

Inovasi Bahan Ajar Perkuliahan Berdasarkan Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa PGMI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Asep Ediana Latip^{1*}, Tri Suryaningsih², Zaenul Slam³, Nafia Wafiqni⁴

^{1, 2, 3, 4}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Tangerang Selatan, Banten

*Email Penulis Korespondensi: asep.ediana@uinjkt.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan belajar mahasiswa sebagai dasar pengembangan inovasi bahan ajar dalam pembelajaran di PGMI. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa. Instrumen penelitian mencakup aspek kesulitan belajar (memahami konsep, aktivitas pembelajaran, dan penerapan materi), preferensi belajar, serta motivasi dan sikap belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengidentifikasi kecenderungan kebutuhan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kesulitan belajar mahasiswa tergolong tinggi (69%), dengan kesulitan terbesar pada pemahaman konsep (72%), diikuti penerapan materi (70%), dan aktivitas pembelajaran (66%). Mahasiswa mengalami hambatan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, kurangnya aktivitas praktik, serta kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, preferensi belajar mahasiswa sangat tinggi (82%), menunjukkan kecenderungan pada penggunaan media visual, video, praktik langsung, kerja kelompok, dan permainan edukatif. Motivasi dan sikap belajar mahasiswa juga tergolong baik (76%), namun masih ditemukan kecenderungan mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar. Berdasarkan temuan tersebut, inovasi bahan ajar perlu dirancang secara kontekstual, visual-interaktif, dan berbasis aktivitas untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, serta kemampuan penerapan materi. Penelitian ini memberikan implikasi bagi dosen dalam mengembangkan bahan ajar inovatif yang adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan belajar mahasiswa.

Kata kunci: Bahan Ajar, Inovasi, Kebutuhan Belajar

1. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi, termasuk dalam pengembangan bahan ajar perkuliahan. Bahan ajar tidak lagi diposisikan sekadar sebagai sumber informasi, melainkan sebagai instrumen strategis yang mampu membentuk pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan kontekstual. Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, kebutuhan akan inovasi bahan ajar menjadi semakin penting mengingat mahasiswa dipersiapkan sebagai calon guru yang harus mampu merancang

pembelajaran yang efektif di tingkat MI/SD. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar perkuliahan masih cenderung bersifat tekstual, teoritis, dan kurang mengakomodasi kebutuhan belajar mahasiswa secara komprehensif.

Secara teoritis, pembelajaran yang efektif harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menegaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika individu mampu mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks mahasiswa, hal ini berkembang menjadi kebutuhan akan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Selain itu, teori beban kognitif dari John Sweller menekankan pentingnya desain bahan ajar yang mampu mengelola beban kognitif agar tidak menghambat proses pemahaman. Di sisi lain, teori motivasi dari Edward Deci dan Richard Ryan melalui *Self-Determination Theory* menunjukkan bahwa keterlibatan aktif, otonomi, dan interaksi sosial merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan demikian, bahan ajar yang inovatif harus mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis visual, interaktif, dan kontekstual memiliki dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar. Penelitian oleh Mayer (2009) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui integrasi teks dan visual. Selain itu, studi oleh Prince (2004) menunjukkan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa. Sementara itu, penelitian oleh Hmelo-Silver (2004) menegaskan bahwa pendekatan berbasis masalah (*problem-based learning*) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penerapan pengetahuan. Namun demikian, implementasi hasil penelitian tersebut dalam pengembangan bahan ajar di perguruan tinggi, khususnya pada program studi PGMI, masih belum optimal.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar mahasiswa PGMI, ditemukan beberapa permasalahan utama, yaitu: (1) mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak dan teoritis; (2) bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh teks dan kurang memanfaatkan media visual dan interaktif; (3) aktivitas pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi dan praktik; serta (4) mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan teori dengan praktik pembelajaran di

MI/SD. Selain itu, meskipun mahasiswa menunjukkan preferensi yang tinggi terhadap pembelajaran visual, kolaboratif, dan berbasis praktik, bahan ajar yang tersedia belum sepenuhnya mengakomodasi preferensi tersebut.

Di sisi lain, implementasi Kurikulum Merdeka pada jenjang MI/SD menuntut calon guru memiliki kemampuan merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis proyek, kontekstual, serta memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar. Tuntutan tersebut mengharuskan mahasiswa PGMI memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat konseptual tetapi juga aplikatif melalui bahan ajar yang inovatif. Namun demikian, kondisi riil di lingkungan perkuliahan menunjukkan bahwa sebagian bahan ajar masih didominasi oleh penyajian materi tekstual dan teoritis serta belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan pembelajaran aktif, visual-interaktif, dan kontekstual sebagaimana karakteristik Kurikulum Merdeka.

