

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berubah seiring dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, jika pembelajaran tidak dapat mengikuti perkembangan zaman maka sekolah tidak dapat menciptakan generasi muda serta SDM yang berkualitas (Cutler, 2020; Green, 2018; Huckaby, 2020; Prastowo, 2020; Simoni, 2023). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ichsan, et.al. dalam Jannah dan Atmojo (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di lingkungan sekolah dasar di Bekasi, Jawa Barat cenderung masih menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan buku cetak serta masih minimnya penggunaan media pembelajaran digital. Para guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS serta tidak memiliki banyak waktu untuk mengembangkan media pembelajaran. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa materi IPAS di jenjang sekolah dasar mengandung banyak konsep pengetahuan alam sehingga banyak hafalan materi. Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, penelitian yang dilakukan Dwiqi,et.al dalam Jannah dan Atmojo (2022) juga menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru masih menggunakan media konvensional, seperti bahan ajar cetak. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti media presentasi, video, animasi, ataupun multimedia interaktif lainnya. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik

belum maksimal dan motivasi belajar peserta didik rendah sehingga peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi yang bersifat abstrak. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS di sekolah belum mendukung untuk melatih sikap ilmiah yang salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis dianggap sebagai kemampuan dasar yang sangat penting untuk dikuasai pada abad 21 ini (Sugiyarti, et.al., 2018). Menurut Simbolon, et.al (2017) berpikir kritis merupakan proses mencari, menganalisis, mensintesis, dan mengkonseptualisasi informasi untuk mengembangkan pemikiran seseorang, menambah kreativitas, dan mengambil resiko.

Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang memanfaatkan TIK maupun menggabungkan berbagai media agar tercapai tujuan yang diinginkan disebut dengan media pembelajaran interaktif (N. Marlina, et.al, 2010). Salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi untuk menunjang perkembangan media interaktif yakni dengan memanfaatkan *smartphone* android. *Smartphone* dengan sistem android dapat dijadikan sebagai alat penunjang media.

Berdasarkan analisis data angket kebutuhan guru yang dibagikan kepada empat orang guru kelas IV di Korwilcam Padamara pada tanggal 21 Agustus 2022, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) 75% guru belum pernah membuat media pembelajaran interaktif, 2) 50% guru menginginkan media pembelajaran untuk submateri perubahan wujud benda/ zat, 3) 100% guru

setuju jika media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran , 2) 75% guru merasa perlu mengembangkan media pembelajaran dengan gawai, 3) 100% guru setuju media pembelajaran interaktif untuk memberi penguatan kemampuan berpikir kritis

Adapun analisis data angket kebutuhan peserta didik dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut 1) 80% peserta didik tidak mengetahui tentang media pembelajaran interaktif, 2) 56% peserta didik menginginkan media pembelajaran untuk submateri perubahan wujud benda/ zat, 3) 96% peserta didik merasa perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui gawai, 3) 100% peserta didik memiliki gawai.

Salah satu aplikasi yang bisa diakses melalui *smartphone* adalah *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* dipilih karena dapat digunakan untuk mengembangkan konten digital dari bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran yang dinamis, mudah digunakan (*user friendly*) dan berkualitas tanpa perlu kemampuan desain seni dan desain grafis dan pemrograman tinggi untuk mengikuti dinamika perubahan sistem pengajaran dan pembelajaran. (Fajrina,et.al, 2018). *Lectora Inspire* juga memungkinkan pengguna untuk membuat soal tes dan survei menggunakan setiap kombinasi benar atau salah, pilihan ganda, pencocokan, *hotspot*, *drag* dan *drop*, esai, dan format jawaban singkat juga memungkinkan pengguna untuk membuat obyek pembelajaran interaktif dan lebih untuk melibatkan peserta didik dengan kegiatan layar untuk membuat skenario pembelajaran adaptif. Dengan menggunakan tes esai pada aplikasi *Lectora Inspire*, peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir kritisnya untuk menganalisis suatu peristiwa.

Penelitian mengenai pengembangan *Lectora Inspire* pernah dilakukan oleh Mutaqqin, et.al (2020) diperoleh hasil bahwa berdasarkan tes berpikir kritis menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Hal ini didasarkan pada hasil implementasi bidang tes yang mengalami kemajuan sebesar 85% dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 88.89% yang berarti pengaruh signifikan terhadap berpikir kritis pada pembelajaran peserta didik menggunakan multimedia *Lectora Inspire*. Selain itu, penelitian mengenai pengembangan *Lectora Inspire* pernah dilakukan oleh Arif, et.al (2021) dengan judul “Media Pembelajaran IPA *Lectora Inspire* Berbasis Inkuiri Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN Kalumbuk Padang”. Berdasarkan uji validasi materi, desain, dan bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dikategorikan sangat valid dan layak dengan persentase 91,36%. Banyak media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang telah dibuat, namun masih jarang pemanfaatan media pembelajaran interaktif sekolah dasar. Guru perlu memodifikasi media pembelajaran dengan berbasis *Lectora Inspire* guna memberikan penguatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* untuk penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar ?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* untuk penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar ?
3. Bagaimanakah tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* untuk penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* untuk penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.
2. Memperoleh hasil validasi produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* untuk penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.
3. Menjelaskan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* untuk penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti, diharapkan dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta hasil penelitian dapat menjadi referensi maupun acuan untuk penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai alternatif untuk menguatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi mengenai perubahan wujud benda/ zat yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual)..

c. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh kemampuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.