

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang akan dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Interaksi ini disebut dengan interaksi pendidikan, yaitu saling mempengaruhi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidikan terkait dengan nilai-nilai, mendidik berarti memberikan pengetahuan, menanamkan dan menumbuhkan nilai-nilai pengetahuan pada peserta didik. Kata memberikan dan menanamkan nilai lebih menempatkan peserta didik dalam posisi pasif, sedangkan kata menumbuhkan nilai memberikan peranan yang lebih aktif kepada peserta didik.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di masa mendatang. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi pada peserta didik, sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah dalam kehidupan yang sedang dihadapi.<sup>2</sup>

Pendidikan abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan berpikir

---

<sup>1</sup> Lalu Moh. Fahri and Lalu A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran," *Palapa* 7, no. 1 (2019): 149–66, <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.

<sup>2</sup> Inanna Inanna, "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral," *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 27, <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>.

tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. *HOTS* mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas masalah, bukan sekadar menghafal fakta. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pentingnya *HOTS* telah menjadi agenda utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sejalan dengan tuntutan dunia yang semakin kompleks dan dinamis. Ilmu pengetahuan selalu berkembang sesuai tuntutan kehidupan. Salah satu tantangan yang paling berat dalam dunia pendidikan abad-21 saat ini yaitu pesatnya perkembangan peradaban manusia secara global. Anak Indonesia dituntut untuk mampu bersaing dalam berbagai aspek. Persaingan di era globalisasi menuntut sumber daya manusia di Indonesia yang harus ditunjang dengan kompetensi, keterampilan, dan kepekaan terhadap perubahan yang begitu cepat.<sup>3</sup>

Sejalan dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran perlu mengalami transformasi agar dapat memenuhi tuntutan keterampilan abad ke-21, yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam konteks ini, pengembangan soal-soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* menjadi sangat relevan guna meningkatkan kualitas berpikir peserta didik agar tidak hanya terbatas pada pengetahuan faktual, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Sumber daya manusia tersebut akan lahir dengan adanya transformasi pada sektor pendidikan.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Nadia Istiana Putri et al., "MATA PELAJARAN SEJARAH DEMOKRASI LIBERAL KELAS XII IPA 3 DI SMA NEGERI 7 KOTA SERANG," *JEJAK / Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi* 4, no. 1 (2024): 60–73, <https://doi.org/10.22437/jejak.v4i1.29345>.

<sup>4</sup> I.A. N. T Widhiyani, I. N Sukajaya, and G Suweken, "Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa Smp," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia* 8, no. 2 (2019): 68–77,

Salah satu upaya transformasi dalam sektor pendidikan adalah dengan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills (HOTS)*. Kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan siswa memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru. Untuk mencapai hasil belajar yang mampu bersaing dalam menghadapi tantangan masa depan, maka siswa wajib memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, atau *High Order Thinking Skills (HOTS)*.<sup>5</sup>

*High Order Thinking Skills (HOTS)* merupakan kemampuan atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Schraw dan Robinson mendefinisikan *Higher Order Thinking Skills* dalam konteks terkini sebagai kemampuan yang meningkatkan bentuk pemahaman yang lebih dalam dan konseptual dengan berdasarkan pada Taksonomi Bloom.<sup>6</sup>

Taksonomi yang dirumuskan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 tersebut memiliki ranah kognitif dengan tingkatan kemampuan berpikir, mulai dari yang rendah (*lower order thinking skills-disingkat LOTS*) hingga yang tinggi (*higher order thinking skills-disingkat HOTS*). *Higher order thinking skills* ini meliputi di dalamnya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan. Penyusunan soal-soal *HOTS*, umumnya menggunakan stimulus.

---

<https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2854>.

<sup>5</sup> Tasrif Tasrif, "Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dalam Pembelajaran Social Studies Di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 10, no. 1 (2022): 50–61, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29490>.

<sup>6</sup> Schraw, G., & Robinson, D. H. (Eds.). (2011). *Assessment of higher order thinking skills*. IAP.

Stimulus merupakan dasar untuk membuat pertanyaan. Stimulus yang disajikan bersifat kontekstual dan menarik. Stimulus dapat bersumber dari isu-isu global seperti masalah teknologi informasi, sosial, ekonomi, kesehatan, dan pendidikan. Stimulus juga dapat diangkat dari persoalan-persoalan yang ada di lingkungan sekitar satuan pendidikan seperti budaya, adat, kasus-kasus di daerah, atau berbagai keunggulan yang terdapat di daerah tertentu.