Kesenjangan antara tuntutan kompetensi guru pada implementasi Kurikulum Merdeka dengan karakteristik bahan ajar yang digunakan dalam perkuliahan PGMI menunjukkan perlunya analisis kebutuhan belajar mahasiswa sebagai dasar pengembangan inovasi bahan ajar. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan peta kebutuhan belajar mahasiswa yang dapat menjadi landasan dalam merancang bahan ajar yang lebih relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi bahan ajar perkuliahan yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan belajar mahasiswa. Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar yang mengintegrasikan visualisasi konsep, aktivitas praktik, konteks nyata, serta unsur kolaborasi dan refleksi. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan tidak hanya membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan pedagogis yang diperlukan sebagai calon guru MI/SD. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 dan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan berbasis proyek.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan belajar mahasiswa PGMI serta mengembangkan inovasi bahan ajar perkuliahan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan bahan ajar di perguruan tinggi, khususnya dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran pada program studi PGMI. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi dosen dalam merancang bahan ajar yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran di era modern.

2. Metode

Metode memuat Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian survei yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan belajar mahasiswa sebagai dasar pengembangan inovasi bahan ajar perkuliahan. Rancangan survei dipilih karena mampu memberikan gambaran sistematis mengenai kecenderungan kesulitan belajar, preferensi, motivasi, dan sikap belajar mahasiswa PGMI secara objektif dan terukur. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola kebutuhan belajar yang dapat dijadikan landasan dalam merancang bahan ajar yang adaptif dan kontekstual.

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Subjek penelitian adalah mahasiswa PGMI yang sedang mengikuti perkuliahan pada semester berjalan. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang telah memperoleh pengalaman mengikuti perkuliahan berbasis teori dan praktik, sehingga mampu memberikan respons yang relevan terhadap kebutuhan bahan ajar. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 30 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner (angket) secara langsung maupun daring. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator kebutuhan belajar yang meliputi tiga aspek utama, yaitu: (1) kesulitan belajar yang mencakup pemahaman materi, aktivitas pembelajaran, dan penerapan materi; (2) preferensi belajar yang meliputi kecenderungan penggunaan media visual, praktik, kolaborasi, dan permainan edukatif; serta (3) motivasi dan sikap belajar yang mencakup minat, kepercayaan diri, dan ketahanan dalam belajar. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan rentang pilihan dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Instrumen diuji validitas empiris menggunakan korelasi Pearson Product Moment terhadap 30 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 20 dari 25 butir pernyataan memenuhi kriteria validitas. Selanjutnya, item yang tidak valid dieliminasi dan hanya item valid yang digunakan dalam analisis data penelitian. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat ketepatan pengukuran yang memadai. Kriteria

validitas ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai r -hitung dan r -tabel pada taraf signifikansi 5% (r -tabel = 0,361; n = 30). Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 20 butir pernyataan memiliki nilai korelasi lebih besar daripada r -tabel sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, lima butir pernyataan (P5, P13, P16, P19, dan P25) tidak memenuhi kriteria validitas sehingga dieliminasi dari instrumen penelitian. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri atas 20 butir pernyataan yang valid atau sebesar 80% dari keseluruhan item yang diujikan. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki kemampuan yang baik dalam mengukur konstruk kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan inovasi bahan ajar.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 20 butir pernyataan yang telah memenuhi kriteria validitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,913 dengan jumlah responden sebanyak 30 orang. Nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Selain itu, seluruh item memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation di atas 0,30 sehingga dinyatakan mampu mendukung pengukuran konstruk penelitian. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa tidak terdapat peningkatan reliabilitas yang berarti apabila salah satu item dihapus, sehingga seluruh 20 item valid dipertahankan untuk digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel untuk mengukur kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan inovasi bahan ajar.

