

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perubahan kehidupan masyarakat yang bergerak sangat cepat menjadi fenomena yang wajar dewasa ini. Hal ini didukung pula oleh percepatan transformasi digital, yang mana terjadi pergeseran antara penggunaan sistem analog ke sistem digital dalam segala aspek kehidupan. Termasuk di dalamnya aspek pendidikan. Pendidikan masa kini dapat membawa kita untuk belajar dari mana saja, di mana saja, dan kapan saja. Transformasi digital membantu kita untuk mencari dan memanfaatkan sumber belajar yang ada di seluruh wilayah dengan hanya mengaksesnya lewat perangkat elektronik. Tidak hanya akses materi pembelajaran formal tapi juga pembelajaran nonformal.

Pendidikan abad 21 saat ini memiliki tuntutan lebih kepada para pembelajarnya. Jika dahulu fokus dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajar yang hanya hafal fakta dengan angka, kini fokus dalam pembelajaran mengharuskan melahirkan pembelajar yang kreatif, komunikatif, berpikir kritis, dan pembelajar yang dapat beradaptasi dengan cepat. Kemampuan yang dianggap dapat mendukung para pembelajar menghadapi tantangan dunia dengan perubahannya yang semakin kompleks dan dinamis. Sebab berkembangnya masyarakat kini dari primitif ke agraris lalu ke industri dan saat ini masyarakat yang informatif, mau tidak mau pendidikan pun harus mengikuti perkembangan tersebut (Rahayu dkk., 2022).

Berkembangnya masyarakat menjadi masyarakat informatif ini tentunya tidak lepas dari pengaruh transformasi digital. Teknologi digital saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok sebagai penunjang kehidupan, termasuk di dalamnya pendidikan. Teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang besar, sebagai potensi untuk meningkatkan kualitas dan aksesibilitas dalam pembelajaran (Hakim & Yulia, 2024). Penggunaan teknologi digital ini tentunya akan sangat menguntungkan bagi para pembelajar

untuk sampai kepada tuntutan dalam pendidikan abad 21. Tidak hanya pembelajar, bagi guru sendiri teknologi digital ini dapat membantu menyokong pembelajar di kelas, tinggal bagaimana cara guru untuk pandai-pandai dalam memanfaatkan jenis teknologi digital yang ada.

Penggunaan teknologi digital di pendidikan indonesia mulai mengalami peningkatan cepat saat pandemi Covid 19. Pengimplementasian pendidikan jarak jauh, *e-learning*, dan media sosial yang seketika menjadi keharusan dalam pendidikan. Didukung kemudian dengan munculnya Kurikulum Merdeka, yang memegang prinsip belajar dari mana saja, membuat pembelajaran digital semakin digalakkan. Sebab konsep merdeka belajar dalam Kurikulum Merdeka mengharuskan anak berkolaborasi dan berinovasi di pembelajaran. Dalam hal ini teknologi digital sebagai pendukung pembelajar memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Harahap & Napitupulu, 2023).

Sejalan dengan keharusan pembelajar yang aktif dan inovatif, Kurikulum Merdeka mengharuskan pembelajaran dalam kelas menggunakan konsep belajar *student-centered learning*. Pendekatan ini menuntut siswa untuk lebih aktif dalam belajar mandiri. Pengajar bukan lagi sebagai sumber belajar satu-satunya. Siswa harus pandai-pandai mencari sumber belajar yang lainnya. Sehingga dalam pendekatan ini sumber belajar berperan sebagai perangkat pembelajaran yang esensial. Ketersediaannya harus memadai baik itu *by design* ataupun *by utilization*, karena kebutuhan sumber belajar ini menjadi mutlak bagi siswa (Suryadhianto & Mujiyanto, 2020). Dengan disediakan sumber belajar yang memadai, siswa akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi dalam pembelajaran mandiri.

Pemanfaatan teknologi digital merupakan alternatif dalam penyediaan ilmu pengetahuan pada pembelajaran saat ini, melalui ketersediaan konten pembelajaran lewat internet dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam memperoleh informasi (Suryadhianto & Mujiyanto, 2020). Dengan penggunaan teknologi digital dan pemanfaatan internet ini proses digitalisasi sumber belajar

tidak dapat dielakkan. Justru menjadi sebuah keuntungan, kemudahan akses yang diberikan memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam pembelajaran mandiri. Jangkauan yang diberikan pun lebih luas, siswa dapat mencari informasi yang mereka butuhkan bahkan dari penjuru dunia sekalipun. Sumber belajar yang berbentuk digital akan memberikan peluang lebih untuk pengintegrasian berbagai media di dalam satu platform. Adanya banyak jenis media yang dapat disediakan memungkinkan proses pembelajaran akan lebih menarik untuk diikuti.

