

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif (Arbie et al., 2021). Perangkat pembelajaran mencakup berbagai komponen seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi yang saling terintegrasi dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut Deviana & Kusumaningtyas (2019), kelengkapan perangkat pembelajaran menjadi kunci penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara optimal. Perangkat pembelajaran yang baik akan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara sistematis dan terarah sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan. Perangkat pembelajaran harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, dan perkembangan teknologi untuk memastikan efektivitas proses belajar mengajar.

Dalam konteks pendidikan dasar, perangkat pembelajaran memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan dasar peserta didik. Perangkat pembelajaran di tingkat sekolah dasar perlu dirancang dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih dalam fase operasional konkret (Sanjaya et al., 2024). Kemendikbud melalui berbagai regulasinya menekankan pentingnya pengembangan perangkat pembelajaran

yang adaptif terhadap kebutuhan anak usia sekolah dasar dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, psikologis, dan teknologis. Perangkat pembelajaran di SD idealnya mampu mengakomodasi pembelajaran yang berbasis aktivitas, interaktif, menyenangkan, dan kontekstual sesuai dengan lingkungan belajar peserta didik. Penelitian Astuti & Asikin (2019) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang terpadu dan berbasis pada pengalaman nyata mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa SD hingga 35% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Fungsi utama perangkat pembelajaran adalah menjadi panduan operasional bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna. Perangkat pembelajaran berfungsi sebagai instrumen perencanaan yang membantu guru dalam mengidentifikasi materi, metode, media, dan evaluasi yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perangkat pembelajaran juga berfungsi sebagai alat kontrol dan refleksi bagi guru untuk memastikan bahwa pembelajaran telah memenuhi standar proses yang ditetapkan. Selain itu, perangkat pembelajaran berperan sebagai dokumentasi profesional yang mencerminkan kompetensi pedagogis dan profesional guru dalam mendesain pembelajaran.

Perkembangan terkini dalam pengembangan perangkat pembelajaran menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari perangkat pembelajaran berbasis cetak menuju perangkat pembelajaran digital yang lebih dinamis dan interaktif. Inovasi dalam perangkat pembelajaran telah mengarah pada integrasi teknologi digital sebagai respons terhadap tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (Yuni et al., 2016). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurdyansyah & Fahyuni (2016), perangkat pembelajaran

berbasis teknologi digital memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas, kemutakhiran, dan kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Transformasi perangkat pembelajaran ke format digital juga memungkinkan terjadinya personalisasi pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik.

Tantangan dalam pengembangan dan implementasi perangkat pembelajaran di era digital terletak pada kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Kompetensi teknologi pedagogi konten (TPACK) menjadi prasyarat penting bagi guru untuk dapat mengintegrasikan perangkat pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar (Hayani & Utama, 2022). Studi yang dilakukan oleh Yulisman (2019) mengungkapkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara ketersediaan perangkat pembelajaran digital dengan kemampuan guru untuk memanfaatkannya secara efektif dalam pembelajaran. Kesenjangan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti literasi digital guru, infrastruktur teknologi, dan dukungan kebijakan dari institusi pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan perangkat pembelajaran digital perlu dibarengi dengan program pengembangan profesional guru yang komprehensif. Menurut Muthmainnah et al., (2025), integrasi perangkat pembelajaran digital yang berhasil memerlukan pendekatan sistemik yang melibatkan peningkatan kompetensi guru, dukungan infrastruktur, dan transformasi budaya pembelajaran di sekolah.

2.1.2 Template Perangkat Pembelajaran

Template perangkat pembelajaran merupakan bentuk panduan atau kerangka kerja yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dalam merancang dan mengorganisasi kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum

yang berlaku. Template ini memuat elemen-elemen utama pembelajaran seperti tujuan, capaian pembelajaran, materi, metode, asesmen, dan media, yang disajikan dalam format yang mudah diadaptasi dan digunakan oleh guru.

