

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini, dideskripsikan tentang hal yang melatar-belakangi pelaksanaan penelitian, fokus penelitian yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian atau yang dikenal dengan rumusan permasalahan, menguraikan tujuan diselenggarakannya penelitian, serta uraian tentang manfaat teoriti dan praktis, begitu juga dideskripsikan tentang struktur penulisan disertai sebagaimana kebijakan yang ada.

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan dimaknai sebagai proses pemberian pengalaman belajar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan serta penanaman karakter atau perilaku, yang pada gilirannya dapat menjadi bekal peserta didik untuk hidup bermasyarakat dan mampu menjadi individu yang solutif dengan menyelesaikan persoalan yang dihadapinya melalui keterampilan yang telah dimiliki. Pendidikan merupakan aktivitas yang secara sadar dan direncanakan, agar terwujud kondisi atau situasi yang nyaman dalam belajar, penyelenggaraan pembelajaran ditujukan agar setiap orang (peserta didik) dapat dengan aktif mengoptimalkan potensi diri sehingga mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kontrol diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak-mulia, begitu juga dengan kompetensi yang dibutuhkan secara personal, masyarakat sekitar, bangsa dan negara dalam lingkup yang lebih luas (Kementerian Pendidikan Nasional, 2003).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, menguraikan dengan tegas tentang tujuan penyelenggaraan pendidikan, diantaranya adalah menjadikan peserta didik sebagai manusia yang berpengetahuan dan berketerampilan serta berakhlak mulai. Agar penyelenggaraan pendidikan dapat mencapai tujuan yang optimal, sepatutnya setiap elemen pendidikan terus berinovasi selaras dengan pesatnya perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi. Inovasi yang cukup mendasar dan perlu menjadi perhatian penting pengambil kebijakan, bahwa penyelenggaraan pendidikan dapat didesain secara baik melalui pembelajaran yang tepat. Oleh karena itulah, guru harus mampu menggunakan berbagai media atau kombinasi strategi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan baik dan sesuai dengan yang diharapkan (Dhani, 2020; Suniti, 2015). Selaras dengan pernyataan Supriadi (2017) bahwa guru masa kini sepatutnya menerapkan pembelajaran yang kreatif melalui berbagai inovasi.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan sesuai dengan era digitalisasi saat ini. Oleh karena itulah, maka setiap guru yang mengajar di sekolah harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Ramadhani & Zulela, 2020). Jadi, kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran harus dimiliki oleh semua guru, terlebih lagi guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara konseptual mengarahkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang bersikap demokratis, bertanggungjawab, serta berperan serta pada kedamaian dunia (Sapriya, 2017).

Menelaah mengenai guru IPS yang juga harus mampu memanfaatkan teknologi dalam penyelenggaraan pembelajaran, penting untuk diketahui terlebih dahulu bahwa pembelajaran IPS yang ditekankan pada penelitian ini adalah pembelajaran yang diselenggarakan pada peserta didik tingkat SMP. Oleh karenanya, guru harus mampu membelajarkan peserta didik agar mampu memiliki keterampilan dan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi (Sapriya, 2017). Dinyatakan oleh Hidayat (2020), pendidikan IPS di Indonesia memberi ruang untuk penyesuaian materi dengan kondisi masyarakat dan pemerintahan yang ada sehingga pembelajaran yang diterapkan di sekolah dapat berlangsung secara kontekstual. Pembelajaran kontekstual yang diselenggarakan dengan memanfaatkan bahan digital cenderung lebih disukai oleh peserta didik. Hal ini dipahami melalui hasil kajian yang dilakukan oleh Ulfah & Okyranida (2021) bahwa peserta didik menyukai proses pembelajaran yang memanfaatkan konten

digital dengan pembahasan terkait dengan hal-hal yang berada di lingkungan sekitar atau bersifat kontekstual.

