

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK* BERBASIS *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS) DALAM ANALISIS, EVALUASI, DAN KREASI TERHADAP KEANEKARAGAMAN BUDAYA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

TESIS



OLEH:

TUMBULARANI

23204031011

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tumbularani

NIM : 23204031011

Jenjang : Magister

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 11 Juni 2025
Saya yang menyatakan,



The signature is written in black ink over a green rectangular stamp. The stamp contains the text 'METERAI TEMPEL' and 'JFAMX232256443'.

Tumbularani
NIM: 23204031011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tumbularani

NIM : 23204031011

Jenjang : Magister

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 11 Juni 2025
Saya yang menyatakan,



Tumbularani
NIM: 23204031011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tumbularani

NIM : 23204031011

Jenjang : Magister

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut suatu lembaga atau institusi yang mengeluarkan ijazah berkenaan dengan pas foto yang ada di dalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

Saya yang menyatakan,



Tumbularani

NIM: 23204031011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1864/Un.02/DT/PP.00.9/07/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN INTERACTIVE BOOK BERBASIS HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) DALAM ANALISIS, EVALUASI, DAN KREASI TERHADAP KEANEKARAGAMAN BUDAYA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : TUMBULARANI, S.pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204031011
Telah diujikan pada : Rabu, 25 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

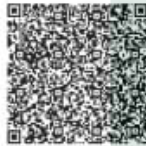
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



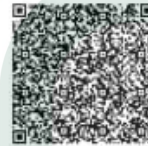
Ketua Sidang
Dr. Winarti, S.Pd., M.Pd.Si
SIGNED

Valid ID: 687470d290856



Penguji I
Dr. Hibuna, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 686e157e08955



Penguji II
Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 687072dc2a89c



Yogyakarta, 25 Juni 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68752918aab49

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN INTERACTIVE BOOK
BERBASIS HIGHER ORDER THINKING SKILLS
(HOTS) DALAM ANALISIS, EVALUASI, DAN
KREASI TERHADAP KEANEKARAGAMAN
BUDAYA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama : Tumbularani
NIM : 23204031011
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Winarti, M.Pd.Si.

Penguji I : Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.

Penguji II : Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd.

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 25 Juni 2025

Waktu : 13.00-14.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95.33/A

IPK : 3,95

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK* BERBASIS *HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS)* DALAM ANALISIS, EVALUASI, DAN KREASI TERHADAP KEANEKARAGAMAN BUDAYA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Yang ditulis oleh:

Nama : Tumbularani

NIM : 23204031011

Jenjang : Magister

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan Munaqasyah dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (M.Pd).

Wa'alaikumsalam warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 11 Juni 2025
Pembimbing,



Dr. Winarti, M.Pd.Si
NIP: 1983031520090 1 2020

ABSTRAK

Tumbularani, NIM. 23204031011. Pengembangan *Interactive Book* Berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam Analisis, Evaluasi, dan Kreasi terhadap Keanekaragaman Budaya pada Anak 5-6 Tahun. Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Ypgyakarta 2025.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) atau HOTS merupakan kompetensi esensial abad ke-21 yang perlu ditanamkan sejak usia dini. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap konsep HOTS masih rendah, metode pembelajaran konvensional masih mendominasi, serta minimnya media interaktif yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Gap ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan tingkat tinggi pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *interactive book* berbasis HOTS sebagai media pembelajaran dalam menganalisis, mengevaluasi dan kreasi terhadap budaya Nusantara kepada anak usia 5–6 tahun di RA Al-Hikmah, Kecamatan Beringin, Sumatera Utara. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, serta divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan rata-rata skor 3,5 dengan kategori “Sangat Baik”. Uji coba terbatas pada 10 anak menghasilkan skor rata-rata 3,3 dalam aspek HOTS, juga dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, *interactive book* berbasis HOTS dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak sekaligus mengenalkan budaya lokal secara menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: HOTS, *Interactive Book*, Budaya Nusantara, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

Tumbularani, NIM. 23204031011. Development of Interactive Book Based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Analysis, Evaluation, and Creation of Cultural Diversity for Children 5-6 Years. Yogyakarta. Master of Early Childhood Islamic Education (PIAUD) Study Program. Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, UIN Sunan Kalijaga Ypgyakarta 2025.

