

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu merancang perangkat pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Guru menjadi ujung tombak dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, salah satunya melalui penyusunan perangkat pembelajaran yang efektif. Menurut Sudjana (2008) "guru yang profesional adalah guru yang mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal." Namun, kenyataannya di berbagai daerah, masih banyak guru sekolah dasar yang menghadapi tantangan dalam menyusun perangkat pembelajaran yang efektif dan terstruktur.

Perangkat pembelajaran merupakan seperangkat dokumen perencanaan yang dirancang oleh guru untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar. Perangkat ini mencakup silabus, RPP/modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, hingga instrumen penilaian. Menurut (Uno, 2006), perangkat pembelajaran adalah "seperangkat sumber belajar dan rancangan kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dalam mengelola pembelajaran agar tercapai tujuan pendidikan." Dengan kata lain, perangkat pembelajaran bukan sekadar dokumen administratif, melainkan alat strategis untuk menjamin proses pembelajaran berjalan efektif dan bermakna.

Seiring perkembangan kurikulum dan teknologi, perangkat pembelajaran kini dituntut untuk lebih adaptif, inovatif, dan berorientasi pada pembelajaran aktif. Menurut Fitriani dan Fauzan (2023), "perangkat ajar yang disusun secara digital dan

kontekstual dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan reflektif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik." Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran perlu mempertimbangkan integrasi media digital serta pendekatan pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

Sayangnya, banyak guru SD di lapangan masih menyusun perangkat pembelajaran hanya untuk memenuhi kewajiban administrasi, bukan sebagai alat bantu pengajaran yang inovatif. Perangkat yang dibuat cenderung monoton, kurang mempertimbangkan konteks siswa, dan jarang diperbarui. Realita di lapangan juga menunjukkan bahwa di Kecamatan Cilacap Utara, berdasarkan hasil observasi awal penulis, dari 20 guru SD terdapat 14 guru yang masih monoton dan belum inovatif dalam menyusun perangkat pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa sekitar 70% guru SD masih menggunakan metode konvensional dalam penyusunan perangkat pembelajarannya, seperti hanya menggunakan format RPP lama, materi yang kurang variatif, dan tidak melibatkan media digital dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan adanya keterbatasan dalam inovasi pembelajaran dan proses belajar mengajar kurang menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif guru dan siswa. Padahal, perangkat pembelajaran yang baik seharusnya mampu merangsang guru dan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Rahmaniah (2023) menekankan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi secara mendalam, sedangkan berpikir kreatif adalah kemampuan menghasilkan ide-ide orisinal dan solutif. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator belajar harus mampu mengorganisasi pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan dua kompetensi penting ini.

Penelitian oleh Wicaksono et al., (2022) menunjukkan bahwa media

pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD, khususnya dalam pembelajaran tematik. Sayangnya, keterampilan digital guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran masih belum optimal. Guru-guru masih terfokus pada dokumen administratif daripada penyusunan perangkat berbasis kebutuhan dan konteks siswa.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan ini adalah penggunaan *microsite s.id* sebagai media integrasi perangkat pembelajaran digital. Platform ini memungkinkan guru menyusun perangkat secara sistematis dan dapat diakses secara daring oleh siswa, rekan sejawat, maupun pengawas sekolah. Hal ini juga sesuai dengan pandangan Isti'ana, (2024) yang menyatakan bahwa platform digital memungkinkan kolaborasi, personalisasi, dan akses yang lebih luas dalam praktik pembelajaran.

Lebih lanjut, penggunaan media digital seperti *microsite* juga berperan dalam meningkatkan efisiensi kerja guru, mendorong kolaborasi antarguru, dan menyediakan ruang aktualisasi kreativitas dalam menyusun perangkat pembelajaran. Menurut Cahyana & Faisal (2024), pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan adalah syarat mutlak dalam mengembangkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dengan memperhatikan kondisi tersebut, maka perlu dikembangkan template perangkat pembelajaran berbasis *microsite s.id* untuk membantu guru-guru di SD, khususnya di Kecamatan Cilacap Utara, dalam menyusun perangkat yang tidak hanya rapi dan terstruktur, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Template Perangkat Pembelajaran Berbasis

Microsite s.id untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Guru SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Banyak guru SD yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran secara sistematis dan efektif.
2. Sebagian besar guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam penyusunan perangkat pembelajaran.
3. Perangkat pembelajaran yang disusun masih kurang inovatif dan belum mengintegrasikan teknologi digital.
4. Proses pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif guru maupun siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id
2. Sasaran pengembangan adalah guru-guru SD di Kecamatan Cilacap Utara
3. Fokus Peningkatan diarahkan pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif guru melalui perangkat pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah peneliti tambahkan, maka dapat disusun rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id?

2. Bagaimana tingkat kevalidan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektivitas perangkat pembelajaran penggunaan microsite s.id dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif guru SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id
2. Menguji kevalidan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id
3. Mengevaluasi efektivitas template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif guru SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id. Produk ini menggunakan sintak MERDEKA yang mencakup :

1. Mulai siapkan pembelajaran, yang berisi CP, TP, ATP, Modul Ajar
2. Eksplorasi materi, yang berisi Materi dan media pembelajaran digital
3. Ruang belajar, yang berisi ruang belajar virtual
4. Demo belajar, yang berisi kumpulan tugas siswa
5. Evaluasi dan asesmen, yang berisi kumpulan Asesmen dan Evaluasi siswa
6. Kumpulan refleksi, yang berisi refleksi siswa
7. Aksi nyata, yang berisi pengumpulan aksi nyata projek pembelajaran siswa

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian berisi tentang manfaat teoritis dan manfaat praktis, sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Berikut adalah manfaat dari

penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lanjutan yang sesuai dan dapat dikembangkan menjadi produk ajar yang baik. Selain itu, penelitian ini juga memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu Pendidikan yang berkaitan tentang media ajar interaktif, model pengembangan media digital berbasis microsite s.id, dan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar melalui penggunaan media digital yang interaktif dan inovatif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat dalam membantu guru saat menyusun guru saat pembelajaran yang rapi, efektif dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas pengelolaan pembelajaran.