, sehingga pendekatan *Flipped Classroom* dimanfaatkan untuk memperluas waktu belajar melalui aktivitas prapembelajaran di luar kelas. Ketiga, pengembangan media pembelajaran dibatasi pada pembuatan e-modul interaktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, minat, dan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. E-modul ini memuat konten pembelajaran yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan belajar siswa.

Dengan batasan ini, penelitian tidak mencakup aspek lain di luar penggunaan e-modul interaktif berbasis PjBL dengan model *Flipped Classroom*, serta tidak membahas mata pelajaran selain Bahasa Inggris atau jenjang kelas selain kelas VIII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur dan produk pengembangan E-modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom*?

2. Apakah E-Modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris layak digunakan di SMP Unggul YPPU Sigli?
3. Apakah E-Modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Unggul YPPU Sigli?
4. Apakah E-Modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Unggul YPPU Sigli pada mata pelajaran Bahasa Inggris?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk pengembangan E-modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom*.
2. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan E-modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Unggul YPPU Sigli.
3. Untuk menganalisis kepraktisan pengembangan E-modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Unggul YPPU Sigli.
4. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan E-modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Unggul YPPU Sigli.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dalam melakukan pengembangan E-modul interaktif berdiferensiasi, yaitu diharapkan dapat:

1. Memperkaya khazanah penelitian pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar.
2. Melengkapi, memperluas dan mengembangkan teori dalam bidang pendidikan secara khusus mengaplikasikan teori belajar konstruktivisme.
3. Memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian lanjutan tentang hal yang sama tentunya dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.
4. Memberikan informasi mengenai pengembangan E-Modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk

1. Peserta didik
 - a. Dapat menjadi sumber belajar yang fleksibel bagi peserta didik.
 - b. Dapat mendorong motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
 - c. Dapat membantu peserta didik untuk mengimplementasikan merdeka belajar.
 - d. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. Guru Bahasa Inggris

- a. Dapat menjadi bahan ajar dengan muatan media pembelajaran inovatif yang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.
- b. E-Modul dapat digunakan sebagai terobosan dibidang pendidikan untuk meningkatkan standar pengajaran.
- c. Dapat menginspirasi pembuatan E-Modul yang mendukung pelaksanaan integrasi teknologi dalam pembelajaran.
- d. Memberikan bimbingan kepada pendidik untuk memilih bahan ajar yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Sekolah

- a. Memperkaya sumber belajar mata pelajaran Bahasa Inggris.
- b. Menjadi salah satu solusi dalam memanfaatkan bahan ajar yang berbasis teknologi abad 21 yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi disekolah.
- c. Sebagai panduan bagi sekolah menggunakan sumber belajar yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti lainnya

Menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang berminat melakukan penelitian mengenai pengembangan yang sejenis.

1.6.3. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penilitian pengembangan E-modul interaktif berdiferensiasi berbasis PjBL dengan penerapan *flipped classroom* ini yaitu untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik dalam mengintegrasikan teknologi adalah:

1. E-Modul dikembangkan dalam bentuk media elektronik ataupun digital yang memuat konten materi *Procedure Text* pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.
2. E-Modul didistribusikan dengan model *flipped classroom* pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan fokus pada materi *Procedure Text*.
3. E-Modul dirancang secara inovatif memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sehingga mendukung pelaksanaan integrasi teknologi dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
4. E-Modul dikembangkan melalui perangkat computer oleh pengembang.
5. E-Modul dapat diakses secara fleksibel melalui computer ataupun gadget peserta didik.
6. E-Modul dapat diakses secara fleksibel kapan saja oleh peserta didik, baik dalam bentuk PDF ataupun dalam jaringan