Menurut Hayani dan Utama (2022), keberadaan template perangkat pembelajaran sangat membantu guru dalam menyusun rencana ajar yang sesuai dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada murid. Template berperan sebagai instrumen struktural yang memungkinkan guru untuk fokus pada perencanaan pedagogis tanpa harus memulai dari nol dalam penyusunan dokumen pembelajaran.

Penggunaan template berbasis digital semakin berkembang seiring dengan meningkatnya adopsi teknologi dalam dunia pendidikan. Template digital dapat disematkan dalam platform tertentu seperti microsite untuk mempermudah akses, pengelolaan, dan pembaruan perangkat pembelajaran secara real time. Ali et al. (2024) menyebutkan bahwa media digital interaktif seperti microsite memungkinkan integrasi berbagai komponen pembelajaran ke dalam satu ruang digital yang terpadu, sehingga guru dapat menyusun perangkat ajar secara efisien dan inovatif.

Dalam penelitian ini, template perangkat pembelajaran dikembangkan secara digital berbasis microsite s.id dan disusun menggunakan sintak pembelajaran MERDEKA, yaitu:

1. Mulai Siapkan Pembelajaran

Guru menyusun dan menampilkan elemen utama seperti Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta Modul Ajar yang lengkap dan sesuai kurikulum. Bagian ini berfungsi sebagai

fondasi dalam merancang pembelajaran yang sistematis dan selaras dengan Kurikulum Merdeka.

2. Eksplorasi Materi

Materi ajar disajikan dalam format digital dengan tambahan media pembelajaran seperti materi dan media pembelajaran digital. Hal ini mendukung penyajian materi yang variatif dan merangsang berpikir kritis serta kreatif guru dan siswa.

3. Ruang Belajar

Berupa ruang virtual yang dirancang untuk mendukung interaksi, diskusi, dan kolaborasi antar guru dan peserta didik. Ruang ini memungkinkan implementasi pembelajaran diferensiasi dan penguatan komunitas belajar digital.

4. Demo Belajar

Berisi hasil tugas atau aktivitas siswa sebagai bukti keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Template ini mendukung penyusunan aktivitas yang mendorong pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

5. Evaluasi dan Asesmen

Memuat kumpulan instrumen evaluasi formatif dan sumatif yang autentik dan beragam. Asesmen dirancang untuk mengukur pencapaian kompetensi dan menumbuhkan refleksi diri.

6. Kumpulan Refleksi

Siswa dan guru didorong untuk melakukan refleksi pembelajaran, baik secara individu maupun kolaboratif. Refleksi ini menjadi sarana penting untuk penguatan regulasi diri, sebagaimana salah satu komponen berpikir kritis

menurut Facione (2015).

7. Aksi Nyata

Merupakan dokumentasi kegiatan proyek pembelajaran siswa yang menunjukkan keterkaitan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Aksi nyata ini mendukung kemampuan kreatif, kolaboratif, dan problem solving.

Kehadiran template dengan sintak MERDEKA ini memungkinkan guru untuk merancang perangkat ajar secara sistematis, adaptif, dan kontekstual dengan memanfaatkan teknologi digital. Template juga dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif guru, yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran abad ke-21.

Menurut Keenan-Lechel et al. (2023), desain pembelajaran yang konsisten melalui template yang dirancang secara pedagogis dapat memperkuat integrasi kreativitas, teknologi, dan pencapaian tujuan belajar dalam kelas. Template microsite ini juga memberikan ruang personalisasi pembelajaran dan menjadi wahana guru untuk berinovasi dalam menyusun perangkat yang lebih hidup, menarik, dan bermakna.

Dengan demikian, pengembangan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id dalam penelitian ini tidak hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga sarana transformasi profesionalisme guru dalam merancang pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, reflektif, dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif guru SD.

