

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yang menjadi faktor penentu mutu pendidikan salah satunya adalah kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas merupakan pembelajaran yang mampu memberikan inspirasi kepada siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan menjalin komunikasi dengan guru, antar siswa maupun dengan sumber belajar lainnya. Pembelajaran yang menyenangkan, menantang, memotivasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya.

Langkah lain yang dilakukan pemerintah mewujudkan pembelajaran yang berkualitas salah satunya adalah telah ditetapkannya standar proses pembelajaran yang sudah tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007. Permendiknas ini menjadi pedoman bagi setiap pendidik melaksanakan proses pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Melalui penerapan standar proses pembelajaran diharapkan siswa dapat menguasai sejumlah kompetensi sesuai standar kompetensi lulusan (SKL).

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 12 Tahun 2024 mengatur tentang kurikulum pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pendidikan dasar, dan pendidikan menengah di Indonesia. Peraturan ini menegaskan implementasi Kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk memberikan fleksibilitas lebih kepada sekolah dalam menyusun kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa. Kurikulum ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan

relevan, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi minat mereka sambil tetap memenuhi standar pendidikan nasional. Selain itu, peraturan tersebut juga menekankan bagaimana pentingnya dalam penguatan karakter serta keterampilan di abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 mulai berlaku pada tanggal 26 Maret 2024, dan diharapkan dapat mendorong peningkatan kualitas pendidikan di berbagai jenjang dengan menyesuaikan pendekatan pengajaran yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman.

Kurikulum Merdeka adalah inisiatif pendidikan yang juga berfokus pada memberikan akses fleksibilitas lebih besar terutama kepada sekolah dan pendidik untuk menyusun pembelajaran, yang bermaksud memenuhi kebutuhan siswa secara lebih efektif. Diharapkan kurikulum ini memungkinkan pembelajaran lebih sesuai dengan kebutuhan, minat, serta bakat setiap siswa. Siswa didorong untuk menjadi pribadi pembelajar yang mandiri serta aktif, kreatif, dan inovatif.

Kurikulum Merdeka juga memberikan fleksibilitas bagi sekolah dan guru dalam merancang serta mengimplementasikan proses pembelajaran yang sesuai dengan konteks tujuan pembelajaran. Guru diberikan kesempatan untuk memilih metode pengajaran yang paling efektif dan relevan dengan situasi dan kondisi siswa mereka. Harapannya kurikulum ini dapat meningkatkan kualitas pengajaran melalui penggunaan materi ajar yang lebih bervariasi dan pendekatan yang lebih kontekstual. Guru didorong untuk menjadi fasilitator yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, namun juga pada penguatan dan pengembangan karakter siswa, seperti integritas, kemandirian, dan gotong royong.

Siswa diharapkan dapat mengembangkan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Kurikulum ini mengharapkan agar pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa bisa lebih siap menghadapi tantangan dunia nyata setelah menyelesaikan pendidikan. Penggunaan proyek atau studi kasus yang terhubung dengan dunia nyata diharapkan menjadi bagian dari pembelajaran sehari-hari. Kurikulum Merdeka diharapkan bisa mengurangi beban administrasi dari para guru, sehingga bisa lebih fokus pada proses pembelajaran dan pengembangan profesional mereka. Penyederhanaan kurikulum dan evaluasi yang lebih fleksibel memberikan peluang dan ruang bagi guru untuk terus berinovasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Kurikulum ini bertujuan untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan serta menurunkan tekanan akademik berlebihan pada siswa. Dengan memberikan ruang bagi pengembangan minat dan bakat, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih antusias dan termotivasi.

Kurikulum Merdeka diharapkan mampu menciptakan sistem pendidikan yang lebih adaptif, relevan, dan menyeluruh, serta dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas baik akademis tetapi juga mempunyai karakter dan keterampilan. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran, bahwa rasional dari capaian IPAS adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda secara berkesinambungan dapat menghadapi dan menyelesaikan semua tantangan di masa depan dengan lebih baik. Hal tersebut mengingatkan siswa yang masih melihat segala sesuatu dengan cara sederhana, utuh,

dan terpadu, sehingga pembelajaran IPA dan IPS di SD disampaikan dalam satu mata pelajaran yaitu IPAS. diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu sehingga termotivasi untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia, mengerti siapa dirinya, memahami lingkungan sosial tempatnya berada serta memaknai kehidupan bahwa peran manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu, untuk tetap berperan dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan dan alam serta mampu mengelola sumber daya alam dengan baik dan bijak.