Higher Order Thinking Skills (HOTS) are essential 21st-century competencies that need to be instilled from an early age. However, field realities show that teachers' understanding of the HOTS concept remains low, conventional teaching methods still dominate, and there is a lack of contextual and age-appropriate interactive media for early childhood education. This gap highlights the need for innovative learning media that are not only engaging but also capable of developing higher-order thinking skills in young children. This study aims to develop a HOTS-based interactive book as a learning medium to help children aged 5–6 years at RA Al-Hikmah, Beringin District, North Sumatra, analyze, evaluate, and create in relation to Indonesian culture. The research method used is Research and Development (R&D) with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation, and validated by subject matter experts, media experts, and educational practitioners. Validation results showed an average score of 3.5, categorized as "Excellent". A limited trial involving 10 children yielded an average HOTS aspect score of 3.3, also in the "Excellent" category. Thus, the HOTS-based interactive book is considered feasible and effective for enhancing higher-order thinking skills in children while introducing local culture in an enjoyable and meaningful way.

Keywords: HOTS, Interactive Book, Archipelago Culture, Early Childhood, Learning Media

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada Ibu dan Ayah saya tercinta:

Ibu Sri Eka Wahyuni, S.Pd.I dan Bapak Herwan

Almamater tercinta:

Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

In aḥsantum aḥsantum li`anfusikum, wa in asa`tum fa lahā,

Jika kamu berbuat baik berarti kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri.

(Q.S Al-Isra' Ayat 7)

Xue Hai Wu Ya Huo Dao Lao Xue Dao Lao

Hidup Sampai Tua, Belajar Sampai Tua

(Pepatah Kuno Cina)

Di dalam lumpur sekalipun, emas tetap emas

(Tumbularani)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “*Pengembangan Interactive Book Berbasis HOTS dalam Analisis, Evaluasi dan Kreasi Budaya Nusantara pada Anak Usia 5–6 Tahun*”. Penulisan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Serta sholawat dan salam tidak lupa penulis hadiah kepada Rasulullah Muhammad SAW. serta keluarga, para sahabat dan pengikutnya di sepanjang masa.

Tesis ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku interaktif yang dirancang berdasarkan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), dengan harapan mampu memberikan kontribusi positif dalam proses pengenalan budaya nusantara kepada anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5–6 tahun. Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Herwan, *my first love*. Terimakasih sudah memberikan rasa percaya dan motivasi yang tiada henti bahwa anak perempuan mu adalah anak yang kuat. Hiduplah lebih lama agar bisa kau saksikan sekuat apa rakitan mu ini.
2. Ibu tercinta Sri Eka Wahyuni, S.Pd.I. Terimakasih untuk semua pengorbanan yang sudah kau berikan serta doa-doa yang selalu tercurahkan untuk anak perempuanmu. Semua pencapaian ini berasal dari usahamu, doamu, dan didikan yang kau berikan.
3. Prof. Dr. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.phill., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Sigit Purnomo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd., selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan dukungan.

6. Ibu Dr. Winarti, M.Pd.Si selaku dosen pembimbing yang dengan teliti membimbing dan mengarahkan selama proses pembuatan tesis sehingga selesai dan layak disidangkan.
7. Segenap dosen Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
8. Saudara ku, bang Alwi serta adik-adik ku Ridho dan Fahmi terimakasih sudah hadir dalam hidup ku. Kebersamaan, canda tawa, serta dukungan kalian menjadi sumber kekuatan yang tidak ternilai.
9. Tante aku Duma dan Sepupu aku Salsa yang telah menjadi teman seperjuangan selama di perantauan. Kehadiran kalian memberikan rasa kebersamaan, kenyamanan, dan semangat yang luar biasa dalam menghadapi berbagai tantangan.
10. Teman-teman seperjuangan ku, terkhusus serta seluruh kelas A Magister PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2023 Ganjil, terima kasih atas kerja sama, saling dukung, dan kebersamaan yang membuat setiap langkah terasa lebih ringan.
11. Sahabat-sahabatku semasa S1 Nurul Liza, Raisa, Salsa, Tasa dan Rara terimakasih sudah bersedia menjadi teman yang tidak sebentar.
12. Pengurus Himpunan Mahasiswa Muslim Pasca Sarjana (HIMMPASSUKA) sudah memberikan aku kenyamanan, relasi dan kekeluargaan yang sangat berarti selama setahun ini.
13. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang sesuai dengan jerih payah bapak/ibu, dan semua pihak dalam membantu menyelesaikan penelitian tesis ini dari awal hingga akhir.

