

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi tersebut membutuhkan pendukung sarana dan prasarana yang mumpuni. Sarana dan prasarana tersebut salah satunya yaitu penggunaan teknologi (Suhada et al. 2020). Pada tahun 2020 kondisi Pendidikan di Indonesia mengalami *learning loss* karena adanya Covid-19 atau masa pandemi, kondisi pandemi membawa Indonesia pada suatu kondisi dimana proses pembelajaran harus melakukan penyesuaian pada aspek-aspek baik pada diri peserta didik, Guru, maupun sekolah. Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memaksa komponen-komponen dalam kegiatan pendidikan melakukan adaptasi secara cepat. Perubahan pada proses pembelajaran dari tatap muka ke tatap maya membawa pada situasi yang berbeda dengan dinamika pada prosesnya yang memaksa adaptasi yang cepat pada kondisi ini harus disikapi oleh seluruh stakeholder yang tidak hanya berasal dari dunia pendidikan, tetapi juga support dari seluruh departemen. Sinergi dari berbagai pihak dan disikapi dengan melakukan analisis yang komprehensif terhadap situasi dunia pendidikan pada masa pandemi, mengharuskan juga tingkat pemahaman yang menyeluruh agar tercipta ragam solusi yang hadir untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi (Putri, Pursitasari*, and Rubini 2020). Banyak solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran ketika masa pandemi.

Banyaknya permasalahan setelah terjadinya Covid-19, menyebabkan pada tahun 2020 pada saat pandemi pemerintah mengeluarkan kurikulum yang awalnya dikenal dengan kurikulum penggerak, salah satu tujuan dikeluarkannya kurikulum penggerak atau yang hari ini dikenal dengan nama kurikulum merdeka yaitu untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada pada Pendidikan Indonesia (Made Pebiana Saputra & Kt Ngr Semara Putra, 2021). Dalam peta jalan pendidikan Indonesia yang disampaikan oleh kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan, terdapat tiga aspek yang menjadi sorotan terkait perubahan yang terjadi secara global. Aspek teknologi, sosiokultural, dan lingkungan (Lestari 2021).

Disrupsi teknologi yang memiliki dampak pada semua sektor seperti implementasi otomasi alur kerja, kecerdasan buatan, dan data besar yang dikelola baik oleh pemerintah maupun industri; termasuk juga konektivitas 5G yang memungkinkan koneksitas kecerdasan buatan dengan ragam perangkat, juga dengan hadirnya inovasi-inovasi baik berupa cetak, augmented reality dan realitas maya (AR dan VR) juga ragam inovasi lainnya yang terhubung dengan aktivitas manusia dalam kesehariannya. Pada aspek sosiokultural, kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyoroti perubahan demografi dan profil sosio-ekonomi tidak dalam skala domestik, akan tetapi dari populasi dunia yang berelasi kuat dengan kehadiran teknologi-teknologi terbaru; ditinjau dari peningkatan usia harapan hidup, migrasi, urbanisasi, keragaman budaya, hadirnya kelas menengah baru juga mobilitas yang tinggi dan fleksibel, termasuk munculnya kepedulian konsumen terhadap etika, privasi, dan kesehatan yang timbul sebagai eksek dari inovasi teknologi.

Dari aspek teknologi dan sosiokultural, sumber daya yang dibutuhkan dalam prosesnya menimbulkan dampak terhadap lingkungan. Peningkatan kebutuhan terhadap energi fosil dan air bersih, memberikan efek negatif yaitu berkurangnya sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. Seiring waktu peningkatan perhatian terhadap energi alternatif atau energi terbarukan memberikan ruang pada inovasi-inovasi yang bertujuan melawan dampak negatif dan perubahan iklim juga upaya berkelanjutan pada isu lingkungan terkait kerusakan lingkungan dari dampak sampah industri dan rumah tangga.