Hal yang perlu di perhatikan adalah siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis, halnya seperti menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta membuat keputusan berdasarkan data atau bukti yang tersedia. Mengajarkan cara mengajukan pertanyaan yang tepat dan mengembangkan kemampuan untuk menemukan jawaban. Keterlibatan siswa akan lebih terlihat pada proses belajar melalui eksperimen, observasi, dan kegiatan di lapangan yang mendukung pemahaman langsung dan praktis. Penggunaan metode pembelajaran interaktif dan berbasis proyek untuk memupuk rasa ingin tahu dan minat mereka terhadap dunia di sekitar mereka.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan integrasi antara dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan dari pengintegrasian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa mengenai dunia di sekitar mereka, baik dari segi alam maupun sosial.

IPAS sering diajarkan melalui pendekatan tematik, yang memungkinkan siswa mempelajari konsep-konsep ilmiah dan sosial secara terpadu dalam satu tema

tertentu. Misalnya, tema "Lingkungan" dapat mencakup pelajaran tentang ekosistem (IPA) dan interaksi manusia dengan lingkungan (IPS). Pembelajaran IPAS menekankan pada kegiatan eksploratif dan praktis, seperti eksperimen sederhana, pengamatan alam, dan proyek-proyek kecil. Ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret. Selain pemahaman konseptual, pembelajaran IPAS juga memberikan fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.

Materi IPAS dirancang agar relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dengan begitu mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dalam situasi nyata, seperti pentingnya menjaga lingkungan atau memahami keragaman sosial. Di Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran bagi guru untuk mengembangkan materi ajar yang lebih sesuai dengan minat siswa. Hal ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan kontekstual. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk menanamkan pengetahuan akademis, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa yang peduli terhadap lingkungan dan masyarakat, serta mampu berpikir kritis dalam menghadapi berbagai tantangan di sekitarnya.

Data di satuan pendidikan menunjukkan kurang adanya keterpaduan media atau sumber lain dalam mengorganisasikan materi serta menilai hasil pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Sebagai mana hasil pengamatan yang telah ditemukan bahwa para guru sering mengalami masalah dalam pembelajarn IPAS, yaitu rendahnya hasil belajar siswa dan kurang bervariasinya media yang di gunakan guru dalam setiap proses pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran yang

digunakan oleh guru dominan menggunakan ceramah, yang secara langsung akan membuat pembelajaran jadi kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Bahan ajar yang terdapat di SDN 1 Kemenuh hanya berbentuk buku teks sehingga untuk siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah akan mengalami kesulitan memahami isi bacaan. Bas (2011) menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya didasarkan pada buku teks dapat menyebabkan prestasi belajar dan sikap siswa terhadap pembelajaran rendah. Buku teks biasanya menyediakan materi dengan cara yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Anggapan siswa bahwa guru adalah satu-satunya sumber pengetahuan merupakan dampak lain dari kurangnya sumber belajar dalam proses pembelajaran. Siswa sering mencari bantuan dari guru ketika mereka menghadapi kesulitan selama dalam proses dan praktik. Siswa tidak mengambil inisiatif untuk mencari dan memecahkan kesulitan mereka sendiri.

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kemenuh, didapat data bahwa 1) keaktifan siswa di kelas sudah mulai nampak, 2) mengutarakan pendapat di kelas sudah mulai aktif, 3) pada saat proses pembelajaran sudah mulai menggunakan cromebook bantuan dari pemerintah, namun 4) guru belum merancang media yang mendukung proses pembelajaran, 5) guru belum memetakan gaya belajar siswa, 6) ketika siswa menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan oleh gurunya di sekolah, mereka merasa telah memperoleh pengetahuan. Pekerjaan rumah (PR) sering kali mengulang apa yang diajarkan di kelas, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan pemahaman yang menyeluruh dan mendalam. Siswa biasanya mempelajari apa yang diperintahkan guru mereka di kelas karena mereka kurang memahami hakikat belajar, dan

bagaimana cara belajar. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa cenderung mengerjakan PR di sekolah, dengan cara memanfaatkan teman sejawat yang dianggap berprestasi di kelas. Berikut disajikan pada Tabel 1.1 data rata-rata nilai IPAS siswa di SDN 1 Kemenuh dalam kurun waktu 2 tahun terakhir.

