

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Indonesia telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan perkembangan teknologi dapat dirasakan pada kehidupan sehari-hari selain memberikan dampak positif bagi kehidupan, perkembangan teknologi juga dirasakan pada dunia pendidikan. Tersedianya teknologi yang berkembang saat ini dapat menunjang dunia pendidikan agar mampu bersaing dan berkompetisi (Astuti & Dewi, 2021). Salah satu kunci agar sumber daya manusia dapat berkompetisi dalam perkembangan teknologi dilakukan dengan cara menempuh dunia pendidikan. Kemampuan yang dimiliki seseorang apabila tidak dilatih maka, kemampuan tersebut tidak dapat berkembang dengan baik. Cara belajar siswa sudah mengalami perubahan pada pembelajaran Abad 21. Siswa dalam melakukan proses pembelajaran dituntut untuk dapat mengembangkan pengetahuan dalam konteks pembelajaran.

Penyelenggaraan pendidikan harus mengintegrasikan pembelajaran Abad 21, hal ini memberikan siswa kesempatan untuk berkolaborasi, pemecahan masalah, dan penerapan. Berpijak pada Kurikulum 2013 menekankan siswa belajar melalui contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman dunia nyata yang baik (Rusmawan, 2021). Pembelajaran Abad 21, lebih menekankan keterampilan belajar, berinovasi, dan berkolaborasi dalam menciptakan suatu pemecahan

masalah dalam pembelajaran siswa (Wijaya, 2016). Empat pilar pembelajaran Abad 21 meliputi: (1) *communication* (komunikasi), (2) *collaboration* (kolaborasi), (3) *critical thinking* (berpikir kritis), dan (4) *creativity* (kreatif) (Junedi, dkk. 2020).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum diperlukan sebagai pedoman dalam melaksanakan pendidikan. Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran atau pengaturan mengenai isi, tujuan, serta bahan pengajaran. Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang dilakukan menekankan pada pendekatan saintifik. Tujuan diterapkan pendekatan saintifik pada Kurikulum 2013, agar siswa mampu berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dengan melibatkan siswa secara aktif disebut pendekatan saintifik. Terciptanya Kurikulum 2013 diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan *out-put* yang berkualitas. Kurikulum 2013 memiliki cakupan yang sangat luas seperti ranah kognitif, ranah afektif, serta ranah psikomotor dengan proses pendidikan yang holistik. Dengan demikian, potensi prestasi yang dimiliki oleh siswa dapat dikembangkan (Setiadi, 2016). Pemetaan Kurikulum 2013 diharapkan siswa lebih inovatif, produktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan sumber daya manusia berkualitas serta memiliki daya saing yang baik dalam perkembangan IPTEK (Chrisyarani, 2018).

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menekankan siswa tentang keterampilan berpikir tingkat tinggi yang harus diasah dan dikembangkan. Siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar, dengan kemampuan mereka, siswa dapat mencoba dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi

sesuai tuntutan Kurikulum 2013. Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang ditekankan, siswa tidak hanya berimajinasi abstrak, menghafal, dalam pembelajaran, melainkan melatih siswa lebih aktif dalam menerapkan, menganalisis, serta menghubungkan pembelajaran dengan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (Rofiah, dkk. 2018). Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan tahapan perluasan pikiran yang harus dimiliki seseorang ketika menemui tantangan baru (Memolo, 2016). Dari pendapat diatas, berpikir tingkat tinggi harus dimiliki seseorang dalam memecahkan tantangan baru yang ditemui serta melatih seseorang dalam berpikir lebih aktif, kreatif dan kritis.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi melibatkan siswa secara kreatif dan menjadikan siswa lebih kuat dalam memecahkan suatu permasalahan yang ditemuinya. Dengan adanya keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dimiliki siswa dalam pembelajaran dapat melatih keterampilan berpikir kritis dalam diri siswa serta meningkatkan mutu pendidikan pada jenjang sekolah dasar. Sebuah proses pembelajaran yang berhasil dapat tercapai apabila siswa mampu memahami dan menerima pembelajaran dengan baik yang diberikan oleh guru serta dapat mengambil nilai-nilai positif sehingga mampu menerapkan pada kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, guru menduduki posisi terpenting dalam menemukan segala cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya sehingga apa yang menjadi tujuan dari proses pembelajaran mampu tercapai dengan hasil maksimal.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan siswa untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan baru untuk memahami materi-materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Keberadaan media digunakan sebagai alat