Pendidikan dan budaya adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari, karena budaya merupakan kesatuan yang utuh dan menyeluruh, berlaku dalam suatu masyarakat dan pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu dalam masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu manifestasi kebudayaan. Artinya, kebudayaan juga dapat disalurkan melalui pendidikan. Salah satu bentuk kebudayaan adalah budaya lokal atau disebut juga dengan kearifan lokal.

Pendidikan yang berorientasi pada kebudayaan lokal tidak hanya memperkuat identitas siswa, tetapi juga meningkatkan rasa cinta tanah air dan pengertian yang mendalam tentang keragaman bangsa. Di Indonesia, dengan kekayaan budaya yang beragam dari Sabang sampai Merauke, penting bagi siswa untuk memahami dan menghargai keanekaragaman ini sejak dini.

Keragaman budaya Indonesia seperti tarian tradisional, adat istiadat, pakaian adat, rumah adat, hingga bahasa daerah, merupakan materi yang sangat relevan untuk diajarkan. Memanfaatkan materi ini dalam soal *HOTS* akan membantu siswa tidak hanya memahami aspek teoretis, tetapi juga mengaitkan pengetahuan mereka dengan realitas sosial-budaya yang mereka hadapi sehari-

hari. Keragaman budaya Indonesia yang kaya menjadi salah satu sumber pembelajaran yang bernilai. Dengan lebih dari 300 kelompok etnis dan budaya, Indonesia menawarkan peluang besar untuk mengintegrasikan kebudayaan lokal dalam proses pembelajaran. Hal ini penting dilakukan untuk menanamkan rasa cinta terhadap budaya sendiri, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya keragaman dan harmoni sosial. Pembelajaran yang berbasis budaya lokal dapat memberikan dampak positif pada pemahaman siswa mengenai identitas mereka dan memperkuat jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang majemuk.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen di kelas V, pembelajaran pendidikan pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku Fase C. Pada saat proses pembelajaran kegiatan siswa hanya mendengarkan dan mengamati apa yang dikatakan dan diperintahkan oleh guru, siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Siswa juga jarang mengerjakan soal dengan level HOTS, penilaian ulangan harian maupun ujian akhir semester cenderung mengarah pada ranah kognitif, mengingat, memahami serta menerapkan. Ketika mereka diberi soal dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi banyak yang belum bisa menjawab soal. Diperoleh data sebanyak 32% siswa yang dapat menjawab soal dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi, sedangkan 68% dari mereka belum bisa mengerjakan soal dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Untuk itu peneliti mengembangkan soal HOTS agar siswa lebih mudah dalam memahami setiap pertanyaan pada soal. Selain itu minat peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan juga kurang, mereka malas dan bosan mengerjakan soal yang berlembar-

lembar, sehingga peneliti menindak lanjuti permasalahan tersebut dengan mengembangkan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal dengan menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*. Dengan menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* diharapkan dapat menarik minat belajar siswa agar tidak bosan dan dengan dikembangkannya soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal yaitu sebagai upaya untuk melatih serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan sebagai motivasi siswa untuk lebih memahami keragaman budaya Indonesia dan daerahnya.<sup>7</sup>

Seiring dengan adanya kemajuan teknologi apalagi di era revolusi 4.0 ini, tentunya membawa keunggulan dan faktor baik untuk memberikan solusi dalam mempermudah mendapatkan informasi yang membuat pengerjaan soal dengan teknologi *ICT* lebih menarik. Ada beberapa perangkat yang bisa kita manfaatkan dan digunakan agar siswa tidak jenuh dan bosan untuk melakukan proses pembelajaran, ujian sekolah, *quiz*, dan memberikan soal agar penilaian yang dilakukan secara daring tetap konsisten. Sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan juga dapat terpenuhi dengan baik. Evaluasi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik yaitu evaluasi berbasis *Information and Communication Technology (ICT)*.