Proses pembelajaran inovatif dan memanfaatkan banyak jenis media akan membuat motivasi lebih bagi siswanya. Penggunaan sumber belajar di sekolah akan membuat kesan yang baik bagi pengajar di hadapan peserta didiknya, dapat menimbulkan kesan *up to date* mengenai materi yang diberikan (Samsinar, 2019). Sebab dalam sumber belajar digital mudah untuk memperbaharui informasi atau pengetahuan yang ingin disimpan di dalamnya. Peran guru sebagai fasilitator dan pendamping dalam pendekatan *student-centered learning* menjadikan proses pemilihan dan penggunaan sumber belajar sebagai faktor penting keberhasilan dalam pembelajaran (Samsinar, 2019). Tidak hanya sebagai penyedia konten, pengajar di sini juga bertindak untuk memandu dan mengawasi informasi yang diterima siswa, sehingga siswa tidak hanya sebatas penerima informasi belaka, namun juga dapat mengetahui sumber relevan mana yang dapat mereka jadikan acuan. Sehingga nantinya pengetahuan yang diterapkan oleh siswa dalam pembelajaran dan kehidupan tetap sesuai dengan capaian kompetensi yang sudah ditetapkan.

Pemanfaatan sumber belajar digital ini dapat digunakan dalam berbagai jenis mata pelajaran, sebab teknologi digital memungkinkan lebih banyak jenis media dan konten yang dapat diakses di dalamnya. Adapun adaptasi pemanfaatan sumber belajar digital ini diterapkan juga dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media seperti video dan gambar dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswanya memahami konsep yang kompleks materi sejarah dengan video dokumenter atau video animasi untuk geografi (Setiawan dkk., 2023).

Penggunaan teknologi digital memungkinkan siswanya lebih banyak mengeksplorasi berbagai sumber informasi yang relevan khususnya dalam mata pelajaran IPS yang mempelajari ilmu sosial dengan sifat dinamisnya dapat memberikan pengetahuan yang terbaru. Selain itu pemanfaatan teknologi digital khususnya sumber belajar digital dapat mendukung pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis projek atau masalah. Siswa akan lebih mudah untuk mengeksplorasi informasi yang mereka butuhkan dalam pengembangan projeknya.

Pengeksplorasian dengan teknologi digital ini tentunya tidak lepas dari internet, dewasa ini internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar alternatif. Paradigma pembelajaran dengan internet ini masih termasuk dalam kategori paradigma yang baru dikenal masyarakat (Anwariyah dkk., 2025). Dengan internet dan sumber belajar digital, akses membagikan, melihat, mengunduh, mendistribusikan sumber belajar dari satu tempat ke tempat lainnya menjadi lebih mudah dan praktis. Baik itu pengajar ataupun pembelajaran dapat berkolaborasi untuk bertukar pemikiran dan pengetahuan mereka tanpa harus bertemu.

Trend baru yang ada dalam pengembangan sumber belajar digital adalah munculnya *Open Educational Resources* atau yang biasa dikenal dengan OER. Dalam bahasa Indonesia berarti sumber belajar terbuka. Sumber belajar yang dapat memberikan akses belajar gratis dan terbuka bagi siapa saja. Istilah OER ini pertama kali diperkenalkan oleh UNESCO pada tahun 2002 dalam forum UNESCO bertema “Dampak Sumber Pendidikan Terbuka untuk Pendidikan Tinggi di Negara Berkembang” di Paris, Perancis. Kemudian digalakkan rekomendasi pengembangannya pada tahun 2019 di Konferensi Umum UNESCO pada sesi ke-40 tanggal 25 November 2019. Sejak saat itulah OER mulai dikembangkan lebih luas, sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dunia. Akses materi yang inklusif dan memberi kesempatan pengguna untuk berkolaborasi global memungkinkan OER tidak hanya berkontribusi dalam pemerataan akses tapi juga menciptakan pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Meiyesha Kusdiantie, 2025