Hal lain yang mendukung pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran diketahui melalui kajian yang menyatakan bahwa kondisi peserta didik saat ini menyukai pembelajaran berbasis digital mengingat kemandirian belajar yang dimiliki cukup baik, terutama pada pelajaran IPS (Winartiningsih, Halimah & Mahmu'ddin, 2018). Kemandirian dalam belajar merupakan satu diantara karakteristik yang dibutuhkan dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi (Alperi, 2019; Yunita & Hamdi, 2019). Setelah memahami bahwa secara umum kondisi peserta didik telah mampu belajar secara mandiri dan cenderung terampil dalam penggunaan teknologi, maka sepatutnya kondisi pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis digital pun dapat diimplementasikan. Hal berbeda justru terjadi pada sekolah yang menjadi lokasi penelitian, penyelenggaraan pembelajaran IPS sebagian besar masih dilakukan secara konvensional dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersedia secara fisik, seperti buku teks (buku siswa/buku guru). Padahal perkembangan teknologi yang terjadi saat ini sepatutnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyelenggarakan pembelajaran secara digital, sehingga tidak terjadi ketergantungan hanya pada satu bahan ajar. Apabila kondisi tersebut dapat dilakukan maka tentu guru yang mengajar merupakan guru masa kini yang sesuai dengan tuntutan zaman, namun yang diperoleh dari temuan awal bahwa guru yang demikian belum banyak ditemukan di SMPN Kayuagung.

Kondisi ini semakin dipertegas ketika mewawancarai salah satu guru yang mengampu mata pelajaran IPS di Kota Kayuagung yang bernama Riana, bahwa bahan ajar untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sudah tersedia, hanya saja masih terdiri dari dalam bentuk buku cetak, padahal yang seharusnya terjadi kini adalah memanfaatkan segala sumber daya yang ada untuk dijadikan sebagai bahan ajar yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. Sebagaimana diungkapkan oleh Olivia yang merupakan salah satu peserta didik di SMP Negeri Kayuagung, bahwa pembelajaran dengan menggunakan akses digital yang lebih menarik dibutuhkan dalam pembelajaran, permasalahannya adalah belum banyak

bahan belajar yang sesuai dengan keinginan serta kebutuhan peserta didik, terutama dalam membahas materi yang membutuhkan contoh aktual serta kontekstual dengan bentuk dan tampilan yang menarik serta lebih mudah dipahami. Untuk itulah, sangat dibutuhkan tambahan bahan untuk belajar yang sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini.

Kebutuhan mengenai bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang diantaranya adalah dengan memanfaatkan teknologi adalah suatu hal yang wajar, mengingat saat ini merupakan eranya digitalisasi pembelajaran. Hal lain yang diuntungkan dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran diungkapkan oleh Aryaningrum & Pratama (2017) bahwa dengan memanfaatkan teknologi, maka pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif meskipun tidak langsung bertemu dengan guru. Terlebih lagi dalam kondisi pasca pandemi (Covid-19), pembelajaran dapat diselenggarakan secara *hybrid* maupun *blended*, yang artinya membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses secara mudah oleh peserta didik (Hidayat, Sapriya, Hasan, & Wiyanarti, 2022; Hikmah & Chudzaifah, 2020). Apabila pembelajaran yang diselenggarakan saat ini tidak mengikuti perkembangan teknologi, maka yang terjadi adalah pemahaman dan pengetahuan peserta didik akan tertinggal yang berarti tujuan pembelajaran dalam rangka mencapai pendidikan yang berkualitas pun sulit tercapai.

Dampak lain yang terjadi apabila pembelajaran tidak diselenggarakan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi, yaitu peserta didik sulit untuk mengikuti keterampilan yang dibutuhkan di zamannya. Pada saat ini, keterampilan yang diharapkan dalam proses pembelajaran pada abad 21 sangat beragam. Dinyatakan oleh Chu, Reynolds, Tavares, Notari & Lee (2017) “...keterampilan abad 21 yang dimaksudkan yaitu terkait dengan keterampilan inovasi dalam pembelajaran, keterampilan hidup melalui pekerjaan serta literasi digital”. Memahami mengenai keterampilan yang diharapkan melalui pembelajaran abad 21, maka dapat dikaji sesuai dengan tiga klasifikasi utama yaitu keterampilan inovasi dalam pembelajaran, keterampilan hidup melalui pekerjaan serta literasi digital. Berdasarkan klasifikasi tersebut, maka

keterampilan abad 21 dideskripsikan menjadi dua belas komponen, seperti terlihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1. Kemampuan untuk Setiap Rangkaian Keterampilan Abad 21**