Yogyakarta, 26 Mei 2025



Tumbularani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ivi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Kajian Pustaka.....	6
KAJIAN TEORI	10
A. Konsep Dasar Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Manfaat dan Fungsi Media Dalam Pembelajaran	12
3. Klasifikasi atau Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
B. <i>Interactive book</i> (Buku Interaktif).....	18
1. Defenisi <i>Interactive book</i>	18

2. Jenis-Jenis <i>Interactive book</i>	19
3. Manfaat <i>Interactive book</i>	21
C. HOTS (Higher Order Thinking Skills).....	21
1. Defenisi HOTS atau Berpikir Kritis.....	21
2. Taksonomi Bloom dan Edisi Revisinya.....	24
D. Budaya Nusantara	29
1. Pengertian Budaya Nusantara	29
2. Bentuk-Bentuk Kebudayaan	31
3. Unsur-Unsur Budaya.....	32
4. Keanekaragaman Budaya Nusantara.....	33
BAB II	37
METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Posedur Penelitian dan Pengembangan.....	37
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	38
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	40
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	43
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	43
C. Uji Coba Produk.....	44
1. Desain Uji Coba	44
2. Subjek Uji Coba	44
D. Jenis Data	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Observasi.....	45
2. Wawancara.....	45
3. Angket (Kuesioner).....	46
4. Dokumentasi	48
F. Analisis Uji Validitas Instrumen	48
BAB III.....	53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Produk Awal	54
2. Analisa Data	78
3. Uji Coba	94

B. Pembahasan.....	95
1. Pengembangan Produk <i>Interactive Book</i> Berbasis HOTS.....	95
2. Validasi dan Penilaian.....	96
3. Hasil Respon Guru dan Keterlaksanaan <i>Interactive Book</i>	112
4. Kelebihan dan Kekurangan.....	113
BAB IV	114
KESIMPULAN DAN SARAN	114
1. Kesimpulan.....	114
2. Keterbatasan Penelitian.....	115
3. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kelompok Media Instruksional Anderson	17
Tabel 2.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	46
Tabel 2.2 Aspek Penilaian dan Instrumen Penelitian	47
Tabel 3. 1 Kategori Reliabilitas Suatu Instrumen Tes.....	50
Tabel 3. 2 Komentar dan Saran dari Validator Instrumen	78
Tabel 3. 3 Hasil Analisis Validasi Produk Ahli Materi	79
Tabel 3. 4 Reliabilitas Produk Ahli Materi	80
Tabel 3. 5 Komentar, Saran dan Tindak Lanjut dari Validator Ahli Materi.....	80
Tabel 3. 6 Hasil Validasi Produk Ahli Media	82
Tabel 3. 7 Komentar, Saran dan Tindak Lanjut Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 3. 8 Data Hasil Penilaian Kualitas Produk oleh Ahli Materi	86
Tabel 3. 9 Komentar, Saran dan Tindak Lanjut Ahli Materi	87
Tabel 3. 10 Data Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media.....	89
Tabel 3. 11 Komentar dan Saran oleh Ahli Media.....	89
Tabel 3. 12 Data Hasil Penilaian Kualitas Produk oleh Guru TK	92
Tabel 3. 13 Komentar dan Saran oleh Guru TK	93
Tabel 3. 14 Hasil Rekapitulasi Penilaian Anak.....	95

