

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah semua upaya yang dilakukan untuk membantu anak-anak dalam masyarakat tumbuh menjadi orang-orang yang memiliki kekuatan keagamaan, kemandirian, kecerdasan, akhlak mulia, dan pengendalian diri. keterampilan yang diperlukan sebagai warga negara dan anggota masyarakat. Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai upaya manusia untuk membangun kepribadian yang sesuai dengan kebudayaan dan prinsip masyarakat. (Ramadanti, 2020, hal. 1053)

Di Indonesia saat ini perkembangan dunia digital sangat pesat, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan IPTEK ini berdampak pada sistem pendidikan Indonesia saat ini. Orang harus menyesuaikan diri pada berbagai aspek karena kemajuan sains. Sumber daya manusia (SDM) harus mendukung kemajuan pendidikan. Salah satu cara untuk menangani hal ini adalah dengan menggunakan pengetahuan literasi (Irsan, 2021, p. 5632).

Dalam era masyarakat 5.0, masyarakat menghadapi teknologi yang memudahkan akses ke ruang maya yang terasa seperti ruang fisik. Dalam teknologi masyarakat 5.0 kecerdasan buatan berbasis big data dan robot digunakan untuk melakukan atau mendukung pekerjaan manusia. Dalam bidang pendidikan di era masyarakat 5.0, siswa dapat berhadapan secara langsung dengan robot khusus yang dapat berfungsi sebagai pengganti guru atau dikendalikan oleh

guru dari jarak jauh. Belajar mengajar baik dengan guru atau tanpa guru, dapat terjadi di mana saja dan kapan saja (Nastiti & Abdu, 2020, hal. 64)

Kurikulum merdeka adalah kerangka kurikulum yang lebih fleksibel yang berpusat pada materi mendasar, mengembangkan bakat dan keunikan siswa. Kurikulum ini dirancang untuk membantu pemulihan pembelajaran. Merdeka belajar menekankan keluasaan belajar bagi guru dan siswa. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan merdeka belajar sebagai sebuah proses pembelajaran yang memberikan keluasaan dan wewenang kepada setiap institusi pendidikan untuk terbebas dari administrasi yang berbelit (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihantini, 2022, p. 6315)

Semesta sains mencakup pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan proses sains serta keterlibatan individu dalam pengambilan keputusan dan interaksi sosial. Di abad ini, semesta sains tidak lagi hanya menggunakan sains dan teknologi untuk memahami alam semesta. Namun, semesta sains mencakup berbagai tingkat, mulai dari yang terendah hingga yang paling tinggi. Disebut semesta sains praktis, yang merujuk pada kemampuan seseorang untuk menggunakan produk sains dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Ini berkaitan dengan kebutuhan dasar manusia, seperti makan, kesehatan, dan rumah atau tempat tinggal. Semesta sains tingkat tinggi, seperti literasi kewarganegaraan, mengacu pada keterampilan seseorang untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan dan menggunakannya secara bijak terkait masalah politik, ekonomi, sosial, budaya, dan kenegaraan (Irsan, 2021, p. 5632).

Bahan ajar didasarkan pada materi SD yang akan diberikan kepada siswa. Misalnya, guru mungkin ingin memasukkan materi semesta Sains (IPAS) ke

dalam pembelajaran tematik. Pelajaran IPAS di sekolah dasar sangat penting karena dapat berfungsi sebagai alat pengembangan diri untuk siswa dalam berbagai kompetensi, seperti kepribadian, ilmu pengetahuan, teknologi, kreativitas, dan kecakapan hidup. Dengan elemen-elemen ini, siswa dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang siap untuk berkontribusi pada pembangunan bangsa. Ilmuwan alam menggabungkan berbagai sub disiplin ilmu, seperti fisika, kimia, geologi, biologi, dan ilmu antariksa (Novianti, Parmiti, & Renda, 2022, p. 400).

Pembelajaran melalui semesta sains adalah model pembelajaran IPAS yang menekankan pengetahuan, proses, dan sikap ilmiah. Penilaian semesta sains ditujukan pada tingkat pemahaman yang dimiliki siswa tentang topik, prosedur, dan aplikasi sains. Kemampuan literasi sains membantu peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan sains dan teknologi dengan fenomena alam melalui aplikasi sains. Untuk mengoptimalkan kemampuan literasi sains peserta didik, pendekatan belajar harus tepat (Handayani, 2021, p. 738)

Kahoot adalah salah satu aplikasi online yang dapat digunakan untuk membuat sarana pembelajaran berbasis quiz online yang menyenangkan dan interaktif. Menurut studi (Ebru, 2017) yang membandingkan penggunaan tiga sistem respons interaktif, atau 3IRS, yaitu kahoot, socrative, dan plicker. Menurut hasil penelitian, Kahoot menyenangkan jika digunakan dalam pembelajaran, menurut 75% siswa. Aplikasi Kahoot digunakan guru untuk mengecek materi melalui soal-soal dalam bentuk quiz, yang meminta siswa untuk menjawab dan guru memberikan skor. Semua soal akan ditampilkan di depan kelas dengan hasil skor dan peringkat. Hasil penelitian (Brauer, 2018) menunjukkan bahwa 85 persen

siswa selalu berusaha menjawab quiz kahoot dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dimotivasi untuk menjawab setiap quiz kahoot dengan sebaik mungkin (Ilmiah & Sumbawati, 2019, p. 46).

Aplikasi Kahoot sangat bagus digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk belajar, Oleh karena itu, pendidik harus mengembangkan metode baru yang menggunakan media untuk mengajar (Irfandi & Yuhelman, 2023). Kahoot adalah salah satu teknologi media yang digunakan. Teknologi digunakan untuk membuat aplikasi ini sebagai media belajar yang lebih baik. Sangat cocok untuk siswa yang ingin belajar dengan metode modern dan guru yang ingin melakukannya (Ramadhana et al., 2020). Media membuat belajar lebih mudah bagi siswa dan guru. Siswa dapat menggunakan media ini kapan pun mereka ingin untuk meningkatkan kemampuan mereka. Siswa lebih termotivasi untuk mengevaluasi pelajaran yang diajarkan dan lebih tertarik untuk mempelajari lagi. Selain itu, mereka lebih aktif dalam mencari informasi dari berbagai sumber (Chandra, Irfandi, & Yuhelman, 2023, p. 43).

Berdasarkan survei awal sebelum penelitian yang saya lakukan di SD Negeri 25 Palembang diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan media cetak, bahan ajar yang membantu siswa untuk belajar mandiri sudah dilakukan namun belum maksimal, pembelajaran IPAS khususnya bahan ajar semesta sains sudah ada namun belum inovatif, dan masih terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti berkeinginan melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Bahan Ajar Semesta Sains Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Literasi Siswa SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul, adapun masalah-masalah yang di temukan adalah sebagai berikut;

1. Bahan ajar yang digunakan masih kurang variatif, hanya bersumber dari buku guru dan buku siswa.
2. Pengembangan bahan ajar yang membantu siswa untuk belajar mandiri Sudah dilakukan namun belum maksimal.
3. Pengembangan pembelajaran IPAS khususnya bahan ajar semesta sains sudah ada namun belum inovatif.
4. Terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat kembali dari permasalahan yang telah dikemukakan maka penelitian membatasi penelitian pada pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini yaitu pembuatan produk berupa bahan ajar pada materi mari kenali hewan di sekitar kita kelas 3 SD dengan KI (kompetensi inti) siswa mampu menganalisis perbedaan bentuk tubuh hewan yang ada disekitar dan KD (kompetensi dasar) siswa mampu mengenali keragaman hewan di sekitar dengan baik, siswa mampu menentukan perbedaan bentuk tubuh hewan di sekitar kita dengan tepat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar semesta sains berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemampuan literasi siswa SD yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan bahan ajar semesta sains berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemampuan literasi siswa SD yang Praktis?
3. Bagaimana efektivitas bahan ajar semesta sains berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemampuan literasi siswa SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian dilakukan yaitu;

1. Untuk mengembangkan bahan ajar materi tentang mari kenali hewan di sekitar kita berbantuan aplikasi Kahoot di kelas 3 SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan bahan ajar materi tentang mari kenali hewan di sekitar kita berbantuan aplikasi Kahoot di kelas 3 SD yang praktis.
3. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar materi tentang mari kenali hewan di sekitar kita berbantuan aplikasi Kahoot di kelas 3 SD

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan kegunaan. Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu khususnya dalam bidang pendidikan dan diharapkan dapat menjadi khasanah keilmuan khususnya pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi Siswa

Melalui bahan ajar pembelajaran IPAS berbantuan aplikasi Kahoot diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan ketertarikan terhadap pembelajaran IPAS.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mempersiapkan bahan ajar semesta sains yang praktis bagi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan dalam menambah bahan ajar yang dapat digunakan dan upaya memperbaiki sistem pembelajaran IPAS.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti berikutnya tentang pengembangan bahan ajar pembelajaran IPAS berbantuan aplikasi Kahoot.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Rincian pembuatan produk bahan ajar berbantuan aplikasi Kahoot yang dihasilkan oleh peneliti serta pengembangan pada mata Pelajaran IPAS memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Isi bahan ajar, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang mendukung pencapaian kompetensi dasar (KD) serta indikator. Materi bahan ajar didapatkan dari beberapa sumber salah satunya adalah buku siswa bab 1 Kelas 3 SD. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi dan latihan soal yang efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Kebahasaan Bahasa yang digunakan dalam produk bahan ajar sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
3. Penyajian, sistematika penyajian dalam produk memiliki pendahuluan, isi, dan penutup. Memiliki daftar isi yang memudahkan siswa mengetahui keseluruhan isi bahan ajar dan petunjuk penggunaan bahan ajar agar siswa mampu belajar secara mandiri.