<i>Learning and Innovation</i>	<i>Digital Literacies</i>	<i>Life and Career Skills</i>
1. <i>Core subject</i>	1. <i>Information literacy</i>	1. <i>Flexibility and adaptability</i>
2. <i>Critical thinking and problem solving</i>	2. <i>Media literacy</i>	2. <i>Initiative and self-direction</i>
3. <i>Communication and collaboration</i>	3. <i>Information &amp; communication technology literacy</i>	3. <i>Social and cross-cultural interaction</i>
4. <i>Creativity and innovation</i>		4. <i>Productivity and accountability</i>
		5. <i>Leadership and responsibility</i>

*Sumber: (Chu, Reynolds, Tavares, Notari, & Lee, 2017)*

Merujuk pada tabel di atas, maka keterampilan abad 21 semakin berkembang hingga menjadi dua belas keterampilan. Kedua belas keterampilan yang dimaksudkan dalam tabel di atas berada pada tiga keterampilan utama, yaitu inovasi pembelajaran, literasi digital dan keterampilan hidup. Pada tahapan penelitian ini, fokus pada aspek inovasi pembelajaran yang di dalamnya terdapat keterampilan berpikir kritis. Mengingat keterampilan berpikir kritis pun memiliki banyak indikator yang perlu diukur, oleh karenanya agar penelitian tidak terjadi bias peneliti memfokuskan keterampilan berpikir kritis yang menjadi domain dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital (*e-modul*).

Artinya, bahan ajar digital yang berbentuk *e-modul* ini dikembangkan untuk menguatkan keterampilan peserta didik khususnya berpikir kritis. Mengingat kondisi keterampilan berpikir kritis peserta didik di lokasi penelitian masih terkategori rendah (Anggraeny, Rohana, & Jayanti, 2019). Kondisi ini turut dikonfirmasi oleh guru yang mengajar, melalui wawancara yang dilakukan Ibu Riana menyatakan bahwa “*siswa ni belum kritis, apalagi kalo misalnya nak sesuai dengan kriteria keterampilan berpikir kritis yang dituliske ini, biso diomongke masih rendah keterampilan berpikir kritisnyo*”. Menelaah pernyataan dari guru yang mengajar, bahwa kondisi keterampilan berpikir kritis peserta didik saat ini masih rendah, sehingga membutuhkan stimulus yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis tersebut. Terlebih lagi jika merujuk pada observasi

awal yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan aktivitas keterampilan berpikir kritis peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 59,38 yang termasuk dalam kategori relatif rendah. Salah satu penyebab rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik tersebut diantaranya adalah penggunaan bahan ajar yang tidak mengajak siswa untuk berpikir, mengeksplorasi diri serta menganalisa suatu kondisi, melainkan bahan ajar yang disajikan oleh guru dan peserta didik hanya mendengarkan sehingga ruang untuk diskusi terbuka menjadi lebih sempit.

Menelaah kondisi yang terjadi di lokasi penelitian, maka dipahami bahwa terdapat gap antara keinginan dan kebutuhan peserta didik dengan penyajian pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru. Gap tersebut yang membuat tingkat berpikir kritis peserta didik menjadi belum optimal. Gap yang dimaksudkan adalah peserta didik menginginkan pembelajaran dengan memanfaatkan akses digital, di sisi lain guru masih menyelenggarakan pembelajaran hanya dengan memanfaatkan bahan ajar dengan bentuk fisik yaitu buku teks atau buku guru. Padahal salah satu peserta didik yang diwawancarai menyatakan bahwa teman-temannya saat ini memiliki kecenderungan untuk belajar dengan bahan belajar yang menarik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, seperti bahan ajar yang disajikan secara interaktif dan berbasis digital (Nurliyana, 2021).

Bahan ajar yang disajikan secara interaktif dan berbasis digital terdapat banyak jenisnya, salah satu yang dapat dimanfaatkan adalah berbentuk *e-modul*. Sebuah *e-modul* disusun dengan tujuan membantu peserta didik dalam menguasai kompetensi dari pembelajaran yang berlangsung (Kurniawan & Kuswandi, 2021). Apabila merujuk pada tujuan tersebut, maka pengembangan *e-modul* sesuai dengan harapan yang dikehendaki, adanya *e-modul* akan membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, karena materi tersebut dapat dipelajari secara berulang dengan tampilan yang lebih menarik. Dinyatakan oleh Danirmala, Asrowi & Musadad (2019) bahwa di era pembelajaran berbasis digital saat ini, ketersediaan *e-modul* untuk setiap mata pelajaran sangat dibutuhkan begitupun dalam pembelajaran IPS. Pengintegrasian pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan

serta efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pembelajaran sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Mengenai kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya tentang suatu konsep dengan bantuan bahan ajar digital, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wijaya & Vidiанти (2019) bahwa *e-modul* sebagai bahan ajar digital dapat meningkatkan efektivitas capaian pembelajaran pada peserta didik. Dinyatakan juga oleh Hendayani (2019) bahwa *e-modul* sebagai bahan ajar yang berbasis digital dibutuhkan oleh peserta didik di SMP karena karakteristik peserta didik SMP saat ini yang disebut dengan generasi milenial cenderung menyukai teknologi, seperti halnya sebagian besar peserta didik telah memiliki *smartphone*. Jadi, kebutuhan bahan belajar yang terintegrasi dengan teknologi komunikasi dan informasi saat ini sudah nyata. Oleh sebab itu, *e-modul* merupakan alternatif bahan ajar yang relatif tepat untuk dikembangkan pada pembelajaran IPS sebagai bentuk respon terhadap kondisi yang terjadi kini dan masa yang akan datang.

Sebelumnya, penelitian atau kajian mengenai *e-modul* telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Rahayu & Sukardi (2020), melakukan pengembangan *e-modul* secara umum tanpa melakukan kajian pada variabel relevan lainnya. Artinya, *e-modul* yang dikembangkan dalam penelitian terdahulu belum diuji tingkat kevalidan, kepraktisan serta efektivitasnya dalam penyelenggaraan pembelajaran. Madona (2017) yang mengembangkan bahan ajar untuk pembelajaran IPS dengan memanfaatkan multimedia dengan pendekatan CTL, merupakan bagian dari proses pengembangan bahan ajar yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi sebagaimana penelitian ini dilakukan. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan saat ini, khususnya terkait dengan bahan ajar yang terintegrasi pada pemanfaatan teknologi, hanya saja dalam penelitian sebelumnya keterampilan khusus yang diharapkan dari bahan ajar tersebut belum teridentifikasi secara baik.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Hastari, Agung & Sudarma (2019) bahwa pemanfaatan *e-modul* dalam pembelajaran IPS terbukti mampu memberikan dampak positif pada penyelenggaraan pembelajaran, terutama untuk

meningkatkan capaian hasil pembelajaran peserta didik. Pemahaman tentang hasil penelitian ini jelas terkait dengan capaian hasil belajar, namun tidak memperhatikan secara spesifik mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* itu sendiri. Oleh karenanya, dalam penelitian yang dilakukan saat ini tidak hanya mengukur capaian akhir dari sebuah keterampilan melainkan turut mengamati setiap proses pembelajaran sesuai dengan indikator keterampilan yang diharapkan dapat lebih optimal jika menggunakan *e-modul* dalam proses pembelajarannya.

Aryawan, Sudatha & Sukmana (2018), turut melakukan kajian atau penelitian tentang dampak dari pemanfaatan *e-modul* dalam pembelajaran. Hasil yang dicapai dari penelitian tersebut menyatakan bahwa secara positif *e-modul* mampu memberikan dampak positif terkait dengan capaian pembelajaran, sehingga direkomendasikan untuk menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan oleh para guru. Begitupun dengan pernyataan Arriany, Ibrahim & Sukardjo (2020) bahwa pemanfaatan *e-modul* dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mencapai ketuntasan belajar.

Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai pengembangan *e-modul* pembelajaran IPS memiliki kecenderungan pada pelaksanaan pengembangan, hingga dampak dari implementasinya terhadap hasil belajar. Memahami kelemahan penelitian sebelumnya, yang tidak melakukan kajian pada beberapa variabel lainnya yang relevan menjadi suatu hal yang perlu dilakukan dalam penelitian ini. Kelemahan lainnya yang diidentifikasi oleh peneliti terkait dengan beberapa penelitian sebelumnya ialah pada proses pengembangan, sebelumnya *e-modul* yang dikembangkan merujuk pada satu model pengembangan, sehingga pada tahapan evaluasi belum dilakukan secara komprehensif karena pada tahapan evaluasi di setiap model pengembangan tidak dilakukan secara rinci dan runut.