yang dapat menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang sedang dilakukan (Rohani, 2019). Media dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara pesan yang dapat menyalurkan informasi kepada siswa. Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu perantara yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Jaman modern, media pembelajaran mengalami perkembangan dan perubahan. Diharapkan guru mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif sehingga pembelajaran akan sulit dimengerti dan dipahami apabila tanpa adanya media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dimasa pandemi seperti ini tidak dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Adanya keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki siswa juga sangat menentukan proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurangnya aktifitas siswa merupakan salah satu faktor penghambat tercapainya pembelajaran yang optimal sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Keterbatasan media menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif, cepat bosan, dan tidak mampu melatih kemampuan berpikir yang dimiliki. Terkadang guru masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh data penyebaran kuisisioner yang dilakukan di SD Gugus II Kecamatan Buleleng dengan jumlah guru sebanyak 9 orang dari tanggal 02 Desember sampai 08 Desember 2020 yang menyatakan bahwa: (1) 93% guru menyatakan perlunya dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik (2) 91% guru menyatakan media

pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap pembelajaran.

Harapan dalam dunia pendidikan siswa mampu berpikir secara kritis, kreatif, aktif, dan dapat mengikuti pembelajaran Abad 21 yaitu berpikir tingkat tinggi. Kenyataan dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran seperti ini guru terkadang menggunakan media pembelajaran yang tidak relevan. Saat kegiatan pembelajaran guru hanya mengandalkan isi materi dan soal-soal yang ada dalam buku pegangan guru dan siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Saat menjelaskan, guru hanya menayangkan media video pembelajaran yang monoton sehingga hal ini dapat mempengaruhi aktivitas dan kualitas belajar. Maka, seharusnya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa dalam penyampaian pembelajaran.

Salah satu upaya yang tepat mengenai permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS*. Dalam mengembangkan buku tema yang dikemas kedalam media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS*, didukung oleh data penyebaran kuisioner yang dilakukan di SD Gugus II Kecamatan Buleleng dengan jumlah guru sebanyak 9 orang dari tanggal 02 Desember sampai 08 Desember 2020 yang menyatakan bahwa 89% guru menyatakan dengan kehadiran media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dimasa pandemik diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan 90% guru menyatakan jika buku tema dikembangkan dan dikemas kedalam media *fun thinkers*. Penggunaan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* ini dapat membantu siswa dalam melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu media *fun*



*thinkers* berbasis soal *HOTS* membantu siswa untuk berpikir secara kritis, kreatif, aktif, dan dapat mengikuti pembelajaran Abad 21 sehingga siswa belajar lebih efektif dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan penggunaan media tersebut, siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran serta mampu menggali inti dari konsep dasar materi yang diajarkan oleh guru sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa. Terdapat ragam kelebihan penggunaan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* yaitu 1) dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, 2) siswa lebih menikmati materi pembelajaran, 3) meningkatkan semangat siswa dalam belajar, 4) siswa menjadi tidak cepat bosan, 5) sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan mengembangkan media *fun thinkers* materi yang disampaikan menjadi lebih menyenangkan serta dapat melatih keterampilan berpikir siswa.

Dari pemaparan diatas, diduga bahwa pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* memberikan pengaruh yang berbeda dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dibandingkan proses pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya yang menjelaskan materi serta menayangkan video pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar yang belum melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal *HOTS* Untuk Siswa SD Kelas IV Pada Tema 1 Indahny Kebersamaan”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Guru terkadang masih menggunakan metode ceramah secara terus-menerus.
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif.
3. Siswa cenderung malas untuk berlatih soal-soal yang ada pada buku pegangan.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi sehingga menyebabkan siswa sulit memahami materi.
5. Kurangnya pengalaman siswa dalam mencari solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran.
6. Kurangnya semangat siswa dalam belajar sehingga menyebabkan siswa merasa cepat lelah dan bosan dalam proses pembelajaran.
7. Belum tersedianya pengembangan media pembelajaran *HOTS* berupa media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* pada tema 1 indahny kebersamaan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, semua identifikasi masalah dapat diselesaikan dalam penelitian ini. Penelitian pengembangan ini dibatasi pada media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* untuk siswa SD kelas IV pada tema 1 indahny kebersamaan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* siswa SD kelas IV tema 1 indahny kebersamaan?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* siswa SD kelas IV tema 1 indahny kebersamaan?
3. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* siswa SD kelas IV tema 1 indahny kebersamaan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian pengembangan yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* pada siswa SD Kelas IV tema 1 indahny kebersamaan.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* pada siswa SD Kelas IV tema 1 indahny kebersamaan.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* pada siswa SD Kelas IV tema 1 indahny kebersamaan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat dari segi teoritis maupun segi praktik. Dari tujuan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa manfaat dari penelitian pengembangan ini antara lain:

#### 1. Manfaat Teoretis



Dari hasil penelitian ini dapat menjadi landasan teori serta bahan pertimbangan terhadap ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berupa media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* yang berupaya untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Penelitian ini diharapkan menjadi nilai tambah dalam bidang pengetahuan ilmiah pada pendidikan di Indonesia.

## **2. Manfaat Praktik**

### **a. Bagi Guru**

Media pembelajaran berupa media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penggunaan media ini dapat menjadi alternatif pilihan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

### **b. Bagi Siswa**

Hasil dari penelitian ini dapat menyajikan media yang cocok bagi siswa untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga penggunaan media yang tepat dapat menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan.

### **c. Bagi Peneliti Lain**

Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat memberikan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan media *fun thinkers* sehingga dalam melakukan penelitian dapat dijadikan kajian relevan serta referensi penelitian dalam pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

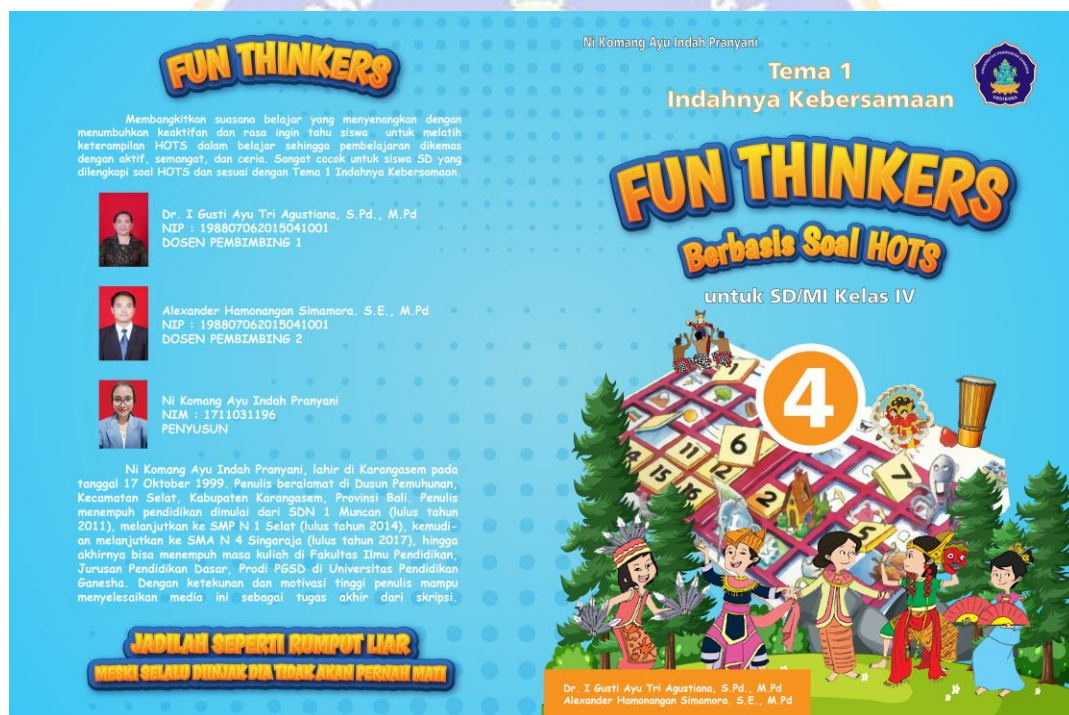
Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* untuk siswa sekolah dasar kelas IV yang dibuat khusus pada tema 1 indahny kebersamaan. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Sampul dirancang dengan komposisi warna yang menarik, cerah, serta sesuai dengan tema 1 indahny kebersamaan.
2. Produk yang dikembangkan berupa media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* pada tema indahny kebersamaan dengan cara mencocokkan potongan ubin yang sesuai dengan pertanyaan dan jawaban sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dalam belajar.
3. Media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* merupakan suatu usaha untuk membantu siswa dalam memahami materi pada buku tema yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
4. Pemberian *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dapat menghilangkan rasa malas, bosan, serta jenuh dalam belajar sehingga siswa kembali aktif dan bersemangat.
5. Media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dapat melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa untuk menemukan sendiri pemecahan masalah dari permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran.
6. Penggunaan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam belajar karena pada media *fun*