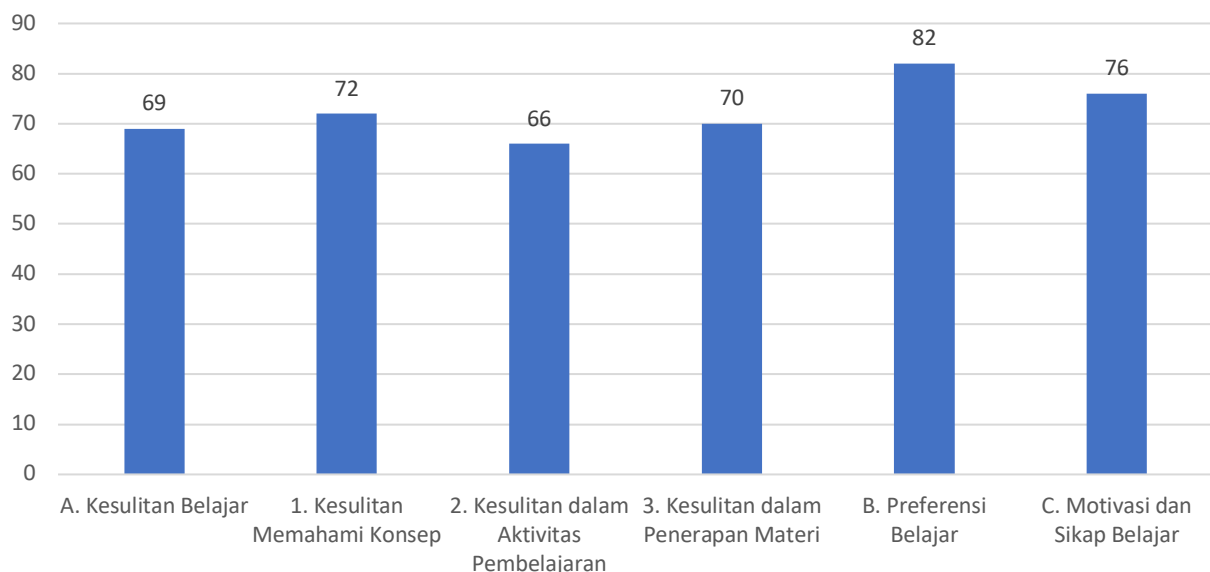
Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil pengisian kuesioner oleh mahasiswa PGMI sebagai responden. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari studi literatur yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, dan dokumen kebijakan pendidikan yang mendukung analisis dan pembahasan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari kuesioner diolah dengan menghitung persentase untuk setiap indikator, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kebutuhan belajar mahasiswa. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan interpretasi. Selanjutnya, data tersebut dianalisis secara interpretatif dengan mengaitkan temuan empiris dengan teori dan hasil penelitian terdahulu, sehingga menghasilkan rekomendasi inovasi bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa PGMI.

Dengan pendekatan ini, metode penelitian tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan kondisi kebutuhan belajar mahasiswa, tetapi juga menjadi dasar dalam merumuskan desain inovasi bahan ajar yang relevan, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebagai peta kebutuhan mahasiswa dalam belajar, hasil analisis menunjukkan data yang cukup jelas arah angingnya dalam konteks ini, data ini memberi sinyal kuat tentang bahan ajar perlu bertransformasi, berikut ini adalah hasilnya:



Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa

Berdasarkan gambar di atas, secara umum, tingkat kesulitan belajar berada pada angka 69%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi hambatan dalam proses pembelajaran. Jika diurai lebih dalam, kesulitan terbesar tampak pada memahami konsep (72%), diikuti penerapan materi (70%), dan aktivitas pembelajaran (66%). Ini seperti tiga simpul yang saling terikat: siswa belum sepenuhnya memahami konsep, sehingga sulit menerapkan, dan aktivitas belajar yang kurang variatif memperparah kondisi tersebut.

Temuan tentang tingginya kesulitan dalam memahami konsep abstrak, kecenderungan preferensi visual-interaktif, serta kebutuhan akan pembelajaran kontekstual menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI sebagai calon guru juga memerlukan pengalaman belajar yang tidak hanya teoritis, tetapi aplikatif dan reflektif. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif

Jean Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret sebagai dasar pembentukan pemahaman, yang dalam konteks mahasiswa berkembang menjadi kebutuhan akan *experiential learning* (Piaget, 1970).