Perubahan-perubahan yang terjadi akan berpengaruh dalam dunia kerja ditinjau dari tren perubahan pada lembaga-lembaga penyedia lapangan pekerjaan secara struktural organisasi, dan otonomi kerja melalui pemberdayaan teknologi dalam operasional sehari-hari. Beranjak dari aspek-aspek tersebut, terjadi pergeseran tujuan pendidikan secara global yang akan mempersiapkan peserta didik dalam mengantisipasi perubahan yang terjadi secara global. Perubahan kebutuhan keterampilan yang harus dipersiapkan oleh institusi pendidikan berkisar pada

kemampuan pemecahan masalah, kognitif, dan sosial, dan mengantisipasi berkurangnya kebutuhan keterampilan yang mengandalkan fisik. Selama proses pembentukan masyarakat pasca-industri, kompetensi komunikatif memperoleh ciri-ciri khusus dan signifikan. Pembelajaran Sejarah menjadi persoalan di sekolah karena adanya image bahwa mata pelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan, kurang menarik dan dianggap hanya pelajaran hafalan.

Permasalahan tersebut tidak akan muncul apabila guru dapat melakukan improvisasi dalam pembelajaran Sejarah. improvisasi guru dapat melakukannya melalui inovasi pembelajaran Sejarah. Inovasi dilakukan dengan mengembangkan konsep terpadu dan secara menyeluruh dengan memperhatikan tahap perencanaan, strategi, dan evaluasi dalam pembelajaran Sejarah. Perlu diberikan strategi-strategi dan teknik pembelajaran yang berbeda agar peserta didik lebih bersemangat dalam proses belajar, baik ketika di kelas atau secara mandiri. Selain itu, inovasi pembelajaran juga dapat dilakukan melalui media pembelajaran. Guru hendaknya dapat memilih media yang sesuai karakter peserta didik untuk menunjang pembelajaran yang maksimal (Rahma et al, 2023).

Media merupakan alat penyampaian pesan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena media dapat mempengaruhi psikologis peserta didik. Media dapat digunakan untuk membangkitkan semangat dalam belajar. Media juga dapat menjadi rangsangan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang identitas bangsa, nilai-nilai budaya, dan perjalanan historis yang membangun negara. Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Widiadi et al., 2022).

Guru sejarah sendiri memiliki peran penting untuk mengembangkan pendidikan yang berfokus pada kemajuan peserta didik. Permasalahan yang sering muncul tidak semua guru dapat mengendalikan atau mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kegemaran peserta didik atau keinginan peserta didik sehingga motivasi dalam mengikuti pembelajaran rendah. Selain itu media yang

biasanya digunakan oleh guru juga masih sangat minim. Selain menggunakan media, bahan ajar yang harus bervariasi guru juga harus melakukan pendekatan pembelajaran sehingga penunjang pembelajaran peserta didik dapat terpenuhi. Pembelajaran sejarah. Akhir Abad ke-20 muncul pemikiran-pemikiran segar tentang pendidikan, termasuk pendidikan sejarah.

Pendidikan tradisional lebih menekankan penguasaan dan manipulasi isi dengan wujud implementasi para peserta didik menghafalkan fakta, angka, nama, tanggal, tempat, dan kejadian; mempelajari mata pelajaran sejarah sebagai ilmu ataupun kajian yang terpisah dari disiplin ilmu lainnya; dan berlatih dengan cara yang sama untuk memperoleh kemampuan dasar kesadaran sejarah dan keterampilan berpikir (Wiyanti 2017). Para guru beranggapan bahwa jika peserta didik berkonsentrasi hanya untuk menguasai isi pelajaran sejarah, mereka pasti memperoleh informasi mendasar tentang sejarah yang mereka pelajari, sehingga memandang keseluruhan sebagai tidak lebih dari jumlah bagian-bagiannya yang terpisah dan berdiri sendiri, dan anggapan tersebut menunjukkan kuatnya pengaruh paradigma berpikir ala Descartes dan Newton.

Anggapan tersebut mulai berubah dalam dekade akhir tahun 1980-an. Dan penemuan ilmiah terbaru memberitahu bahwa justru hubungan antara bagian-bagian tersebutlah yaitu konteksnya yang memberikan makna. Makna yang berasal dari hubungan-hubungan tersebut membuat gabungan dari semua bagian itu melampaui sekedar jumlah dari bagian-bagiannya. Misalnya air yang mendukung kehidupan manusia, mempunyai makna yang melebihi gabungan bagian-bagiannya, yaitu oksigen dan hidrogen (Johnson 2007). Seperti halnya makna memahami hubungan / konteks antara suku-suku bangsa di Indonesia yang mendukung kehidupan bangsa Indonesia mempunyai makna yang melebihi sekedar memahami jumlah / gabungan suku-suku bangsa yang ada di Indonesia. Dengan kata lain memahami konteks jauh lebih bermakna daripada mempelajari sesuatu yang banyak secara terpisah-pisah tanpa ada kaitannya.