*thinkers* berbasis soal *HOTS* dapat menciptakan pengalaman baru yang berbeda dibandingkan dengan menggunakan media biasa.

7. Pada bagian awal media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* terdapat petunjuk penggunaan untuk memudahkan dalam penggunaan.
8. Produk yang dihasilkan adalah media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* yang dilengkapi dengan buku dan bingkai ubin bernomor 1 sampai dengan 16 serta sisi belakang pada ubin memiliki warna (4 warna merah, 4 warna kuning, 4 warna hijau, dan 4 warna biru).

Adapun contoh desain media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 1.1 dan Gambar 1.2.



Gambar 1.1

Gambar Desain Sampul Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal *HOTS*

**Sub Tema 2** **KEBERSAMAAN DALAM KERAGAMAN**

**Latihan 1**

**Materi Pembelajaran:** Kerjasama terkait berbagai keragaman di Indonesia

**Petunjuk Pengerjaan:** Pasangkanlah kata-kata soal dibawah ini dengan kata jawaban yang terletak pada halaman samping

Dalam bekerjasama terdapat pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama

Faktor pendorong dari kerjasama

**Tujuan pembelajaran:** Dengan berdiskusi dan membaca siswa mampu menganalisis kerjasama dalam keberagaman dengan tepat

1. Dalam bekerjasama terdapat pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama	2. Tidak mementingkan diri sendiri, meningkatkan kerjasama dan menjalin hubungan baik	3. Terbentuknya sebuah peraturan baru yang mengikat masyarakat	4. Kerjasama harus dilakukan secara sukarela serta saling menguntungkan semua pihak
5. Suatu bentuk kerjasama yang terjadi dalam keluarga	6. Dapat memererat rasa persatuan dan keasuhan untuk mempertahankan kedaulatan dan kemerdekaan bangsa Indonesia	7. Melakukan pekerjaan bersama-sama sehingga menjadikan hubungan semakin dekat dan akrab	8. Selalu bersama-sama membantu melakukan piket kelas untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah
9. Selalu ikut membantu melakukan ronda untuk menjaga keamanan bersama	10. Selalu ikut membantu melakukan pekerjaan rumah untuk meningkatkan pekerjaan	11. Mengerjakan tugas masing-masing, saling berbagi, dan ikut menjaga keharmonisan keluarga	12. Mengikuti siskamling, kerja bakti, dan membantu korban bencana
13. Mematuhi peraturan, belajar kelompok, dan membersihkan lingkungan adalah bentuk kerjasama yang baik di sekolah	14. Ketika kita menghormati agama yang diikut orang lain dan menghargai ketika melakukan ibadah	15. Selalu menghormati dan tidak memandang rendah suku atau budaya orang lain	16. Mampu menyaring budaya asing yang masuk ke Indonesia