Pada aspek memahami materi, siswa cenderung kesulitan ketika pembelajaran terlalu verbal dan minim visual. Mereka lebih mudah memahami materi jika disertai contoh nyata, gambar, atau media. Ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dominan teks tanpa visual ibarat “peta tanpa legenda”—ada, tapi membingungkan. Dalam perkuliahan di perguruan tinggi, kesulitan memahami konsep tidak lagi semata-mata terkait materi dasar, tetapi juga pada kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan teori dengan praktik pembelajaran di kelas MI/SD. Berdasarkan perspektif teori beban kognitif dari John Sweller, kompleksitas materi perkuliahan yang tidak disertai dengan visualisasi dan struktur yang jelas dapat meningkatkan beban kognitif mahasiswa (Sweller, 1988). Oleh karena itu, inovasi bahan ajar di perguruan tinggi perlu mengarah pada penyederhanaan konsep melalui peta konsep, infografis, dan multimedia interaktif yang membantu mahasiswa memahami sekaligus mentransformasikan pengetahuan menjadi praktik pedagogis.

Pada aspek aktivitas pembelajaran, skor yang relatif lebih rendah (66%) bukan berarti tidak penting, justru menunjukkan adanya kejenuhan. Siswa jarang melakukan percobaan, cenderung pasif, dan merasa bosan jika hanya mendengarkan guru. Mereka lebih menyukai praktik langsung dibanding sekadar membaca. Ini menegaskan bahwa pembelajaran masih terlalu berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga bahan ajar perlu mendorong aktivitas eksploratif dan partisipatif. Selanjutnya, temuan terkait rendahnya aktivitas eksploratif dalam pembelajaran memberikan implikasi penting bagi desain perkuliahan PGMI. Mahasiswa tidak cukup hanya memahami teori pembelajaran, tetapi harus mengalami secara langsung bagaimana merancang dan mengimplementasikan pembelajaran aktif. Pandangan John Dewey tentang *learning by doing* menjadi sangat relevan, di mana perkuliahan seharusnya dirancang berbasis proyek, praktik microteaching, dan simulasi pembelajaran (Dewey, 1938). Dengan demikian, bahan ajar inovatif di perguruan tinggi perlu memuat aktivitas eksploratif seperti studi kasus, project-based learning, dan refleksi praktik.

Sementara itu, kesulitan dalam penerapan materi (70%) menunjukkan bahwa siswa belum mampu menjembatani antara konsep dan realitas. Mereka kesulitan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, menjelaskan kembali materi, hingga menyelesaikan

soal cerita. Ini mengindikasikan bahwa bahan ajar belum cukup kontekstual dan belum melatih transfer pengetahuan. Temua kesulitan mahasiswa dalam mengaitkan teori dengan praktik pembelajaran di kelas MI/SD menunjukkan perlunya pendekatan kontekstual dalam perkuliahan. Prinsip *Contextual Teaching and Learning* (Johnson, 2002) menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika mahasiswa mampu menghubungkan materi dengan situasi nyata yang akan mereka hadapi sebagai guru. Oleh karena itu, bahan ajar perlu dirancang berbasis kasus nyata di sekolah dasar, analisis pembelajaran, serta pengembangan perangkat ajar yang autentik.

Di sisi lain, data preferensi belajar menunjukkan angka tertinggi, yaitu 82%. Ini seperti “kompas emas” bagi pengembangan bahan ajar. Siswa sangat menyukai pembelajaran berbasis gambar, video, praktik, kerja kelompok, dan permainan edukatif. Artinya, arah inovasi sudah sangat jelas: bahan ajar harus visual, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Preferensi belajar yang tinggi terhadap media visual, interaktif, dan kolaboratif juga menjadi dasar penting dalam inovasi bahan ajar di PGMI. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Edward Deci dan Richard Ryan, pembelajaran yang memberikan ruang otonomi, meningkatkan kompetensi, dan mendorong interaksi sosial akan meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa (Deci & Ryan, 2000). Oleh karena itu, bahan ajar di perguruan tinggi perlu mengintegrasikan diskusi kelompok, kolaborasi proyek, serta penggunaan teknologi digital yang interaktif.

Adapun motivasi dan sikap belajar berada pada angka 76%, yang tergolong baik, namun masih perlu penguatan. Siswa menunjukkan semangat jika pembelajaran menarik, memiliki keberanian bertanya, dan cukup percaya diri, tetapi masih ada kecenderungan mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Ini menunjukkan bahwa bahan ajar juga perlu dirancang untuk membangun ketahanan belajar (*learning resilience*), bukan hanya menyampaikan materi. Motivasi dan sikap belajar mahasiswa yang relatif baik namun masih diwarnai kecenderungan mudah menyerah menunjukkan perlunya penguatan *growth mindset*. Konsep yang dikemukakan oleh Carol Dweck menegaskan bahwa mahasiswa perlu dibekali dengan keyakinan bahwa kemampuan dapat berkembang melalui usaha dan pengalaman (Dweck, 2006). Dalam konteks ini, bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter akademik melalui tugas-tugas bertahap, umpan balik reflektif, dan tantangan yang konstruktif.

Secara kritis, inovasi bahan ajar dalam perkuliahan PGMI tidak cukup hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi harus mampu menjembatani transformasi mahasiswa dari *learner* menjadi *future teacher*. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan perlu mengintegrasikan empat dimensi utama, yaitu: (1) visualisasi konseptual untuk memperkuat pemahaman teori, (2) aktivitas praktik untuk membangun keterampilan pedagogis, (3) konteks nyata untuk menghubungkan teori dengan praktik di MI/SD, dan (4) kolaborasi serta refleksi untuk mengembangkan kompetensi profesional. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, berbasis proyek, dan berorientasi pada penguatan kompetensi. Jika dirangkai menjadi satu narasi, data ini menyampaikan pesan kuat: bahan ajar di PGMI perlu beralih dari yang statis menjadi dinamis, dari yang tekstual menjadi visual-interaktif, dan dari yang abstrak menjadi kontekstual.

Dengan kata lain, inovasi bahan ajar yang dibutuhkan bukan sekadar “lebih menarik”, tetapi harus: menghadirkan visualisasi konsep yang konkret, menyediakan aktivitas praktik dan eksplorasi, mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, serta mengintegrasikan unsur permainan dan kolaborasi. Di titik ini, bahan ajar ideal bukan lagi sekadar buku, melainkan “ruang belajar mini” yang hidup, mengajak, dan menantang siswa untuk berpikir, mencoba, dan terlibat secara aktif. Berdasarkan peta analisis kebutuhan di atas, maka jenis bahan ajar yang dikembangkan sebaiknya menjadi kendaraan petualangan yang benar-benar membawa siswa menjelajah konsep, mencoba, dan mengalami.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa PGMI tidak hanya membutuhkan penguasaan teori pembelajaran, tetapi juga pengalaman belajar yang mampu menjembatani antara pemahaman konseptual dan praktik pedagogis di kelas MI/SD. Tingginya kecenderungan kesulitan dalam memahami konsep, mengaitkan materi dengan konteks nyata, serta menerapkan pengetahuan menunjukkan bahwa bahan ajar perkuliahan yang masih bersifat teoritis dan tekstual belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa. Dalam perspektif perkembangan kognitif Jean Piaget, pembelajaran yang efektif tetap memerlukan dukungan visualisasi dan pengalaman konkret, meskipun pada jenjang pendidikan tinggi.

Di sisi lain, tingginya preferensi mahasiswa terhadap pembelajaran visual, interaktif, kolaboratif, dan berbasis praktik menunjukkan adanya peluang besar untuk mengembangkan inovasi bahan ajar yang lebih adaptif. Hal ini diperkuat oleh teori motivasi dari Edward Deci dan Richard Ryan yang menegaskan pentingnya keterlibatan aktif, otonomi, dan interaksi sosial dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun demikian, masih adanya kecenderungan mahasiswa mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan mengindikasikan perlunya penguatan pola pikir berkembang (*growth mindset*) sebagaimana dikemukakan oleh Carol Dweck. Oleh karena itu, inovasi bahan ajar dalam perkuliahan PGMI perlu diarahkan pada pengembangan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif, dengan mengintegrasikan visualisasi konsep, aktivitas praktik, konteks nyata pembelajaran di MI/SD, serta unsur kolaborasi dan refleksi. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan mampu memfasilitasi mahasiswa tidak hanya sebagai pembelajar, tetapi juga sebagai calon guru yang siap merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar mahasiswa, inovasi bahan ajar yang direkomendasikan untuk dikembangkan adalah e-modul interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) yang mengintegrasikan visualisasi konsep, video pembelajaran, studi kasus pembelajaran di MI/SD, aktivitas praktik, refleksi, dan evaluasi digital. Bentuk bahan ajar tersebut dipilih karena sesuai dengan preferensi belajar mahasiswa yang cenderung menyukai media visual, aktivitas kolaboratif, dan pembelajaran berbasis praktik. E-modul interaktif ini diharapkan mampu menjembatani kebutuhan mahasiswa dalam memahami konsep, menerapkan materi, serta mempersiapkan kompetensi pedagogis yang dibutuhkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka di MI/SD.

Daftar Pustaka

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York, NY: Macmillan.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. New York, NY: Random House.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*.

Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.

Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York, NY: Orion Press.

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.