PENGEMBANGAN OPEN EDUCATIONAL RESOURCES SEBAGAI SUMBER BELAJAR DIGITAL MATA PELAJARAN IPS KELAS 9 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Fenomena berkembangnya OER sejalan dengan penggunaan sistem *E-learning*, sistem ini menurut Mardana (2021) diartikan “sebagai sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai media pembelajaran”. Dengan belajar yang bersifat *open* dan global di dalamnya membuat sumber belajar digital khususnya sumber belajar digital terbuka dibutuhkan. Di Indonesia sendiri belum banyak OER yang dikembangkan. Adapun yang sudah dikembangkan oleh pemerintah adalah perpustakaan digital perpustakaan nasional atau yang biasa dikenal ipusnas. Ipusnas merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh perpustakaan nasional yang berisikan kumpulan *e-book* yang dapat diakses oleh penggunanya lewat perangkat digital mereka. Ada pula *website* Rumah Belajar yang dikembangkan oleh kemdikbud berisikan jenis sumber belajar yang beragam, lebih lengkap dari ipusnas yang hanya berisikan *e-book* saja, di dalamnya terdapat media video, audio, bahkan hingga game edukasi. Namun konten yang ada di dalamnya masih didominasi konten pembelajaran umum, untuk pembelajaran SMP khususnya mata pelajaran IPS masih belum lengkap dan didominasi dengan media video, belum terdapat media interaktif lain atau bahkan *e-book*.

Temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Puslitjakdikbud (2020) juga menunjukkan Rumah Belajar ini masih memerlukan perkembangan lebih lanjut supaya menarik daya guna pembelajar untuk dijadikan sebagai platform pembelajaran digital. Dikarenakan konten pembelajarannya yang kurang terstandar dan pengemasan yang kurang menarik. Sementara itu kebutuhan untuk penggunaan platform digital sebagai sumber belajar semakin tinggi sejalan dengan mayoritas guru dan siswa yang menggunakan akses internet dalam pembelajaran mereka. Sehingga potensi untuk mengembangkan *website* sumber belajar terbuka sendiri khususnya di sekolah yang mayoritas masih menggunakan buku paket masih terbuka lebar.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di sekolah MTS

Yayasan Pondok Pesantren (YPPS) Sukamiskin, memperoleh informasi bahwa

Meiyesha Kusdiantie, 2025

PENGEMBANGAN OPEN EDUCATIONAL RESOURCES SEBAGAI SUMBER BELAJAR DIGITAL MATA PELAJARAN IPS KELAS 9 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sekolah masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utamanya, bahkan sekolah tidak memiliki perpustakaan. Berdasar hasil wawancara dengan wakasek kurikulum sekolah ini masih menggunakan Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya. Akan tetapi dalam pembelajaran IPS berdasar hasil wawancara dan dokumentasi produk pembelajaran, sudah menerapkan *project based learning*. Meskipun jenis proyek yang dikembangkannya masih merupakan produk-produk yang sederhana. Kemudian adapun narasumber lain adalah guru dalam mata pelajaran IPS ini mengungkapkan bahwa siswa senang dengan pembelajaran bermodelkan proyek, yang mana motivasi siswa terlihat lebih terbangun. Namun disamping itu adapun kendala yang biasa narasumber dengar dari siswanya mengenai sumber materi yang belum lengkap. Sebab sekolah hanya mengandalkan buku paket dan siswa yang masih belum bisa mencari sumber belajar mereka di internet yang relevan dengan baik. Sehingga sumber belajar yang mumpuni sangat diperlukan di sekolah ini khususnya mata pelajaran IPS.