2.1.3 Media Digital dalam Pembelajaran

Media digital dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan teknologi berbasis komputer dan internet sebagai sarana untuk menyampaikan materi,

memfasilitasi interaksi, dan mengevaluasi hasil belajar. Smaldino, Lowther, dan Russell (2008) mendefinisikan media digital sebagai alat dan sumber daya elektronik yang digunakan untuk membuat, menyimpan, mengirimkan, dan mengakses informasi dalam konteks pendidikan. Perkembangan media digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari model transmisi informasi satu arah menjadi model konstruksi pengetahuan yang lebih kolaboratif dan interaktif. Menurut Trisnani (2024), efektivitas media digital dalam pembelajaran didasarkan pada kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam berbagai modalitas (teks, audio, visual, dan kinestetik) yang dapat mengakomodasi preferensi belajar yang beragam. Penelitian dari Hamidi & Chavoshi (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan retensi informasi hingga 60% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Manfaat penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat beragam dan mencakup berbagai aspek proses belajar mengajar. Menurut Ali, Maniboey (2024), media digital memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Media digital juga mampu menyediakan pengalaman belajar yang kaya dan autentik melalui simulasi dan visualisasi konsep-konsep abstrak yang sulit untuk dijelaskan melalui metode konvensional. Selain itu, Yuangga (2023) dalam studinya menemukan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan digital literasi yang penting untuk kesuksesan peserta didik di era ekonomi digital.

2.1.4 Microsite S.id sebagai Media Pembelajaran

Microsite merupakan website mini yang dirancang dengan tujuan spesifik

dan fokus pada konten tertentu, memiliki struktur yang lebih sederhana dibandingkan website konvensional. Dalam konteks pendidikan, microsite berfungsi sebagai platform digital yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur dan interaktif dalam ruang digital yang terfokus (Sundari, 2024). Microsite S.id sebagai salah satu penyedia layanan microsite di Indonesia menawarkan solusi bagi para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran digital tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang kompleks. Menurut Wibowo (2022), keunggulan S.id terletak pada antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur yang dioptimalkan untuk kebutuhan pendidikan seperti integrasi multimedia, sistem penilaian, dan analitik pembelajaran. Kemudahan dalam pembuatan dan pengelolaan konten menjadikan S.id sebagai platform yang cocok untuk pengembangan template perangkat pembelajaran, terutama bagi guru yang memiliki keterbatasan dalam hal literasi teknologi tingkat lanjut.

S.id sebagai platform microsite pendidikan dilengkapi dengan berbagai fitur dan fungsionalitas yang mendukung proses pembelajaran digital yang komprehensif. Platform ini menyediakan template pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik (S.id Education, 2023). Integrasi multimedia seperti video, audio, gambar interaktif, dan kuis online memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang multimodal dan menarik. Fitur kolaborasi pada S.id memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui diskusi online, pengerjaan tugas kolaboratif, dan berbagi sumber belajar. Kemampuan untuk mengintegrasikan S.id dengan berbagai aplikasi pembelajaran lainnya seperti Google Classroom dan

Microsoft Teams juga menjadi nilai tambah yang signifikan bagi ekosistem pembelajaran digital.

Implementasi microsite S.id dalam pengembangan perangkat pembelajaran menunjukkan beberapa keunggulan dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Microsite S.id juga memungkinkan integrasi berbagai komponen perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, materi ajar, dan instrumen evaluasi dalam satu platform yang terpadu dan mudah diakses. Dari perspektif siswa, perangkat pembelajaran berbasis microsite dinilai lebih menarik dan memotivasi karena penyajiannya yang interaktif dan visual. Selain itu, kemampuan S.id untuk diakses melalui berbagai perangkat (responsif) menjadikannya solusi yang fleksibel untuk pembelajaran di berbagai konteks dan lingkungan.

Pengembangan microsite sebagai media pembelajaran menghadapi beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan efektivitasnya. Infrastruktur teknologi yang tidak merata di berbagai wilayah Indonesia masih menjadi hambatan utama bagi implementasi pembelajaran berbasis microsite secara luas (Kemendikbud, 2022). Kesenjangan digital ini meliputi keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat yang memadai, dan perbedaan tingkat literasi digital antar guru dan siswa. Tantangan lain berkaitan dengan aspek pedagogis, di mana terdapat kecenderungan bahwa pengembangan microsite lebih berfokus pada aspek teknologi daripada kualitas konten dan strategi pembelajaran.