Tabel 1.1. Rata-rata Nilai IPAS Dua Tahun Terakhir di SDN 1 Kemenuh

No	Tahun Ajaran	Semester	Nilai	Jumlah Siswa
1	2022/2023	I	74	20
2	2022/2023	II	75	20
3	2023/2024	I	75	23
4	2023/2024	II	77	23

(Sumber: dokumen guru kelas IV di SDN 1 Kemenuh)

Dari uraian pada Tabel 1.1 menunjukkan hasil belajar yang dapat dilihat di SDN 1 Kemenuh. Hal ini disebabkan penggunaan media yang kurang bervariasi dan merajuk buku teks, yang seharusnya berbagai macam cara ataupun media yang bisa digunakan oleh guru dalam menerapkan proses pembelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka. Rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa rendah. Permasalahan pemilihan media yang tepat ataupun memvariasikan media-media pembelajaran tentunya akan dapat memengaruhi seberapa baik siswa memahami materi IPAS. Siswa secara alami akan merasa bosan dan kurang bersemangat hanya dengan mendengarkan guru berbicara di depan kelas atau dengan menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) dan kegiatan sekolah yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, hasil belajar tidak diragukan lagi akan terpengaruh. Pendidikan harus

ditingkatkan dan disempurnakan untuk meningkatkan kualitasnya, dan ini terkait langsung dengan peningkatan standar dalam proses pembelajaran.

Dalam mengembangkan kemampuan siswa, pendidik harus mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas memiliki fungsi dan tujuan untuk mengaktifkan siswa di dalam kelas serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Jika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan pemahamannya meningkat, maka pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas. Agar berdampak pada hasil belajar siswa, pembelajaran yang baik tentu saja pembelajaran berpusat pada siswa.

Untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran, perlu membuat materi pembelajaran yang inovatif. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan bekerja dengan teman sebayanya, jika mereka dihadapkan pada materi pendidikan yang menarik. Agar materi pembelajaran yang inovatif dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan, siswa harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tentu saja, pilihan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. mulai dari memperhatikan kodrat alam dan kodrat zam dari siswa, mengingat siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kemenuh adalah generasi alpha yang lahir pada tahun 2013-2014. Pemilihan media hendaknya dapat memfasilitasi siswa belajar dengan aktif dan menarik dan tentunya berbasis digital.

Di sisi lain, Pengetahuan prosedural sulit dipahami siswa apabila disajikan dengan kata-kata saja. Materi yang sifatnya abstrak dan sulit dimengerti akan menurunkan sikap siswa terhadap pembelajaran (Okpala & Onocha, 1988; Onadeko, 2009; Sheikh, 1982 dalam Adegoke, 2011). Diperlukan media

pendukung lainnya seperti gambar, audio, video, dan animasi. Kecenderungan yang terjadi, siswa yang lebih pintar mendominasi penyelesaian kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan rendah, hanya bisa menonton bahkan tidak bisa diajak bekerja. Semestinya, siswa yang pintar mampu membelajarkan siswa yang kemampuannya rendah. Akibatnya siswa tidak mampu memecahkan masalah secara kelompok melalui tukar pikiran, pendapat, maupun memberikan solusi inovatif.