Sumber belajar sendiri akan sangat mendukung pembelajaran siswa khususnya dalam keadaan siswa di MTS YPPS Sukamiskin, yaitu penggunaan *project based learning* yang menuntut mereka untuk melakukan pembelajaran mandiri bersama kelompok. Dalam hal ini sumber belajar berperan sebagai pemberi kesempatan kepada siswa untuk berkembang mandiri sesuai kemampuan kelompoknya dan meningkatkan pemantapan dalam pembelajaran dengan menyajikan informasi yang lebih jelas dan konkret dalam produk mereka (Samsinar, 2019). Sumber belajar ini dapat hadir sebagai alat bantu bagi siswa dan pengajar dalam melaksanakan metode *project based learning*. Motivasi siswa yang sudah dibangun baik dalam menjalankan pembelajaran di mata pelajaran IPS ini akan semakin meningkatkan semangat dan hasil pembelajaran mereka jika berjalan seiringan dengan pemanfaatan sumber belajar di dalamnya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Surgawati (2023) menyebutkan bahwa motivasi belajar dan pemanfaatan *website* sumber belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasar masalah kesenjangan antara kebutuhan sumber belajar dalam pembelajaran dengan keadaan di sekolah, maka tercipta sebuah peluang untuk mengembangkan produk inovatif sebagai sumber belajar digital yang bisa membantu siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mereka khususnya dalam mata pelajaran IPS. Pengembangan sebuah *open educational resources* (OER) berbasis *website* yang dapat diakses di seluruh perangkat elektronik, baik itu *mobile* maupun PC. OER yang kedepannya diharapkan dapat bermanfaat sebagai penyedia berbagai jenis sumber belajar bagi siswa di sekolah MTS YPPS Sukamiskin khususnya mata pelajaran IPS. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Open Educational Resources* Sebagai Sumber Belajar Digital Mata Pelajaran IPS Kelas 9 Sekolah Menengah Pertama”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasar latar belakang masalah yang telah dipaparkan dalam keterangan di atas secara umum rumusan masalah penelitian adalah “*Open educational resources* seperti apa yang harus dikembangkan sebagai sumber belajar Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di Sekolah menengah pertama?”

Adapun rumusan masalah khusus yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kondisi faktual sumber belajar Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin?
- 2) Bagaimana kebutuhan terhadap bahan ajar sebagai sumber belajar digital Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin?
- 3) Bagaimana desain *website open educational resources* Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin?
- 4) Bagaimana kelayakan *website open educational resources* Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin?
- 5) Bagaimana respon pengguna dalam penggunaan *website open educational resources* Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah yang telah disebutkan di atas tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui *Open educational resources* seperti apa yang dikembangkan sebagai sumber belajar digital Mata Pelajaran IPS kelas 9 di Sekolah Menengah Pertama.

Adapun tujuan khusus berdasar rumusan masalah khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kondisi faktual sumber belajar Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin.
- 2) Memaparkan kebutuhan terhadap bahan ajar sebagai sumber belajar digital Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin.
- 3) Mendeskripsikan desain *website open educational resources* Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin.
- 4) Memaparkan kelayakan *website open educational resources* Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin.
- 5) Menilai respon pengguna dalam penggunaan *website open educational resources* Mata Pelajaran IPS Kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan untuk memberikan sebuah wawasan dan contoh mengenai pengembangan *open educational resources* untuk menyokong pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, menambah pengetahuan, mengasah kemampuan, dan menjawab pertanyaan dalam penelitian serta salah satu upaya menambah pengalaman turun ke lapangan dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan *open educational resources* di sekolah.

- 2) Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai fasilitas pembelajaran sebagai sumber belajar terbuka yang dapat dimanfaatkan secara berkepanjangan untuk menyokong pembelajaran IPS.
- 3) Bagi guru, dijadikan sebagai alat bantu dalam mempermudah proses pembelajaran sebagai salah satu upaya penyediaan sumber belajar yang fleksibel.
- 4) Bagi siswa, dijadikan sebagai sumber belajar terbuka yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya agar berinovasi lebih lanjut dengan kesesuaian kebutuhan pembelajaran ke depan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1) Bidang Penelitian

Pengembangan *open educational resources* dengan fokus pemanfaatan berbasis *website*.

2) Objek Penelitian

Objek penelitian yang dikembangkan adalah *website* berbasis *google site* yang dirancang sebagai *open educational resources* untuk mata pelajaran IPS kelas 9.

3) Materi yang dikembangkan

Open educational resources ini akan memuat konten pembelajaran IPS kelas 9 sesuai dengan kurikulum yang dipakai di sekolah mencakup buku teks, gambar, video, dan kuis untuk mendukung pemahaman siswa.

4) Metode Penelitian

Menggunakan metode penelitian *Design Based Research* (DBR) mencakup tahap analisis masalah, pengembangan produk, uji coba, implementasi, dan refleksi.

5) Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas 9 di MTS YPPS Sukamiskin sebagai pengguna utama dan guru IPS sebagai evaluator dan validator

konten *website* serta dua orang ahli media sebagai penilai kelayakan sumber belajar.

6) Aspek yang dievaluasi

Sesuai dengan rumusan masalah aspek yang akan dinilai adalah kesesuaian dengan kebutuhan, kualitas konten, desain *website* dan kelayakan media.