2.1.5 Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang melibatkan proses analisis, evaluasi, dan sintesis informasi secara logis dan sistematis untuk mengambil keputusan atau menyelesaikan masalah secara

rasional. Menurut Rositawati (2019), berpikir kritis mencakup beberapa komponen inti seperti interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Dalam konteks profesional guru, berpikir kritis bukan hanya menjadi bagian dari pengembangan profesional individu, tetapi juga merupakan keterampilan esensial yang harus dimodelkan dan ditransfer kepada peserta didik sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21.

Romadhon (2020) menegaskan bahwa berpikir kritis melibatkan disposisi tertentu, seperti keterbukaan pikiran, rasa ingin tahu intelektual, dan dorongan untuk mencari kebenaran yang didasarkan pada logika dan bukti. Sementara itu, Fithriyah & Isma (2024) menunjukkan bahwa guru dengan kemampuan berpikir kritis cenderung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih reflektif, interaktif, dan mampu menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa secara aktif.

Berbagai pakar telah mengembangkan kerangka konseptual kemampuan berpikir kritis. Dan (2020) mengidentifikasi lima komponen utama, yaitu inferensi, pengenalan asumsi, deduksi, interpretasi, dan evaluasi argumen. Paul & Elder (2019) juga menekankan pentingnya delapan elemen berpikir dalam proses berpikir kritis: tujuan, pertanyaan, informasi, konsep, asumsi, implikasi, sudut pandang, dan interpretasi. Tak kalah penting, dalam taksonomi revisi Bloom oleh Anderson & Krathwohl (2001), keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta dikelompokkan sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang erat kaitannya dengan berpikir kritis.

Khusus dalam konteks pendidikan dasar, guru SD memegang peran strategis dalam menanamkan dasar-dasar berpikir kritis kepada siswa sejak dini. Di tengah

derasnya arus informasi dan perkembangan teknologi digital, guru dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi sumber belajar, mengidentifikasi bias informasi, serta membimbing siswa untuk membangun literasi digital yang kuat dan bertanggung jawab.

Upaya pengembangan kemampuan berpikir kritis guru dapat dilakukan melalui pelatihan refleksi kritis (Brookfield, 2017), praktik penelitian tindakan kelas (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2019), dan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Dalam hal ini, integrasi media pembelajaran berbasis microsite dapat menjadi sarana strategis untuk mendorong guru mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara terstruktur melalui proses desain, penyusunan, dan evaluasi perangkat pembelajaran yang lebih kontekstual dan reflektif.

Sebagai landasan teoritis utama, Peter A. Facione (2015) merumuskan enam indikator kemampuan berpikir kritis, yang relevan digunakan dalam konteks profesional guru.

Tabel 2.1 Indikator Tes Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Deskripsi Kemampuan
1.	Interpretasi	Mampu memahami kebutuhan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP)
2.	Analisis	Mampu mengidentifikasi bagian penting dari perangkat ajar yang harus disesuaikan dengan media digital.
3.	Evaluasi	Mampu menilai relevansi konten digital dengan tujuan pembelajaran
4.	Inferensi	Mampu menyimpulkan strategi terbaik dalam menyusun perangkat ajar berbasis microsite
5.	Penjelasan	Mampu menjelaskan secara logis alasan memilih strategi dan media pembelajaran digital
6.	Regulasi Diri	Mampu merefleksikan dan melakukan perbaikan terhadap perangkat ajar yang telah dibuat

Model Facione ini menjadi dasar kuat dalam penyusunan perangkat pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam desain template menggunakan microsite s.id, karena setiap langkah dalam pengembangan perangkat memungkinkan guru untuk menerapkan keenam aspek berpikir kritis tersebut secara eksplisit.