Adanya beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran dipandang perlu memberikan sebuah solusi terhadap permasalahan tersebut. Sesuai hasil observasi, solusi yang ditawarkan adalah dengan mengembangkan bahan media *Micro Content* berorientasi *HOTS*. Pembelajaran berbasis *micro content* saat ini dapat dirancang dengan menggunakan teknologi informasi, teknologi komputer, teknologi internet, dan multimedia (Chang dalam Boondee *et al.*, 2011). *Micro content* mampu memfasilitasi siswa belajar mandiri. Para siswa dapat belajar dan mempraktikkan prosedur secara mandiri mengenai materi baru dan menerima umpan balik tentang kemajuan mereka dalam belajar. Bahkan, siswa juga dapat belajar berdasarkan tingkat kemajuan mereka sendiri, gaya belajar, maupun mengulang informasi jika belum dapat memahaminya dengan optimal. Media *Micro content* dapat dikatakan mandiri karena mengandung isi pembelajaran, pedoman belajar, dan alat penilaian hasil belajar. Oleh karena itu, siswa tidak terlalu tergantung terhadap kehadiran pengajar.

Media *Micro content* lebih fleksibel, kapan pun dan di mana pun siswa dapat mempelajari konten bahan ajar sesuai dengan tingkat kemampuannya. Tutorial secara mandiri melalui program komputer memungkinkan bahan ajar bisa

merespon masukan (*input*) dari siswa dan mengarahkan proses belajar mereka menuju topik baru untuk meneruskan proses belajar mereka atau melakukan perbaikan terhadap pembelajaran sebelumnya. Kekuatan media *micro content*, atau konten mikro, sangat efektif dalam meningkatkan berbagai tingkat kemampuan kognitif siswa, yang biasanya dirujuk sebagai C1 hingga C6 dalam taksonomi Bloom. Berikut adalah bagaimana *micro content* dapat berkontribusi pada masing-masing tingkat tersebut:

1. C1 (Mengingat/*Remembering*): yang berupa infografis sederhana dapat membantu siswa mengingat informasi penting dengan mudah. Penyajian informasi dalam potongan kecil membuatnya lebih mudah diingat.
2. C2 (Memahami/*Understanding*): video pendek, infografis, atau penjelasan singkat yang disajikan melalui konten mikro memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan cepat tanpa merasa kewalahan oleh terlalu banyak informasi.
3. C3 (Menerapkan/*Applying*): tutorial singkat, contoh kasus, atau kuis aplikasi dapat disusun dalam bentuk *micro content* untuk membantu siswa menerapkan konsep dalam situasi praktis.
4. C4 (Menganalisis/*Analyzing*): infografis yang menunjukkan hubungan antara konsep, diagram alur, atau pertanyaan analitis dalam bentuk mikro dapat membantu siswa mengasah kemampuan analisis mereka.
5. C5 (Mengevaluasi/*Evaluating*): studi kasus singkat, polling interaktif, atau memungkinkan siswa untuk mengevaluasi informasi secara cepat dan efektif.

6. C6 (Menciptakan/*Creating*): konten mikro yang mendorong siswa untuk menyusun proyek mini, seperti blog pendek, video pendek, atau presentasi slide singkat, dapat meningkatkan keterampilan kreatif mereka.

Dengan menggunakan *micro content*, siswa dapat fokus pada elemen spesifik dari proses pembelajaran tanpa merasa kewalahan oleh informasi yang terlalu banyak, sehingga lebih efektif dalam mencapai berbagai tingkat kognitif.

Berdasarkan paparan tersebut, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Micro Content* Berorientasi *HOTS* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, yang teridentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPAS siswa. Rata-rata hasil belajar siswa masih di bawah tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa hal.

1. siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran
2. siswa merasa sudah belajar apabila menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan oleh gurunya di sekolah.
3. pengetahuan prosedural sulit dipahami siswa apabila disajikan dengan kata-kata, baik secara lisan maupun tertulis.
4. siswa belum optimal melakukan kerja sama dalam menyelesaikan topik – topik dalam mata pelajaran IPAS.
5. terbatasnya sarana pendukung pembelajaran.

6. kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.
7. guru kurang berinovasi dalam pengembangan media, baik menggunakan atau mengembangkan media ajar berbasis teknologi.

1.3 Batasan Masalah

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh banyak faktor. Tidak semua faktor dapat diatasi melalui penelitian ini. Salah satu faktor penyebab yang dapat dicarikan solusi adalah kurang berinovasi dalam pengembangan media, baik menggunakan atau mengembangkan media ajar berbasis teknologi, dengan penggunaan media yang relevan diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Media atau bahan ajar selama ini masih berupa buku teks, sehingga dianggap kurang bervariasi mengingat anak zaman sekarang adalah generasi alpha yang sangat tertarik akan teknologi. Dengan demikian dikembangkan media yang relevan, sesuai kebutuhan siswa, tuntutan dan perkembangan zaman pada saat ini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media *micro content* untuk mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah validitas media *micro content* yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan penerapan media *micro content* yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar?

4. Bagaimanakah efektivitas media *micro content* terhadap dari hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media *micro content* berorientasi *HOTS* adalah bahan ajar memiliki unsur inovatif yang diadopsi dari prinsip-prinsip pembelajaran berbasis teknologi. Unsur inovatif tersebut berupa penyajian konten – konten pendek yang berisi materi pada mata pelajaran IPAS serta beberapa soal yang menarik untuk dikerjakan oleh siswa Melalui sajian konten-konten pendek ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kosentrasinya dan pembelajaran dapat lebih bervariasi, Selain itu, adanya unsur multimedia berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi diharapkan dapat menkonkretkan materi abstrak, meningkatkan daya tarik, daya ingat, minat, dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan tujuan utama penelitian adalah mengembangkan *micro content*, secara lebih spesifik tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan rancang bangun media *micro content* untuk mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan validitas media *micro content* yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Menganalisis kepraktisan penerapan media *micro content* yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar?
4. Menganalisis efektivitas media *micro content* dilihat dari hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar?

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media *micro content* berorientasi *HOTS* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar, akan memberikan dua manfaat secara teoretis dan secara praktis

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan landasan tentang pengembangan produk-produk pembelajaran khususnya di sekolah dasar yang berbasis media *micro content*. Dalam pengembangan produk dilandasi oleh teori belajar, teori pembelajaran dan teori komunikasi. Teori – teori tersebut dipergunakan untuk mendesain pembelajaran, merancang strategi pembelajaran, merancang pengorganisasian isi, dan prosedur implementasi bahan ajar dalam proses pembelajaran. Implementasi media *micro content* didasari oleh begitu pentingnya media dalam proses pembelajaran. Hasil dari media *micro content* diharapkan dapat memberikan landasan empiric tentang bagaimana strategi pemecahan masalah pembelajaran pada mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran sejenisnya untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Pemanfaatan media *micro content* yang berorientasi *HOTS* diduga mampu memecahkan atau menurunkan masalah rendahnya hasil belajar siswa, pemanfaatan media *micro content* dapat memusatkan perhatian siswa terhadap media yang disediakan. Mengingat generasi sekarang adalah generasi alpha, yaitu kelompok demografi yang menyusul generasi Z. generasi ini lahir pada rentangan tahun 2013 dan berakhir pada tahun 2028 (https://id.wikipedia.org/wiki/Generasi_Alfa). Dimana pengembangan

media *micro content* sangat sesuai dengan karakteristik dari generasi alpha yaitu

- a. Generasi Teknologi, generasi alpha adalah generasi pertama yang benar-benar tumbuh di era teknologi yang maju. Mereka telah terbiasa dengan perangkat digital, seperti tablet dan ponsel pintar.
- b. Digital Native, mereka memiliki pemahaman alami tentang teknologi digital dan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi baru. Serta memiliki kemampuan multitasking yang baik karena mereka sering berinteraksi dengan berbagai perangkat dan platform digital.
- c. Pendidikan *online*, mereka sering mengakses konten pendidikan melalui platform *online* dan *e learning*.
- d. Beragam konten digital, generasi alpha tumbuh dengan beragam konten digital seperti video pendek, animasi, dan game, yang dapat mempengaruhi minat dan hobi mereka.
- e. Kreatif dan berinovasi, generasi alpha sering menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam berbagai hal, terutama dalam menghadapi teknologi.
- f. Dampak lingkungan, generasi alpha diharapkan menjadi generasi yang lebih peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.
- g. Pendekatan Pendidikan yang berbeda, generasi alpha cenderung memiliki pendekatan belajar yang berbeda, lebih terbuka terhadap model pendidikan yang berbeda dari generasi sebelumnya.
- h. Integrasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, generasi alpha cenderung mengintegrasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari

mereka, termasuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga dengan perangkat digital.

- i. Pengaruh orang tua dan keluarga, orang tua dan keluarga masih memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan perilaku generasi alpha.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa merupakan anggota masyarakat yang berusaha meningkatkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan formal maupun non formal. Untuk meningkatkan potensi tersebut, perlunya iklim pendidikan yang baik agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu upaya yang diperlukan untuk meningkatkan potensi siswa adalah dengan memanfaatkan media *micro content* yang berorientasi *HOTS*, media *micro content* ini diharapkan mampu menumbuhkan inisiatif belajar siswa, bahwa belajar adalah sesuatu kebutuhan dan keharusan. Didasari dari hakikat belajar, bagaimana siswa dapat memanfaatkan media *micro content* secara maksimal sebagai salah satu sumber belajar, berlai berpikir kritis, dan kreatif, mempermudah penyajian materi, memberikan pemahaman secara komperhensif terhadap materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Pengembangan media *micro content* diharapkan dapat memfasilitasi dan mengkontruksi pengetahuan belajar. Dengan media *micro content* belajar bisa dilakukan secara mandiri, dan dengan teman sejawat. Peran

guru dalam hal ini adalah memfasilitasi, membimbing, dan sebagai mediator ketika siswa mengalami kesulitan yang tidak dapat dipecahkan secara mandiri.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif bagi sekolah, karena produk dari hasil pengembangan ini merupakan salah satu indikator dari terpenuhinya sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah. Dengan tujuan memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan dan kemajuan sekolah, serta memberikan peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi mengenai masalah-masalah pembelajaran khususnya pengembangan media *micro content*. Dan juga dari keunggulan produk pengembangan ini dapat dijadikan salah satu referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam hal pengembangan produk sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang diharapkan berupa media *micro content* yang memuat materi perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi pada siswa kelas IV SD. Spesifikasi dari media *micro content* yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Produk berupa aplikasi yang berisi deskripsi materi, video-video pendek serta pertanyaan pemantik untuk siswa berpikir tingkat tinggi berbasis *mentimeter* yang didalamnya memuat materi perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi bagi siswa kelas IV SD.

- 2) Media *micro content* di kembangkan menggunakan beberapa aplikasi seperti; *canva sites, google document, tiktok, mentimeter* dan *youtube*.

1.8 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *micro content* berorientasi *HOTS* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Dengan mengembangkan media *micro content* berorientasi *HOTS* ini mampu untuk membangkitkan semangat dan mengasah berpikir tingkat tinggi siswa agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan berdampak kepada siswa.
- 2) Penggunaan media *micro content* berorientasi *HOTS* pada perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas VI sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar.

1.9 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan pada penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, dan sikap-nilai.
- 2) Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.
- 3) *Microlearning* adalah strategi pembelajaran di mana konten disampaikan dalam potongan informasi yang disampaikan dalam jangka waktu singkat, mulai dari dua hingga lima belas menit.

- 4) *Micro content* adalah sebuah aspek dari konten yang paling sering dikonsumsi publik melalui layar *handphone*. Zaman sekarang, orang akan menikmati konten mikro dari *TikTok* dalam bentuk video, atau *GIF* dan *thread* singkat di *Twitter*.
- 5) *High order thinking skills* adalah keterampilan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi lebih dari menghafal, mengulang fakta, atau menerapkan aturan. *High order thinking skills* merupakan kemampuan untuk menghubungkan, memanipulasi, dan mentransformasikan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimilikinya untuk berpikir secara kritis dalam upaya untuk menemukan solusi untuk permasalahan-permasalahan yang baru.
- 6) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 7) Validitas adalah sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen benar – benar mengukur apa yang seharusnya diukur.
- 8) Kepraktisan adalah seberapa mudah dan layak suatu produk untuk diterapkan dan digunakan dalam konteks pembelajaran.
- 9) Efektivitas adalah seberapa berhasil suatu produk dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.