Syarat untuk melakukan kerjasama	Bentuk toleransi dalam keragaman agama	Kategori bentuk kerjasama dimasyarakat	Faktor pendorong dari kerjasama
Kategori berbagai bentuk kerjasama di rumah	Bentuk kerjasama primer	Bentuk perilaku menghargai keragaman suku dan ras	Arti penting kerjasama dalam berbangsa dan bernegara
Bukan merupakan tujuan dari kerjasama	Kerjasama di lingkungan sekolah	Perilaku yang harus dihindari dalam prinsip kerjasama	Kerjasama di lingkungan masyarakat
Kategori bentuk kerjasama di sekolah	Kerjasama yang dilakukan di lingkungan keluarga	Kerja bakti dapat memererat persaudaraan	Bentuk perilaku toleransi terhadap keragaman sosial budaya

11

12

Gambar 1.2  
Gambar Desain Isi Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal *HOTS*

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Proses pembelajaran tidak hanya menuntut keahlian guru dalam mengajar, namun harus disertai dengan kelengkapan sarana dan prasarana yang baik. Keterbatasan materi pada buku siswa menyebabkan siswa kesulitan belajar dan memahami materi. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran dalam tema 1 indahnyanya kebersamaan juga terbatas. Pembelajaran yang dipadukan dengan penggunaan media tentunya akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pada buku tema sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan rasa ingin tahu siswa. Akan tetapi, media yang sesuai dengan karakteristik siswa masih jarang ditemukan, maka sangat penting dilakukan



pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Pada proses pembelajaran, media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* belum pernah digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pada buku tema.
2. Penggunaan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam belajar karena pada media *fun thinkers* dapat menciptakan pengalaman baru yang berbeda dibandingkan dengan menggunakan media biasa.
3. Media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* merupakan suatu usaha untuk membantu siswa dalam memahami materi pada buku tema yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
4. Media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa untuk menemukan sendiri pemecahan masalah dari permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran.

Keterbatasan dalam pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* adalah dibuat berdasarkan pada materi tema 1 indahny kebersamaan. Pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* menggunakan model *ADDIE* sebagai pedoman dalam penelitian pengembangan ini dengan beberapa tahapan yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Development*). Akan tetapi, pada tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*) tidak dilaksanakan karena



berfokus pada pengembangan media pembelajaran saja serta keterbatasan waktu, finansial, sumber daya, serta tenaga dalam penelitian.

### 1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari terjadinya perluasan terhadap istilah-istilah pada penelitian ini, sehingga dapat disampaikan definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini. Adapun penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Penelitian pengembangan dilaksanakan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat dipertanggung jawabkan dalam dunia pendidikan.
2. Pada buku siswa tema 1 indahnya kebersamaan merupakan materi yang diberikan pada siswa kelas IV SD yang bertujuan untuk memberikan pemahaman pada tema 1 indahnya kebersamaan.
3. Media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* merupakan seperangkat buku yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menciptakan arah serta suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Media *fun thinkers* berbasis soal *HOTS* dilengkapi dengan buku dan bingkai ubin bernomor 1 sampai dengan 16 serta sisi belakang pada ubin memiliki warna (4 warna merah, 4 warna kuning, 4 warna hijau, dan 4 warna biru) yang dirancang menyajikan materi pembelajaran pada buku tema dengan perpaduan permainan.
4. *HOTS* merupakan proses penalaran logis seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta sehingga melibatkan siswa secara aktif dengan cara pemecahan masalah tentunya akan berpengaruh pada meningkatkan kualitas pendidikan.

5. Model *ADDIE* merupakan model yang digunakan pada penelitian pengembangan yang terdiri dari tahapan yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