2.1.6 Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan kognitif yang memungkinkan individu untuk menghasilkan ide, solusi, atau produk yang baru, orisinal, dan bernilai dalam konteks tertentu. Torrance (1966), seorang pakar terkemuka dalam bidang kreativitas, mendefinisikan berpikir kreatif sebagai proses merasakan adanya masalah atau kesenjangan dalam informasi, merumuskan ide atau hipotesis, menguji serta memodifikasinya, dan mengkomunikasikan hasilnya. Proses ini tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada keberanian mengambil risiko intelektual, kepekaan terhadap lingkungan, dan fleksibilitas berpikir.

Menurut Sumarni & Kadarwati (2020), guru dengan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap berbagai situasi kelas yang dinamis. Kreativitas menjadi bekal utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual.

Dimensi dan indikator berpikir kreatif telah dirumuskan oleh para ahli untuk memperjelas kerangka konseptual. Pratiwi (2021) mengidentifikasi empat komponen utama kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration).

Urgensi pengembangan kemampuan berpikir kreatif bagi guru semakin tinggi di era digital. Laporan OECD (2023) menekankan bahwa sistem pendidikan yang mendukung kreativitas guru memiliki tingkat resiliensi dan inovasi yang lebih tinggi dalam menghadapi perubahan global. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru tidak hanya berdampak pada kualitas pembelajaran, tetapi juga pada ketahanan sistem pendidikan secara keseluruhan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, platform digital seperti microsite menjadi sarana penting untuk mengaktualisasikan kreativitas guru dalam perencanaan dan penyusunan perangkat pembelajaran. Menurut Mishra dan Koehler (2018), pemanfaatan teknologi harus berlandaskan pada sinergi antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi agar mampu mendorong proses belajar yang kreatif dan kontekstual. Penelitian Prasetya & Wulandari (2023) menguatkan bahwa penggunaan platform digital mendorong guru untuk lebih fleksibel dalam memilih media, bentuk penyajian materi, dan pendekatan asesmen.

Namun demikian, Henriksen, Mishra, dan Fisser (2016) mengatakan bahwa penggunaan template digital yang terlalu kaku dapat mengekang kreativitas jika tidak dibarengi dengan pemahaman desain instruksional yang baik. Oleh karena itu, guru perlu diarahkan pada bentuk kreativitas lintas disiplin (transdisciplinary creativity) sebagaimana dijelaskan oleh Mishra dan The Deep-Play Research Group (2019), yaitu kemampuan untuk menggabungkan gagasan dari berbagai bidang dalam menciptakan solusi pembelajaran yang inovatif dan bernilai.

Sebagai dasar teoritis dalam pengukuran berpikir kreatif, Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) dikembangkan oleh Torrance untuk menilai potensi

kemampuan berpikir kreatif seseorang melalui empat indikator utama (Rofiah, 2023).

Tabel 2.2 Indikator Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Deskripsi Kemampuan
1.	Kelancaran	Kemampuan menghasilkan banyak ide, solusi, atau gagasan yang relevan terhadap suatu situasi atau permasalahan.
2.	Fleksibilitas	Kemampuan untuk menghasilkan ide atau pendekatan dari berbagai sudut pandang dan kategori yang berbeda.
3.	Orisinalitas	Kemampuan menciptakan ide yang tidak umum, unik, dan orisinal yang belum banyak digunakan orang lain.
4.	Elaborasi	Kemampuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan ide dengan memberikan rincian, penjelasan tambahan, atau elemen pendukung.