Dari beberapa permasalahan dan pembahasan di atas SMAN 86 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang awal menerapkan kurikulum merdeka, tetapi pada pelaksanaannya masih ada permasalahan yang harus dihadapi guru, seperti guru yang belum menguasai teknologi, guru yang masih mengajar dengan metode

yang konvensional dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil survei mengenai kebutuhan peserta didik di SMA 86, peserta didik di SMA 86 menginginkan pembelajaran yang lebih bervariasi dan lebih menyenangkan. Beberapa peserta didik merasa lebih mengerti pembelajaran sejarah jika guru yang mengajar menggunakan pendekatan kontekstual dan merasa lebih relate dengan kehidupan mereka sehari-hari, peserta didik membutuhkan suatu pembelajaran yang bermakna sehingga peserta didik merasa bahwa pelajaran sejarah memang mereka perlukan dalam kehidupan mereka, serta menggunakan pembelajaran yang berpusat pada pemahaman peserta didik.

Selain itu Modul ajar yang selama ini digunakan guru di SMA 86 dinilai kurang dikembangkan, karena guru biasa menggunakan modul ajar yang sudah tersedia dari pemerintah atau hanya menggunakan format modul yang sudah tersedia, pembuatan modul tersebut kurang merepresentasikan kebutuhan peserta didik di SMA 86 Jakarta. Sehingga hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang antusias, ditambah dengan kecenderungan peserta didik di SMA 86 ini merupakan peserta didik yang bergaya belajar Visual/Audiovisual. Peserta didik merasa jika hanya menggunakan media belajar yang kaku mereka kurang tertarik dalam belajar. Tetapi jika menggunakan media yang berbasis teknologi mereka merasa lebih tertarik karena sesuai dengan zaman mereka,

Menurut Ki Hajar Dewantara, setiap individu itu adalah unik. Ki Hajar Dewantara mengingatkan guru bahwa pendidikan anak sejatinya melihat kodrat diri anak dan menghubungkannya dengan kodrat zaman. Kodrat diri anak yang bervariasi ini, mengakibatkan terjadinya perbedaan cara belajar murid, perbedaan daya serap dan berbagai perbedaan lainnya (wahyuningsari Desy, mujiwati Yuniar, and hilmiah Lailatul 2022). Guru harus jeli melihat keberagaman tersebut dan tidak bisa memaksakan cara belajar tertentu sesuai dengan teori yang mereka yakini baik bagi peserta didik. Peserta didik juga berhak menerima pembelajaran sesuai dengan cara belajar masing masing, karena itu adalah kodrat alam mereka. Demi memenuhi perbedaan tersebut, maka pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu solusi yang patut dipahami dan dilakukan oleh guru.

Pembelajaran berdiferensiasi adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris *differentiated instruction*. Dalam KBBI, pembelajaran berdiferensiasi adalah proses atau filosofi untuk pengajaran efektif dengan memberikan berbagai cara untuk memahami informasi baru untuk semua peserta didik dalam komunitas ruang kelasnya yang beraneka ragam, termasuk cara untuk: mendapatkan konten; mengolah, membangun, atau menalar gagasan; dan mengembangkan produk pembelajaran dan ukuran penilaian sehingga semua peserta didik di dalam suatu ruang kelas yang memiliki latar belakang kemampuan beragam bisa belajar dengan efektif.