Kelemahan-kelemahan dalam penelitian sebelumnya itu yang menjadi catatan penting pada penelitian ini, karena dalam penelitian ini *e-modul* yang akan dihasilkan merupakan *e-modul* yang dikembangkan dengan kombinasi dua model pengembangan sehingga tiap tahapan menjadi lebih sistematis. Pembaharuan

model pengembangan inilah yang menjadi salah satu *novelty* dari penelitian ini, kombinasi model yang dimaksudkan merujuk pada model pengembangan bahan ajar Rowntree dan evaluasi formatifnya Tessmer (Rowntree, 1995; Tessmer, 1998). Kombinasi dari proses pengembangan ini belum dilakukan oleh penelitian sebelumnya, sehingga peneliti meyakini bahwa melalui pengembangan dengan model yang tepat dan evaluasi formatif yang sistematis akan menghasilkan bahan ajar berbasis digital (*e-modul*) yang lebih baik.

Hal lainnya yang menjadi pembeda antara *e-modul* yang dikembangkan saat ini dengan *e-modul* sebelumnya adalah tahapan analisis, sebelumnya terfokus pada satu bagian analisis (proses pembelajaran atau hasil belajar), sedangkan penelitian ini melakukan analisis terhadap kedua komponen tersebut (aktivitas pembelajaran dan capaian hasil pembelajaran). Poin penting lainnya dari kebaruan *e-modul* ini adalah dalam proses pengembangan (penulisan materi dan instrumen penilaian) memiliki fokus pada salah satu keterampilan abad 21 yaitu *critical thinking* (keterampilan berpikir kritis), yang sebelumnya tidak dimiliki oleh *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu. Jadi, *e-modul* yang dikembangkan saat ini memiliki komponen pembeda yang dilihat dari aspek pengembangan maupun evaluasi serta fokus pada keterampilan tertentu.

*E-modul* sebagai bahan ajar digital diyakini mampu mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis, karena karakteristik *e-modul* sebagai bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik yang saat ini menyukai pembelajaran dengan basis digital. Begitu juga dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa *e-modul* mampu meningkatkan capaian belajar (Arriany, Ibrahim, & Sukardjo, 2020), maka diyakini juga dapat mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Begitupun dengan kondisi peserta didik yang telah terbiasa menggunakan *gawai* dalam pembelajaran, akan mempermudah proses pembelajaran secara digital.

Implementasi dari *e-modul* yang dikembangkan akan di uji-cobakan pada peserta didik SMP yang berada di Kayuagung (Ogan Komering Ilir). Hasil yang diperoleh dari uji coba tersebut selanjutnya dievaluasi, dianalisis serta direvisi/dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga memperoleh *e-*

*modul* yang baik dan memberikan implikasi terhadap penguatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan deskripsi mengenai pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis digital maka dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* karena diyakini tepat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, hal ini didukung dengan penggunaan teknologi informasi yang merata pada setiap peserta didik. Pengembangan *e-modul* ini di-deskripsikan dalam bentuk disertasi dengan judul **“Pengembangan *e-modul* pembelajaran IPS untuk penguatan berpikir kritis peserta didik di SMP”**.

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Sebagaimana diuraikan dalam latar belakang permasalahan penelitian ini, maka fokus dari penelitian yang dilakukan adalah mengenai *e-modul* pembelajaran IPS untuk penguatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan *e-modul* pembelajaran IPS untuk penguatan berpikir kritis peserta didik di SMP?

Selain rumusan masalah umum, terdapat beberapa permasalahan dalam penelitian ini yang dirumuskan secara khusus yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kondisi awal keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik pada SMP Negeri di Kayuagung sebelum menggunakan *e-modul* dalam pembelajaran IPS?
- 2) Bagaimana mengembangkan *e-modul* pembelajaran IPS yang valid dan praktis digunakan untuk menguatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMP?
- 3) Bagaimana efektivitas *e-modul* pembelajaran IPS terhadap penguatan keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMP?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan jawaban atas permasalahan penelitian. Tujuan umum dari penelitian ini adalah menghasilkan *e-modul* pembelajaran IPS untuk penguatan berpikir kritis peserta didik di SMP Selain dari

tujuan umum tersebut, terdapat juga tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis kondisi awal keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik SMP Negeri di Kayuagung sebelum menggunakan *e-modul* pembelajaran IPS.
- 2) Menganalisis kebutuhan peserta didik terkait dengan bahan ajar digital sehingga dihasilkan *e-modul* pembelajaran IPS yang teruji valid dan praktis penggunaannya serta mampu menguatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMP.
- 3) Menganalisis efektivitas *e-modul* pembelajaran IPS terhadap penguatan keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMP.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, manfaat penelitian ini disusun secara teoritis dan praktis.

##### **1.4.1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu bagian dari perkembangan pengetahuan dan teknologi, khususnya menambah khasanah keilmuan mengenai bahan ajar yang berbasis digital untuk pembelajaran IPS di SMP. Melalui penelitian ini kontribusi manfaat dalam bentuk variasi bahan ajar digital sehingga di masa yang akan datang akan semakin banyak dihasilkan produk inovatif dalam pembelajaran.

##### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis berarti manfaat yang secara langsung dapat dirasakan oleh para pihak yang memiliki kepentingan sesuai dengan proporsinya. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pihak diantaranya adalah:

- 1) Bagi peserta didik, *e-modul* yang dihasilkan dapat menjadi tambahan bahan belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini, sehingga mampu mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis dan turut berimplikasi pada capaian hasil pembelajaran.
- 2) Bagi guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, dapat menggunakan *e-modul* sebagai bahan ajar alternatif dalam proses pembelajaran serta menjadi sumbangan pemikiran dalam rangka inovasi pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti lain, dapat menjadi referensi tambahan untuk melakukan penelitian sejenis, ataupun melakukan penelitian lanjutan dari penelitian ini. Hasil penelitian ini pun dapat mendukung teori-teori mengenai pengembangan bahan belajar (*e-modul*).
- 4) Bagi praktisi dan *stakeholders*, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu solusi untuk mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik serta bahan kajian dalam rangka menentukan kebijakan strategis.

#### **1.4.3. Manfaat dari Segi Kebijakan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam membuat kebijakan strategis atau regulasi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, melalui pemerataan teknologi di berbagai wilayah di Indonesia. Mengingat bahan ajar digital akan menjadi lebih optimal pemanfaatannya apabila didukung oleh sarana prasarana yang memadai seperti halnya ketersediaan jaringan internet yang stabil.

#### **1.4.4. Manfaat untuk Aksi Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman bagi setiap insan pendidikan, bahwa proses pembelajaran saat ini telah mengalami pergeseran yang semula berorientasi hanya di ruang kelas, namun saat ini pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar digital dapat dilakukan dimanapun.

### 1.5. Struktur Organisasi Disertasi

Penelitian yang disusun melalui sistematika disertasi ini, meliputi beberapa bagian utama. Secara umum, terdapat lima bagian utama dalam penyusunan disertasi ini yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan penelitian dan pembahasan serta simpulan, implikasi dan rekomendasi. Masing-masing bagian tersebut memiliki sub-bagian atau sub-bab yang sesuai atau relevan dengan bagian atau bab utama.

Pada Bab I yaitu Pendahuluan yang mendeskripsikan mengenai berbagai hal terkait dengan latar belakang permasalahan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan diselenggarakannya penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi disertasi sehingga penulisan disertasi ini menjadi sistematis.

Pada Bab II yaitu Kajian Pustaka; membahas mengenai hakikat belajar dan pembelajaran, hakikat bahan ajar, pemanfaatan *e-modul* dalam pembelajaran digital, keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPS, model pengembangan untuk pembelajaran digital, penelitian yang relevan serta kerangka berpikir penelitian.

Pada bab III yaitu Metode Penelitian, membahas serta mendeskripsikan mengenai tahapan pelaksanaan penelitian seperti waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, pendekatan dan desain penelitian, teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi) serta teknik analisis data (analisis data wawancara, data observasi, data angket, data tes serta analisis statistik deskriptif).

Pada Bab IV yaitu Temuan Penelitian dan Pembahasan, meliputi temuan-temuan dari penelitian yang telah dilakukan seperti gambaran kondisi awal keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum menggunakan *e-modul* pembelajaran IPS, model pengembangan *Kartes* sebagai model yang dihasilkan untuk mengembangkan *e-modul*, tahapan pengembangan *e-modul*, pengujian efektivitas *e-modul* yang dihasilkan terhadap penguatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPS serta dilakukan analisis komparasi dan interpretasi temuan penelitian dengan teori yang relevan dan hasil penelitian sebelumnya.

Pada Bab V yaitu Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, meliputi kesimpulan akhir dari proses penelitian yang dilakukan, kemudian implikasi dari proses serta hasil penelitian dan rekomendasi peneliti terkait dengan hal-hal yang relevan untuk perbaikan di masa yang akan datang.