Indikator-indikator ini menjadi dasar dalam penyusunan instrumen penelitian untuk menilai peningkatan kreativitas guru, khususnya dalam penggunaan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id. Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga sebagai wahana pengembangan kompetensi kreatif guru secara profesional.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar digital berbasis Microsite s.id yang difokuskan secara khusus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis & kreatif guru. Fokus pengembangan diarahkan pada dimensi berpikir kritis & kreatif karena diyakini dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran yang lebih bermakna. Dasar pengembangan ini merujuk pada sejumlah penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya,

sebagaimana telah dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2.3 Penelitian Relevan

No	Penelitian	Hasil	Kebaharuan Penelitian
1	<p>Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA untuk Mendukung Kesiapan Guru Sebagai Role Model Keterampilan Abad 21. Ahmad Harjono, Muh. Makhrus, L Rudyat Telly Savalas, Dewa Ayu Citra Rasmi. Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, 2(3), 343–347 e-ISSN: 2614-7939</p>	<p>Pengembangan perangkat pembelajaran dengan implementasi K-13 yang integrasi keterampilan abad 21 mampu meningkatkan kemampuan guru</p>	<p>Terdapat sintak MERDEKA di pengembangan template perangkat pembelajaran berbasis Microsite s.id</p>
2	<p>SMART E-Learning dengan Pendekatan STEAM-3R bagi Guru dalam Mewujudkan Program School Well-Being Rusnilawati, Farizky Rahman, Arief Cahyo Utomo, Umi Fadlillah, Putri Pramesti Hening, Edi Susanto, Bambang Harmanto. Buletin KKN Pendidikan, 5(2), 167–179. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i2.23166 e-ISSN 2716-0327</p>	<p>Hasil dari pelatihan memberikan dampak yang sangat baik terhadap program school well-being melalui penerapan tugas project berbasis 3R berbantuan aplikasi <i>liveworksheet</i></p>	<p>Terdapat pengembangan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id, dan berfokus pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif guru</p>
3	<p>Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Matematika Syafa'atul Uzma, Syaharuddin, Vera Mandailina, Abdillah SEMNAPTIKAIV: "Pemanfaatan Artificial Intelligence" dalam Pembelajaran 2.1 Berbasis Etnomatematika ISSN:3047-2059</p>	<p>Media ini memiliki potensi menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan keterampilan berpikir</p>	<p>Fokus penelitian pada pengembangan kompetensi guru dalam mengembangkan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id</p>

No	Penelitian	Hasil	Kebaharuan Penelitian
		kritis, dan memperdalam pemahaman siswa.	
4	Rancangan Guru Dalam Pembelajaran IPS di Era Digital SafranSafran, Adil Rosyadi Hasibuan, Omega Megarani, Fitri Ramadhani BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal IkaVol. 2 No. 1 Januari 2024 e-ISSN:2988-0440	Hasil penelitian ini mengungkap beberapa aspek penting mengenai kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan literasi digital.	Spesifik pengembangan template perangkat pembelajaran berbasis microsite s.id
5	Pelatihan Proyek Sinema untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa SD melalui Project Based Learning (PjBL) dan Bedah Film Rika Mellyaning Khoiriya1, M. Luthfi Oktarianto, Wida Rahayuningtyas Wida Rahayuningtyas Journal of Human And Education, 4(6), 62–73 E-ISSN 2776-5857	Hasil pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan dari 75% meningkat menjadi 85%. Luaran menghasilkan film pendek yang bisa digunakan sebagai alat bantu mengajar di masa depan.	Sarana pengembangan keterampilan berpikir kritisnya dengan mengembangkan media digital berbasis microsite s.id, dan subyek penelitian