Proses mendiferensiasikan pelajaran dilakukan untuk menjawab kebutuhan, gaya, atau minat belajar dari masing-masing peserta didik. Dengan perubahan tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran sejarah secara kontekstual, dan tentunya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sebagai guru perlu merubah lingkungan belajar (wahyuningsari Desy et al., 2022). Lingkungan belajar yang sebelumnya erat kaitannya dengan bahan ajar yang disediakan oleh guru, dimana bahan ajar ini sudah disusun secara sistematis guna membantu guru dalam pembelajaran (Putra, Darlius, and Harlin 2017). Bahan ajar dapat dirancang menjadi lebih praktis, mudah dibawa kemana-mana, berorientasi pada peserta didik karena disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tidak memakan biaya yang besar dan bisa digunakan untuk belajar mandiri melalui penggunaan internet disertai dengan visual yang menarik, sehingga menghasilkan kompetensi bahan ajar yang komunikatif. Bahan ajar perlu dirancang oleh guru di SMA 86 untuk membuat peserta didik belajar dengan lebih mudah dan memahami pelajaran sejarah dan berpusat pada peserta didik.

Salah satunya media untuk membuat bahan ajar (e-modul) berbasis digital adalah Moodle salah satu platform yang pasti sudah tidak asing digunakan di kalangan guru dan peserta didik. Moodle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang lengkap yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web. Secara umum Moodle adalah suatu perangkat yang canggih untuk membuat dan mengelola kursus, mengecek kehadiran dan kinerja peserta didik, mengelola kuis dan tugas serta survei. Ada beberapa alasan kuat, sehingga menjadikan Moodle sebagai salah satu LMS yang populer digunakan oleh banyak

institusi pendidikan, ada alasan kuat alasan menggunakan Moodle, antara lain alasan yang pertama ialah *Free* dan *open source*, Moodle adalah LMS open source, sehingga dengan demikian semua orang dapat memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan dari institusi yang menggunakannya, bisa menggunakan visual yang diinginkan dan bisa disusun sesuai kebutuhan para pembuatnya (Boloudakis et al. 2012).

Dari hasil pemaparan masalah diatas penelitian ini dibuat untuk mengkaji kemungkinan-kemungkinan yang tersedia bagi perangkat pembelajaran berbasis web yaitu E-Modul dengan aplikasi moodle menjadi media dalam pembelajaran sejarah dalam perencanaan pembelajaran dengan ragam model pembelajaran yang digunakan. Selain itu juga, sebagai sarana baik bagi guru maupun peserta didik yang dapat hadir dalam semua level kemampuan sekolah. Program E-modul ini menekankan pada *student centre* dimana peserta didik dituntut untuk aktif selama pembelajaran guna tercapai pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga dapat membangun pola pikir yang terstruktur, kritis, eksploratif, yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar pembelajaran yang sesuai dengan pola belajar peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Pembatasan latar belakang masalah di atas, pembatasan atau fokus penelitian yang akan diteliti adalah pengembangan E-Modul pembelajaran sejarah untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan E-Modul sejarah untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi?
2. Bagaimana kelayakan E-Modul mata pelajaran sejarah yang dihasilkan dari pengembangan tersebut?
3. Bagaimana efektivitas E-Modul mata pelajaran sejarah yang dihasilkan dari pengembangan tersebut?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan E-Modul sejarah untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi
2. Menganalisis kelayakan E-Modul yang dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran sejarah
3. Menganalisis keefektifan E-Modul berbasis moodle yang dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran sejarah.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan kajian studi yang nantinya akan menjadi referensi tentang pengembangan bahan ajar berupa E-Modul

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis penelitian pengembangan modul pembelajaran elektronik ini dibagi menjadi tiga, yakni untuk peserta didik, guru dan sekolah. Secara terperinci diuraikan sebagai berikut:

- Hasil pengembangan E-Modul pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan pembelajaran sejarah dengan efektif, dan membantu peserta didik untuk bisa belajar dimanapun.
- Hasil pengembangan E-Modul pembelajaran ini dapat membantu guru untuk memberikan materi secara efektif, yang disesuaikan dengan model pembelajaran.
- Hasil pengembangan E-Modul ini dapat memberikan gambaran bagi sekolah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital dengan aplikasi moodle pada mata pelajaran yang lain selain mata pelajaran sejarah.

F. State Of The Art

State of the Art dalam penulisan ini ditampilkan melalui tabel yang berisikan penulisan-penulisan sebelumnya sebagai bentuk perbandingan. Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut belum ada yang

mengembangkan bahan belajar digital menggunakan aplikasi Moodle menggunakan pendekatan kontekstual dan prosedur yang digunakan yaitu penelitian R&D. Dasar keinginan untuk dilakukan penelitian pengembangan sebelumnya sudah disampaikan di latar belakang. Dengan beberapa hal yang menjadi pertimbangan. Peneliti membuat beberapa kolom perbedaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang telah dipublikasikan. Berikut adalah tabel yang membahas penelitian yang serupa

Tabel 1
Jurnal Pendukung Penelitian

No	Referensi	Penulis	Tujuan	Metodologi	Subjek	Temuan
1.	The Development Of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational School Journal of Education Technology. Vol. 4(4) :2020	Ismi Rahayu, Sukardi	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis proyek untuk modul dan jaringan elektronik berbasis komputer	R&D	Students of Computer and Basic Networks at Vocational School	Penelitian ini menghasilkan pembelajaran berbasis proyek berbasis media pembelajaran modul elektronik pada dasar mata pelajaran komputer dan jaringan melalui tahapan pengembangan Model 4-D, Hasil dari penelitian ini menunjukkan pembelajaran berbasis proyek ini juga dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2.	Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan	Adhitya Rol Asmi, Aulia Novemy	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah e-modul berbasis aplikasi Flip	Penelitian Pengembangan (R&D)	Mahapeserta didik yang mengikuti Mata Kuliah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis Flip Book Maker pada materi

	<p>Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya</p> <p>JPIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Volume 27, Nomor 1, Juni 2018)</p>	Dhita	<p>Book Maker pada mata kuliah Pendidikan Pancasila</p>		<p>Pancasila MPK Universitas Sriwijaya</p>	<p>Pendidikan Karakter untuk pembelajaran Mata Kuliah Pancasila efektif untuk penguatan karakter mahasiswa didik dan juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar.</p>
3.	<p>Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Untuk SMA</p> <p>Indonesian Journal of History Education IJHE 5 (1) (2017)</p>	<p>Iffah Sa'adah, Suwito Eko Prmono, R. Suharso</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah: Menghasilkan media pembelajaran berbentuk video motion graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) yang dikembangkan di SMA Negeri 1 Bangsri.</p>	<p>Penelitian Pengembangan (R&D)</p>	<p>Peserta didik Kelas XI di SMAN 1 Bagansari</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran berbentuk video motion graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dilakukan dengan 3 tahap utama, yaitu tahap studi pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi.</p>
4.	<p>Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD Berbasis</p>	<p>Akmal Rijal, Andriana Sofiarini</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan e-learning</p>	<p>Penelitian pengembangan dengan model pengembangan Plomp</p>	<p>Pada mahasiswa semester V Prodi S1</p>	<p>Hasil dari penelitian ini yaitu merupakan penelitian pengembangan</p>

	<p>Aplikasi Moodle Di PGSD</p> <p>Jurnal Basicedu Volume 3 Nomor 4 Tahun 2019</p>		<p>mata kuliah pembelajaran matematika SD berbasis aplikasi moodle di program studi PGSD yang valid, praktis, dan efektif.</p>		<p>PGSD STKIP PGRI Lubuklinggau tahun akademik 2019/2020.</p>	<p>yang menghasilkan e-learning mata kuliah pembelajaran matematika SD berbasis aplikasi moodle. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba e-learning mata kuliah pembelajaran matematika SD berbasis aplikasi moodle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-learning yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dari segi isi dan konstruk dengan nilai rata-rata 95%.</p>
5.	<p>pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik</p>	<p>Muhammad Wahyu Setiyadi, Ismail, dan Hamsu Abdul Gani</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis pendekatan saintifik pada konsep ekologi yang valid, praktis dan efektif bagi peserta</p>	<p>Penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4-D</p>		<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran biologi berbasis pendekatan saintifik bersifat valid, praktis, dan efektif.</p>

			didik Sekolah Menengah Atas			
--	--	--	-----------------------------------	--	--	--

Berdasarkan kebaruan di atas penelitian yang dilakukan peneliti saat ini memiliki perbedaan, karena penelitian ini menyajikan masalah baru terkait salah satu cara pengembangan sumber belajar peserta didik dengan menggunakan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kurikulum merdeka dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks setiap harinya .