Terdapat beberapa perangkat berbasis *ICT* yang bisa kita manfaatkan dan digunakan agar siswa tidak jenuh dan bosan untuk melakukan proses pembelajaran. Hal yang menarik dari pengerjaan soal berbasis *ICT* ini terlihat dari desain, animasi, audio, dan media lainnya yang tidak membuat siswa maupun guru bosan pada saat melakukan penilaian selama sistem pembelajaran. Selain itu,

---

<sup>7</sup> Berdasarkan hasil observasi PPL, di MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen, Senin 16 Oktober 2023 Pukul 09.00

pengerjaan soal yang berbasis *ICT* sangat membantu guru dalam memanfaatkan waktu. Untuk mengetahui berapa skor dari soal yang di jawab, siswa dapat melihat secara langsung hasil yang diperoleh pada saat siswa telah menjawab soal tersebut.<sup>8</sup>

Salah satu media evaluasi yang menarik dan memotivasi peserta didik serta berbasis *ICT* yaitu aplikasi *quizwizzer* sebagai stimulan yang bersifat menyenangkan, menarik, dan dapat menyegarkan pikiran. Dengan demikian penggunaan aplikasi *quizwhizzer* ini sebagai bentuk inovasi terhadap proses pembelajaran. Pengertian dari *quizwhizzer* sendiri merupakan game interaktif yang tentunya dirancang guna untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar di kelas. Dengan menggunakan aplikasi ini peserta didik tidak lagi menggunakan kertas untuk menjawab soal-soal yang diberikan guru, dengan adanya aplikasi ini guru dapat memberikan soal-soal kepada peserta didik dengan tema dan desain yang lebih menarik agar dapat menunjang semangat siswa dalam mengerjakan soal.<sup>9</sup>

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik saat ini adalah keterbatasan sarana yang inovatif untuk mengembangkan soal-soal *HOTS* yang relevan dan kontekstual. Aplikasi *quizwhizzer* dapat membantu guru dalam merancang dan mengelola soal-soal *HOTS* berbasis digital, yang dapat diakses

---

<sup>8</sup> Kuntum Annisa Imania and Siti Khusnul Bariah, "Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring," *Jurnal Petik* 5, no. 1 (2019): 31–47, <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>.

<sup>9</sup> N M HADIAWATI, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Literasi Numerasi Menggunakan Quizizz Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Pembelajaran IPA ...," *Repository.Unej.Ac.Id*, 2023, [https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/110265%0Ahttps://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/110265/SKRIPSI\\_NURHAMIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/110265%0Ahttps://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/110265/SKRIPSI_NURHAMIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

dengan mudah oleh peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat menyajikan soal-soal interaktif yang tidak hanya menantang kemampuan kognitif siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Adapun penelitian relevan terkait penelitian ini yakni penelitian dari Faizaha, Suparmi dan Aminah (2018) dimana *HOTS* peserta didik di kelas 11 MIA di Kabupaten Sragen masih rendah dengan 19,01% dalam kategori *HOTS* sangat rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase tertinggi *HOTS* peserta didik pada subtopik momentum adalah 30,56% dalam kategori *HOTS* rendah dan yang terendah adalah pada subtopik hukum kekekalan energi dengan 2,08% dalam kategori *HOTS* sangat rendah.<sup>10</sup>

Selain itu, penelitian awal Istiyono, Mardapi, dan Suparno (2014) menunjukkan bahwa tes kognitif di SMA hanya mengukur *lower order thinking skills (LOTS)* saja. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik hanya diarahkan mencapai kemampuan berpikir tingkat rendah saja. Hasil wawancara dengan guru di Kota Kupang juga menunjukkan bahwa guru belum menerapkan penilaian berbasis *HOTS* secara maksimal.<sup>11</sup>

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran melalui aplikasi *Quizwhizzer* diharapkan mampu mempermudah guru dalam proses evaluasi dan sekaligus memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak

---

<sup>10</sup> A Wilujeng Afifah, Al Faizaha, and Nonoh Siti Aminah, "Students' Conception on Momentum and Impulse toward Higher Order Thinking Skill," *5th ICRIEMS Proceedings*, 2018, 50–55.

<sup>11</sup> Edi Istiyono, Djemari Mardapi, and Suparno Suparno, "PENGEMBANGAN TES KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI FISIKA (PysTHOTS) PESERTA DIDIK SMA," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 18, no. 1 (2014): 1–12, <https://doi.org/10.21831/pep.v18i1.2120>.



hanya bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa, tetapi juga mengintegrasikan teknologi dan kebudayaan lokal sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan soal-soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* berbasis Budaya lokal dengan memanfaatkan aplikasi *quizwizzer* untuk meningkatkan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Dalam penelitian ini, penggunaan budaya lokal yang diintegrasikan dengan soal-soal HOTS. Budaya lokal yang digunakan ialah terkait dengan kebiasaan serta karakter yang terdapat di lingkungan sekolah. Dengan integrasi yang dilakukan diatas, maka pembelajaran diharapkan dapat terwujud dengan baik dan dapat melatih siswa dalam mengerjakan soal-soal *HOTS* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan berfikir kritis siswa terkhusus pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul penelitian: "Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Menggunakan Aplikasi *Quizwhizzer* Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen".

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal menggunakan aplikasi *quizwhizzer* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku fase C?
2. Bagaimana kelayakan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal berbasis aplikasi *quizwhizzer* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman

budaya Indonesiaku fase C?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan Soal-soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* berbasis kebudayaan lokal dengan menggunakan aplikasi *quizwhizzer* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku fase C?
2. Menganalisis dan mendeskripsikan kelayakan soal-soal *Higher Order Thinking Skills HOTS* berbasis kebudayaan lokal berbasis aplikasi *quizwhizzer* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya indonesiaku fase C?

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat di ambil dari penelitian ini dan hasil penelitian ini juga dapat diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan juga sebagai penunjang peserta didik dalam menyelesaikan soal *HOTS*
  - b) Menambah sumber belajar tambahan bagi tenaga pendidik dan peserta didik kelas 5 MI Bahrul ulum 1 Bulu.
2. Manfaat Praktis
  - a) Bagi Sekolah

Sumber alternatif media pembelajaran berbasis soal *HOTS* sebagai cara

meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan kompetensi lulusan.

b) Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi guru di sekolah yang bersangkutan dalam rangka meningkatkan keterampilan kognitif siswa, serta sebagai bahan ajar guru untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa.
- 2) Sebagai sumber evaluasi dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila.

c) Bagi Siswa

Sarana untuk membiasakan siswa berpikir kritis dalam proses pembelajaran serta menjawab soal berbasis *HOTS* terutama pada materi keragaman budaya Indonesia.

d) Bagi Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti terkait pengembangan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal menggunakan aplikasi *quizwhizzer* untuk mengukur kemampuan berfikir kritis pada pelajaran pendidikan pancasila.

### **E. Komponen dan Spesifikasi produk**

Langkah selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan. Peneliti mendesain produk yaitu merancang instrumen penilaian berupa kisi-kisi, soal dan kunci jawaban, dan media dengan menyesuaikan capaian Pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan juga indikator. kemudian mengunggah soal evaluasi tersebut pada aplikasi *quizwhizzer*. Desain

produk yang dikembangkan peneliti dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

1. Penyusunan kisi-kisi soal tes

Kisi-kisi soal merupakan suatu format berupa matriks yang berisi pedoman untuk membuat soal atau merakit soal menjadi suatu alat penilaian. Kisi-kisi menjadi pedoman pembuatan soal yang memuat secara lengkap kriteria dari soal yang akan disusun dalam sebuah tes. Kisi-kisi soal disusun berdasarkan silabus mata pelajaran.

2. Pengembangan soal *HOTS* yang berbasis kebudayaan lokal

Pengembangan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal dapat diambil dari berbagai sumber belajar yang sudah ada yaitu berupa LKS, buku paket dan juga referensi dari internet yang kemudian akan dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti dengan cara mengkombinasikan atau memasukkan unsur-unsur kebudayaan lokal kedalam Soal-soal yang sudah ada.

3. Penyusunan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal menggunakan *quizwhizzer*.

*Quizwhizzer* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif. Dalam membuat *quizwhizzer* harus sesuai dengan rubrik penilaian yang telah dibuat. Terdapat banyak fitur-fitur menarik pada aplikasi ini yaitu dapat menambahkan gambar, audio, dapat menambahkan opsi pilihan jawaban lebih dari 4, kemudian dapat memberi waktu pada setiap soal. Hal inilah yang dinilai dapat menarik perhatian dan semangat anak untuk mengerjakan soal yang di berikan. langkah selanjutnya adalah

mengaplikasikan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal ke dalam alat evaluasi menggunakan aplikasi game belajar edukatif *quizwhizzer*. Produk yang dihasilkan yaitu berupa soal-soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal menggunakan aplikasi *quizwhizzer* agar dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal ini terdapat beberapa ruang lingkup dan keterbatasan, antara lain:

1. Produk pengembangan soal *HOTS* terbatas pada penggunaan aplikasi *quizwhizzer*
2. Produk pengembangan soal *HOTS* yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran pendidikan pancasila kurikulum merdeka.
3. Produk pengembangan soal *HOTS* berfokus pada materi keberagaman budaya indonesiaku.

#### **G. Definisi Oprasional**

Upaya dalam mempermudah pemahaman dan mengatasi perbedaan persepsi dalam penelitian ini, maka akan diuraikan penjelasan secara istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. *High Order Thinking Skills (HOTS)*

*HOTS* merupakan kemampuan berpikir dalam tingkatan luas, tingkat yang lebih tinggi. *HOTS* ini tidak hanya menilai kemampuan menghafal atau mengingat saja, tetapi mencakup kemampuan analisa, kombinasi, serta *evaluated*. *HOTS* sebagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik

untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang akan dikembangkan selama mengikuti proses pembelajaran. *HOTS* terdiri dari kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta yang berada pada level 4, 5, dan 6.

## 2. Aplikasi *Quizwhizzer*

Aplikasi *quizwhizzer* adalah aplikasi games edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Aplikasi ini selain sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. dengan kemudahan mengakses media pembelajaran saat ini, pendidik dapat gunakan kemudian kembangkan media evaluasi melalui aplikasi *quizwhizzer* sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

## 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara harus diinternalisasikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Mata pelajaran pendidikan pancasila dapat membantu anak-anak mengembangkan moral dan menunjukkan kepada mereka bagaimana menggunakannya di rumah dan di sekolah. Dari sisi pembelajaran pendidikan pancasila, kearifan lokal dapat mendekatkan nilai berpancasila dan cinta tanah air dengan kehidupan sehari-hari atau lingkungan dimana siswa tinggal. kemampuan mengerjakan soal *HOTS* sangat mendukung siswa dalam memecahkan masalah pada soal meskipun disajikan dalam konteks yang tidak umum (konteks budaya)

#### 4. Materi Keberagaman Budaya Indonesiaku

Pokok bahasan keragaman budaya indonesiaku merupakan materi keragaman budaya indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila fase C kelas V. Yang memiliki 2 sub materi yang dipelajari yaitu budaya daerah indonesia dan ayo lestarikan budaya daerah. Pada materi budaya daerah indonesia merupakan salah satu materi yang di dalamnya menjelaskan mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia seperti mengenalkan lagu daerah, makanan khas dari suatu daerah, busana tradisional, suku yang ada di indonesia, bahasa daerah terdapat juga kegiatan diskusi, soal-soal, dan refleksi.

Definisi operasional ini, diharapkan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dapat dipahami dengan jelas dan konsisten, sehingga memudahkan dalam pelaksanaan dan analisis hasil penelitian.



UNUGIRI

## H. Orisinalitas Penelitian

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
1.	Muslimahayati, Pengembangan Soal Kemampuan Berfikir Kritis Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan Pada Materi Trigonometri-2020. <sup>12</sup>	Sama-Sama Menggunakan Model Penelitian 4D: <i>Define, Design, Develop Dan Disseminate</i>	a. Subyek yang diteliti merupakan mahasiswa b. Meneliti mata pelajaran matematika (trigonometri)	Diperoleh rata-rata nilai siswa yaitu 78.55 dimana nilai tersebut terkategori baik. Berdasarkan analisis dokumen produk yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap kemampuan dasar matematika siswa dan mampu menarik minat serta memotivasi siswa sehingga merasa tertantang untuk menyelesaikan soal-soal <i>HOTS</i> .	Fokus penelitian ini yaitu pada siswa kelas 5 jenjang sekolah dasar.

<sup>12</sup> Pendidikan Matematika, Universitas Islam, and Negeri Raden, "TRIGONOMETRI Muslimahayati E-Mail : Abstrak PENDAHULUAN Belajar Memahami Matematika Secara Utuh Bukan Hanya Sekedar Dan Terbatas Pada Pengetahuan , Rumus- Rumus , Konsep-Konsep Dan Prinsip- Prinsip . Namun Memahami Matematika Secara Utuh Melibatkan Proses" 9, no. 1 (2020): 12–20.



2.	Miftahul Khoriyah, Wuli Oktiningrum, Pengembangan Soal <i>Higher Order Thinking Skills (Hots)</i> Berbasis Budaya Lokal Blitar Untuk Mengukur Dimensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar-2021. <sup>13</sup>	-Subyek yang diteliti sama yaitu kelas 5 -Sama-sama meneliti Kebudayaan lokal	a. Mata pelajaran yang diteliti adalah matematik b. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ( <i>development research</i> ) yang terdiri dari <i>analisis, desain, evaluasi, dan revisi.</i>	Berdasarkan gambar 4.1 diatas, dapat diketahui bahwa dari 29 subjek penelitian terdapat 2 subjek yang memiliki kemampuan <i>HOTS</i> yang sangat baik. Sebagian besar subjek penelitian memiliki kemampuan <i>HOTS</i> yang baik dengan jumlah 15 subjek. Sejumlah 11 subjek memiliki kemampuan <i>HOTS</i> yang cukup artinya siswa tersebut cukup memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi. Sedangkan untuk subjek dalam kelas tersebut yang memiliki kemampuan kurang dalam berfikir tingkat tinggi hanya berjumlah satu orang subjek saja.	Model yang akan di gunakan oleh peneliti adalah model pengembangan 4D ( <i>Define, Design, Develop, dan Disseminate</i> )
----	--	--	--	--	---

UNUGIRI

<sup>13</sup> Miftahul Khoriyah and Wuli Oktiningrum, "Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Berbasis Budaya Lokal Blitar Untuk Mengukur Dimensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2021): 2579–4647, <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/610>.

3.	Iin Ni'matul Fajriyah, Pengembangan <i>E-Handout</i> Berbasis Soal <i>Higher Order Thinking Skills (Hots)</i> Pada Materi Sel-2021. <sup>14</sup>	Sama-Sama Menggunakan Model Penelitian 4D: <i>Define, Design, Develop Dan Disseminate</i>	a. Mata pelajaran yang diteliti adalah biologi materi tentang sel. b. Jenjang yang diteliti adalah siswa kelas 11 SMA	Uji Coba Skala Terbatas: Hasil penilaian kelayakan uji coba produk skala terbatas dari <i>e-handout</i> berbasis soal <i>HOTS</i> pada materi sel menunjukkan kriteria "Layak" yang artinya <i>e-handout</i> berbasis soal <i>HOTS</i> pada materi sel dapat dilanjutkan pada uji coba produk skala luas.  Uji Coba Skala Luas: pada uji coba produk dalam skala luas menunjukkan pada setiap butir soal dengan hasil rata-rata penilaian kelayakan dalam kategori "Tertarik" dengan jumlah nilai 86% dan termasuk dalam kategori "Layak".	Mata pelajaran yang akan diteliti yaitu Mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku pada kelas 5 MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen
----	---	---	--	--	--

### A. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan proposal ini di bagi menjadi lima bab dengan uraian sebagai mana berikut:

Bab I memuat pendahuluan yang memiliki sejumlah sub bab, diantaranya latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan kajian teori yang menguraikan secara teoritis

<sup>14</sup> Nina Karerina, Fakultas Keguruan, and D A N Ilmu, "No Title," 2021.

permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan variabel penelitian. Terdapat kajian teori memuat serangkaian definisi, konsep, dan perspektif yang meliputi modul ajar yang mencakup pengertian langkah-langkah modul ajar. Sementara itu, ada variabel hasil belajar yang mencakup pengertian, indikator-indikator, jenis-jenis, serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Bab III merupakan laporan hasil penelitian yang mencakup pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV merupakan laporan hasil penelitian yang menyajikan data penelitian tentang hal-hal yang berhubungan dengan gambaran umum subyek penelitian, serta data yang berkaitan dengan variabel penelitian. Selain itu, dalam bab ini terdapat penyajian data, dan pembahasan.

Bab V merupakan penutup yang meliputi kesimpulan dan juga saran-saran.



UNUGIRI