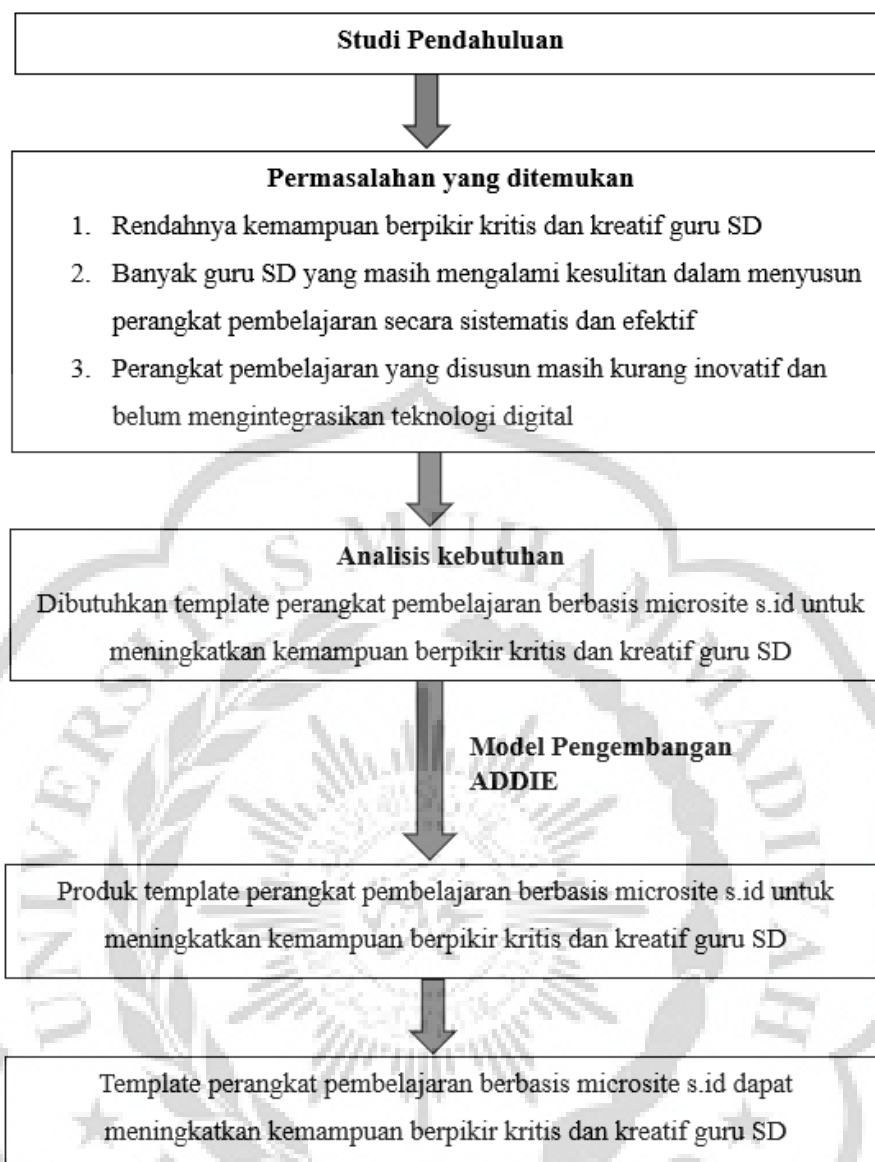
2.3 Kerangka Pikir

Di era kemajuan teknologi, guru Sekolah Dasar dihadapkan pada tantangan untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Namun, kenyataannya masih banyak guru

yang belum optimal dalam merancang perangkat pembelajaran yang inovatif serta kesulitan mengintegrasikan media digital dalam proses mengajar. Padahal, perangkat pembelajaran yang baik seharusnya mampu mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) dan menjawab tuntutan Kurikulum Merdeka yang adaptif dan transformatif.

Microsite s.id sebagai salah satu bentuk media digital menawarkan kemudahan dalam membuat laman pembelajaran interaktif dan ringkas. Guru dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, dan tautan kuis dalam satu halaman yang mudah diakses siswa. Melalui media ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang kreatif dalam menyusun dan menyajikan materi pembelajaran. Integrasi ini berpotensi mendorong guru untuk lebih kritis dalam memilih materi yang relevan, serta kreatif dalam menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

Dengan demikian, integrasi perangkat pembelajaran menggunakan media digital berbasis microsite s.id diyakini dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif guru SD. Melalui pengembangan perangkat ajar digital yang tepat, guru dapat memperkuat kompetensi profesional sekaligus menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan berdampak pada kualitas pembelajaran di kelas. Inilah yang menjadi dasar pemikiran dalam penyusunan penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir