

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi elemen kunci dalam membentuk kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan berlandaskan pada nilai-nilai kehidupan (Sanga & Wangdra, 2023). Selain itu, pendidikan dipandang sebagai kebutuhan esensial bagi manusia yang senantiasa berkembang, mengalami perubahan, dan mengalami penyempurnaan seiring dengan kemajuan di berbagai aspek kehidupan (Asbari et al., 2020). Dengan demikian, kemajuan sebuah negara sangat bergantung pada sistem pendidikan yang diterapkan, yang mampu mencetak SDM yang kompeten, kreatif, inovatif, serta berakar pada nilai-nilai kehidupan (Kurniawati, 2022).

Pendidikan tidak akan pernah lepas dari berbagai permasalahan. Kurniawati (2022) menyatakan bahwa permasalahan pendidikan disebabkan oleh dua permasalahan antara lain yaitu permasalahan mikro yang timbul dari sistem pendidikan seperti kurikulum dan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sedangkan permasalahan makro yaitu tidak meratanya pendidikan di setiap daerah. Jika dilihat dari survei mengenai sistem pendidikan didunia yang diselenggarakan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022, Indonesia mendapatkan skor yaitu 359, 366 dan 383 dalam literasi matematika dan sains dengan peringkat ke-67 dari 80 negara dalam survei tersebut, dengan kata lain hal tersebut masih dikatakan sistem pendidikan Indonesia masih

rendah (Muhammad Zuhair, 2020). Rendahnya literasi yang dimiliki oleh siswa maka akan berdampak pula dengan hasil belajar yang akan diperoleh. Tidak hanya literasi, namun motivasi belajar siswa yang rendah yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 menunjukkan bahwa peringkat Indonesia masih tergolong rendah. Jika dikaitkan dengan kondisi di tingkat sekolah dasar, hal ini terlihat dari tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Banyak siswa sekolah dasar di Indonesia yang hanya mengetahui definisi atau konsep dasar dari materi, tetapi belum benar-benar memahami konsep tersebut secara mendalam. Menurut Nurmaardi dan rekan-rekan (2022), pemahaman konsep merupakan aspek yang sangat penting dalam proses belajar. Pemahaman ini berperan sebagai fondasi utama bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan yang menyeluruh dan optimal, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan maksimal.

Saat ini, Indonesia sedang berupaya untuk memperbaiki sistem pendidikan dengan memunculkan konsep merdeka belajar yang diharapkan agar dapat menggeserkan konsep atau paradigma pendidikan Indonesia yang berfokus dari pendekatan hafalan menjadi berfokus pada proses bagaimana siswa dapat memecahkan suatu masalah, berfikir kritis dan berkolaborasi bersama dengan mengutamakan profil pelajar pancasila (S. A. Putri et al., 2024). Selain Upaya dari pemerintah, upaya pendidik sebagai pemimpin dan pengawas dalam proses pembelajaran juga sangat diharapkan untuk dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia (Pamungkas, 2020). Menurut Trisiana (2020) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai juga sangat berpengaruh dalam

meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Sesuai dengan paparan diatas, maka harapan dan upaya pemerintah disertai dengan dukungan pendidik sudah sangat besar dalam meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia mulai dari meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Upaya-upaya lainnya yang telah dilaksanakan pemerintah maupun satuan Pendidikan untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas Pendidikan Indonesia agar dapat berkembang dengan baik. Menurut Kadi & Awwaliyah (2017) salah satu upaya yang yang dapat dilakukan untuk mengatasi problematika sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan menciptakan inovasi pendidikan yang dimulai dari pembaruan gaya belajar, sumber belajar yang disesuaikan dengan lingkungan belajar siswa dan dapat ditemui di kehidupan sehari-hari serta alat evaluasi yang mampu mengajak siswa untuk memahami konsep yang telah dipelajari. Salah satu langkah strategis dalam mengatasi permasalahan sekaligus meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan hadirnya Program Sekolah Penggerak. Program ini menjadi bagian dari usaha untuk merealisasikan visi pendidikan nasional, yaitu menciptakan sistem pendidikan yang berdaulat, mandiri, dan berkarakter, dengan tujuan utama membentuk profil Pelajar Pancasila (Patilima, 2022).

Selain upaya-upaya di atas, Adapun upaya lainnya yang juga dilakukan pemerintah untuk meningkatkan sistem ataupun kualitas pendidikan di Indonesia ialah adanya kurikulum merdeka serta dipadukannya dengan tuntutan abad ke-21 yang menuntut bidang pendidikan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya dan menuntut siswa untuk dapat memahami konsep dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Niyarci (2022) bahwa dunia pendidikan

dituntut untuk mengintegrasikan pengetahuan, ketarampilan, sikap dan kecakapan dalam penguasaan teknologi yang dapat melahirkan peserta didik yang mampu menghadapi tantangan global. Pembelajaran kurikulum merdeka di Sekolah Dasar mengajak siswa untuk mampu memahami materi pembelajaran dan mampu menciptakan suatu proyek demi mewujudkan profil pelajar pancasila.

Muatan pelajaran dalam Kurikulum Merdeka secara umum tidak jauh berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Namun, dalam Kurikulum Merdeka terdapat penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS, yang kemudian membentuk mata pelajaran baru bernama IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup materi mengenai fenomena alam berupa fakta, konsep, hukum, serta aspek sosial budaya masyarakat yang telah terbukti kebenarannya (Mairina et al., 2021). Dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, diperlukan adanya sinergi antara guru, siswa, dan media pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara aktif. Dwiqi (2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga pembelajaran tidak sekadar berpusat pada penjelasan guru secara satu arah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik kelas V di SD Mutiara Singaraja, diketahui bahwa kemampuan belajar siswa dalam bidang IPA, khususnya pada topik sistem pernapasan manusia, tergolong masih cukup rendah. Hal ini terlihat dari pencapaian hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan materi lainnya. Salah satu penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran serta alat evaluasi oleh guru. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi sistem pernapasan manusia ini juga

tercermin dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa. Penjabaran lebih lanjut mengenai nilai siswa kelas V SD Mutiara Singaraja disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Nilai Rata-Rata Pengetahuan Siswa SD Mutiara Singaraja

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Tingkat
1	Siswa 1	85	75	Tinggi
2	Siswa 2	75	75	Menengah
3	Siswa 3	45	75	Terkecil
Rata-Rata Nilai Siswa Kelas V				66,3
Siswa dengan Nilai Tertinggi				4
Siswa dengan Nilai Menengah				15
Siswa dengan Nilai Terkecil				10

(Sumber: Catatan Arsip SD Mutiara Singaraja)

Berdasarkan data pada Tabel 1, diketahui bahwa dari total 29 siswa kelas V, terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai tinggi, 15 siswa dengan nilai sedang, dan 10 siswa dengan nilai rendah. Rata-rata nilai keseluruhan adalah 66,3, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data ini mengindikasikan bahwa penguasaan kompetensi pengetahuan IPA, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V, masih tergolong rendah.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April 2024 di SD Mutiara Singaraja, khususnya di kelas V, menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan belajar siswa. Ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi serta memerlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan kondisi pembelajaran yang kurang aktif dan minim inovasi, serta hasil belajar yang rendah pada materi sistem pernapasan manusia. Selain itu, hasil wawancara dengan wali kelas V SD Mutiara Singaraja mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap materi

serta tidak tersedianya media pembelajaran yang relevan, mendukung, dan mampu memotivasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Kegiatan wawancara yang dilaksanakan bersama dengan wali kelas V SD Mutiara Singaraja bertujuan untuk menambah informasi yang didapat dari hasil observasi dan pemberian angket sebelumnya, yang menyatakan bahwa gaya belajar siswa kelas V SD Mutiara Singaraja tentu berbeda-beda. Dengan begitu, sedikit sulit untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa tanpa adanya dukungan dari media pembelajaran. Selama ini siswa hanya dibantu oleh buku paket IPAS maupun buku LKS dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menciptakan suasana belajar yang kurang menarik dan hanya berfokus pada satu arah. Hal tersebut dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas lain yang dapat menggunakan media digital atau media interaktif yang menyatakan bahwa penggunaan media digital atau media interaktif sangat menambah motivasi serta semangat belajar siswa, serta materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.

Permasalahan di atas harus ditangani dan diberikan solusi yang tepat dan serius. Pemerintah sudah banyak memberikan solusi terhadap permasalahan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar seperti pengadaan buku-buku pembelajaran, sumber belajar, meningkatkan kualitas guru hingga penyempurnaan kurikulum (Juniati & Widiana, 2017). Namun nyatanya permasalahan tersebut masih terjadi seperti pada tempat penulis melakukan Asistensi Mengajar yaitu pada SD Mutiara Singaraja. Oleh karena itu, penulis berencana melakukan penelitian di sekolah tersebut dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut khususnya pada muatan

pembelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa dapat diatasi melalui berbagai pendekatan. Menurut Harlinda dkk (2023), peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan materi dengan unsur hiburan. Dengan adanya unsur hiburan dalam proses belajar, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi, sementara siswa pun lebih cepat memahami materi dalam suasana belajar yang menyenangkan. Di sisi lain, Rani dan Mujiyanto (2023) berpendapat bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta mampu merangsang kemampuan berpikir, seperti model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang diyakini mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan temuan tersebut, penulis mengambil langkah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan konteks permasalahan nyata, guna menstimulus siswa agar berpikir kritis serta lebih cepat memahami materi. Media yang dianggap sesuai untuk mengatasi permasalahan di SD Mutiara Singaraja adalah media pembelajaran interaktif Wordwall Quiz berbasis HOTS. Media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan inovatif melalui interaksi dua arah antara guru dan siswa. Selain itu, sarana dan prasarana di SD Mutiara Singaraja mendukung penerapan media ini. Wordwall Quiz berbasis HOTS tidak hanya

menunjang proses pembelajaran, tetapi juga menjadi alat evaluasi pemahaman siswa yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan.

Media *Wordwall Quiz* merupakan suatu media pembelajaran berbasis web yang berisikan beberapa pertanyaan disertai dengan animasi maupun musik dengan tampilan yang menarik dan interaktif (Khofifah & Trisni, 2022). Sejalan dengan pendapat Chamdani & Lestari (2024) *Wordwall Quiz* merupakan salah satu platflom berbasis *web* yang dapat digunakan untuk mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran yang interaktif yang didalamnya berisikan pertanyaan dan animasi. Nadia (2022) menyatakan bahwa *Wordwall Quiz* merupakan salah satu situs pembelajaran yang menyediakan banyak *template* kuis yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi. Sesuai dengan penjelasan di atas, maka media *Wordwall Quiz* merupakan media pembelajaran berbasis *web* yang didalamnya disertai dengan soal-soal dan animasi untuk menarik perhatian siswa dalam peroses pembelajaran, tidak hanya itu, media ini juga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi oleh para guru.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah dipaparkan di atas, perlu ditekankan bahwa permasalahan yang ditemui pada saat melakukan observasi dan wawancara di SD Mutiara Singaraja ialah permasalahan penggunaan media yang belum maksimal yang menjadi salah satu faktor menurunnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis mengembangkn suatu media pembelajaran interaktif yang mampu memfasilitasi proses belajar siswa sesuai dengan era digital dan keterampilan abad ke-21. Media *wordwall quiz* yang dikembangkan akan mengkolaborasikan dengan tuntutan pada abad ke-21 ini yaitu berfikir tingkat

tinggi dengan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang berbasis *HOTS*.

Higher Order Thinking Skill (*HOTS*) merupakan kemampuan berpikir yang mendorong peserta didik untuk mengolah dan memanipulasi informasi maupun ide-ide yang dimiliki sehingga menghasilkan pemahaman serta makna baru (Fanani, 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Dinna (2019), yang menyatakan bahwa *HOTS* adalah proses berpikir pada tingkat kognitif yang lebih tinggi, mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, serta keterampilan bernalar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *HOTS* adalah kemampuan individu dalam berpikir secara mendalam dan mengelola informasi atau ide yang dimiliki untuk memperoleh pemahaman baru yang lebih bermakna.

Berdasar kondisi ini, maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall Quiz* Berbasis *HOTS* Pada Muatan Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.1 Identifikasi Masalah

Merujuk pada pemaparan latar belakang, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif belum digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran IPA masih belum maksimal yang menyebabkan proses pembelajaran kurang aktif.
- 3) Kemampuan siswa dalam memahami materi sistem pernapasan pada manusia belum maksimal yang menyebabkan hasil belajar menjadi rendah.

- 4) Pemilihan media pembelajaran yang belum sesuai serta rendahnya pengimplementasian teknologi.

1.2 Pembatas Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, fokus dan tidak luas, dibatasi dengan penelitian ini, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall Quiz* Berbasis *HOTS* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar Mutiara Singaraja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas isi pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan isi pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas isi pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar yang teruji validitas isinya.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan isi pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan Pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang berkaitan dengan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada muatan pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai dasar teori untuk penelitian sejenis serta sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih inovatif.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan murid-murid dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran agar lebih inovatif.

3) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah dapat berkontribusi positif dalam dunia Pendidikan dan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam proses belajar di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian serupa dan menjadi salah satu penemuan fakta mengenai penelitian media pembelajaran interaktif.

1.6 Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* pada materi Sistem Pernapasan pada Manusia. Spesifik produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa link *WEB Wordwall Quiz* yang didalamnya berisikan soal atau pertanyaan yang bersifat *HOTS* yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa, dan juga akan dilengkapi dengan gambar dan musik untuk

dapat memotivasi dan memberikan kesan menarik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

- 2) Produk yang berupa link *web* ini akan dirancang dalam aplikasi *Wordwall Quiz* yang di desain dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan materi yang akan dibahas.
- 3) Pada produk media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* ini tidak akan menjadi media pembelajaran saja, namun akan menjadi alat evaluasi dalam pembelajaran yang dilengkapi dengan soal berupa kasus-kasus nyata yang akan mengajak siswa untuk dapat berfikir seacara kritis.
- 4) Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall Quiz* Berbasis *HOTS* ini dapat digunakan atau dibuka dimana saja dengan syarat adanya handphone dan kuota internet.
- 5) Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall Quiz* Berbasis *HOTS* yang dikembangkan akan bersifat menarik serta memotivasi bagi siswa dan mudah untuk dipahami.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan perkembangnya zaman di era 4.0 yang mengakibatkan teknologi berkembang pesat khususnya dibidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan sangat diharapkan agar dapat meningkatkan sistem pendidikan. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan dapat dilakukan dalam pengimplementasian media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Oleh karena itu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SD Mutiara Singaraja tepatnya di kelas V yang masih menganggap pembelajaran IPAS khususnya pada materi sistem pernapasan pada manusia sulit dipahami, serta belum

optimak pengimplementasian media belajar sebagai penunjang proses pembelajarannya yang menyebabkan kondisi kelas menjadi kurang aktif dan menurunnya hasil belajar siswa. Dari permasalahan tersebut, maka pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall Quiz* Berbasis *HOTS* Pada Materi Sistem Pernafasan Pada Manusia Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* dalam penelitian ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* belum pernah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa kelas V SD Mutiara Singaraja sudah menguasai keterampilan membaca dan teknologi, sehingga mampu menggunakan media interaktif dan memahami materi untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa.
- 4) Penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* ini mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* dirancang hanya dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang duduk dibangku kelas V SD Mutiara Singaraja.
- 2) Media pembelajaran interaktif *Wordwall Quiz* berbasis *HOTS* ini hanya mengacu pada mata Pelajaran IPAS materi sistem pernafasan pada manusia.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan di dalam penelitian ini, maka dibutuhkan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan dan memvalidasi produk tertentu.
2. Media Pembelajaran Interaktif adalah kombinasi dari berbagai jenis media seperti gambar, teks, audio, animasi, atau video, yang dipadukan dengan teknologi untuk menyampaikan materi pelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik, dengan adanya umpan balik antara pendidik dan peserta didik.
3. *Wordwall Quiz* adalah media pembelajaran berbasis web yang menyediakan kuis dan permainan yang dapat diisi dengan pertanyaan-pertanyaan yang menarik. Media ini bertujuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Higher Order Thinking Skills (HOTS) merujuk pada proses berpikir pada tingkat kognitif yang lebih tinggi, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif, serta kemampuan untuk melakukan penalaran yang menjadi dasar dalam kehidupan sehari-hari.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mencakup materi tentang gejala alam seperti fakta, konsep, dan hukum yang telah terbukti kebenarannya, serta pembelajaran sosial yang mengenalkan fenomena sosial. Mata pelajaran IPAS memberikan ruang bagi siswa untuk mempelajari diri mereka sendiri, alam, dan situasi sosial di sekitar mereka.
6. Hasil Belajar adalah perubahan dalam perilaku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran