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	23
Gambar 2. 1 Langkah Penelitian 4D	39
Gambar 3. 1 Interactive book Berbasis HOTS	53
Gambar 3. 2 Tampilan Cover Depan Buku	55
Gambar 3. 3 Sambutan dan Pengantar Buku	56
Gambar 3. 4 Panduan Penggunaan Buku	57
Gambar 3. 5 Pengenalan Stiker sebagai Instruksi Kegiatan	58
Gambar 3. 6 Perkenalan Karakter di Dalam Buku	59
Gambar 3. 7 Bagian Inti Depan	60
Gambar 3. 8 Bagian Inti Belakang	61
Gambar 3. 9 Bagian Stiker Pakaian Adat	62
Gambar 3. 10 Bagian Inti Depan	63
Gambar 3. 11 Bagian Inti Belakang.....	64
Gambar 3. 12 Bagian Stiker Rumah Adat	65
Gambar 3. 13 Bagian Inti Depan	66
Gambar 3. 14 Bagian Inti Belakang	67
Gambar 3. 15 Bagian Stiker Potongan Cerita Roro Jonggrang.....	68
Gambar 3. 16 Bagian Inti Depan	69
Gambar 3. 17 Bagian Inti Belakang	70
Gambar 3. 18 Bagian Inti Depan	71
Gambar 3. 19 Bagian Inti Belakang	72
Gambar 3. 20 Pola Ogoh-ogoh untuk Diwarnai	73
Gambar 3. 21 Bagian Inti Depan	74
Gambar 3. 22 Bagian Inti Belakang	75
Gambar 3. 23 Bagian Stiker Alat Musik Tradisional.....	76
Gambar 3. 24 Bagian Belakang.....	77
Gambar 3. 25 Sebelum Revisi	81
Gambar 3. 26 Sesudah Revisi.....	81
Gambar 3. 27 Sebelum Revisi	84
Gambar 3. 28 Sesudah Revisi.....	84
Gambar 3. 29 Sebelum Revisi	84

Gambar 3. 30 Sesudah Revisi.....	84
Gambar 3. 31 Sebelum Revisi	85
Gambar 3. 32 Sesudah Revisi.....	85
Gambar 3. 33 Sesudah Revisi.....	87
Gambar 3. 34 Sebelum Revisi	88
Gambar 3. 35 Sesudah Revisi.....	88
Gambar 3. 36 Sebelum Revisi	90
Gambar 3. 37 Sesudah Revisi.....	90
Gambar 3. 38 Sebelum Revisi	91
Gambar 3. 39 Sesudah Revisi.....	91
Gambar 3. 40 Sebelum Revisi	91
Gambar 3. 41 Sesudah Revisi.....	91
Gambar 3. 42 Sebelum Revisi	94
Gambar 3. 43 Sesudah Revisi.....	94
Gambar 3. 44 Hasil Penilaian Anak pada Dimensi Pengetahuan Faktual	102
Gambar 3. 45 Hasil Penilaian Anak pada Dimensi Pengetahuan Konseptual...	105
Gambar 3. 46 Hasil Penilaian Anak pada Dimensi Pengetahuan Prosedural	107
Gambar 3. 47 Hasil Penilaian Anak pada Dimensi Pengetahuan Metakognisi ..	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 2 Balasan Surat Izin dari Lembaga.....	126
Lampiran 3 Identitas Validator	127
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen	128
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi 1.....	131
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi 2.....	134
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media 1	137
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media 2	140
Lampiran 9 Lembar Penilaian Ahli Materi 1.....	143
Lampiran 10 Lembar Penilaian Ahli Materi 2.....	146
Lampiran 11 Lampiran Penilaian Ahli Media 1	149
Lampiran 12 Lampiran Lembar Penilaian Ahli Materi 2	152
Lampiran 13 Lembar Penilaian Produk untuk Guru 1	155
Lampiran 14 Lembar Penilaian Produk untuk Guru 2	159
Lampiran 15 Hasil Nilai V Aiken's Validasi Ahli Materi.....	163
Lampiran 16 Hasil Nilai V Aiken's Validasi Ahli Media	164
Lampiran 17 Instrumen Penilaian Kemampuan HOTS Anak.....	165
Lampiran 18 Desain Rancangan Produk di Aplikasi Canva	168
Lampiran 19 Dokumentasi	170
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup.....	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu sasaran pengembangan pendidikan adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk mengaktualisasikan potensi dan aspek kemanusiaannya secara maksimal¹. Pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas dan daya saing Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia dalam era ekonomi berbasis pengetahuan dan pengembangan ekonomi kreatif². Berdasarkan informasi terbaru dari *United Nations Development Programme* (UNDP) per 13 Maret 2024, *Human Development Index* (HDI) Indonesia di tahun 2022 mencapai angka 0,713, yang menempatkan negara ini dalam kategori pembangunan manusia tinggi di peringkat 112 dari total 193 wilayah dan negara³. *communication* dan *collaboration*. Secara umum, kecakapan abad 21 meliputi: (1) *the way of think*, yaitu berpikir kritis, kreatif, inovatif, mampu menyelesaikan dan mengambil keputusan atas suatu masalah serta

Abad ke-21 adalah abad yang mengharuskan mutu dalam setiap upaya atau kinerja manusia. Ditandai oleh kemajuan teknologi informasi dan perlahan terjadinya pergeseran tenaga manusia oleh tenaga mesin. Abad ke-21 menekankan bahwa berbagai pilihan untuk memenuhi kebutuhan hidup didasarkan pada pengetahuan yang sejalan dengan kemajuan zaman. Sehingga, diperlukan keterampilan-keterampilan yang mendukung. Secara umum, keterampilan abad 21 mencakup, yaitu *critical thinking*, *creative*,

¹ Daryosh Gholipour Mofrad Dashtaki et al., "The relationship of satisfaction and usage of virtual learning facilities with learning style in medical, health and operating room students," *Strides in Development of Medical Education Journal* 17, no. 1 (2020): 1–6, <https://doi.org/10.22062/sdme.2020.91007>.

² Neng Marlina Efendi, "Revolusi pembelajaran berbasis digital (penggunaan animasi digital pada Start Up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif)," *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 2, no. 2 (2019): 173, <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>.

³ Human development report, "human development summary capturing achievements in the HDI and complementary metrics that take into account gender gaps, inequality, planetary pressures and multidimensional poverty.," *Human Development Report*, 2024, <https://hdr.undp.org/data-center/specific-country-data#/countries/IDN>.

communication dan *collaboration*. Secara umum, kecakapan abad 21 meliputi: (1) *the way of think*, yaitu berpikir kritis, kreatif, inovatif, mampu menyelesaikan dan mengambil keputusan atas suatu masalah serta merupakan pembelajar sepanjang hayat, (2) *the way to work*, yaitu bekerja dengan komunikasi dan kolaborasi yang efektif, dan (3) *the way to life*, yang meliputi karier, interaksi sosial serta budaya dan persaingan⁴. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan abad 21 menjadi kunci penting agar individu mampu berdaya saing dan relevan dalam kehidupan modern yang terus berkembang.

Abad ke-21 menekankan bahwa pendidik harus memenuhi berbagai tuntutan dalam proses pengajaran. Contohnya, untuk mencetak generasi muda yang berkualitas, pendidik harus memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang kokoh. Tuntutan terhadap kompetensi tersebut juga berlaku bagi para pendidik dalam konteks pembelajaran anak usia dini, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Berdasarkan temuan Seifer, penerapan HOTS dalam pendidikan anak usia dini masih jarang terjadi. Beberapa faktor penyebabnya antara lain: *pertama*, banyak guru yang tidak menyadari bahwa anak usia dini memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi; *kedua*, guru tidak pernah mendapatkan pelatihan tentang cara mengajarkan HOTS kepada anak usia dini; *ketiga*, alih-alih melatih kemampuan berpikir anak-anak, guru lebih fokus memberikan informasi, memastikan kesiapan anak untuk sekolah, dan menyiapkan anak untuk kurikulum berikutnya; keempat, harapan dari supervisor mengenai metode pengajaran guru dan kriteria penilaian tidak mencakup upaya untuk mempromosikan HOTS pada anak usia dini⁵. Ini dapat menciptakan suasana di mana para guru merasa tidak perlu untuk

⁴ Sam Binkley, "Biopolitical metaphor: habitualized embodiment between discourse and affect," *body and society* 24, no. 3 (2018): 95–124, <https://doi.org/10.1177/1357034X18767390>.

⁵ Salmiati Sulaiman, "Higher Order Thinking Skills (Hots) pada anak usia dini," *SULOH: Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Syiah Kuala* 5, no. 1 (2020): 1–10.

mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada anak-anak.

Pentingnya memperkenalkan keberagaman budaya kepada anak-anak pada usia dini tak bisa diremehkan. Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan budaya dengan lebih dari 17.000 pulau⁶, lebih dari 300 suku bangsa yang beragam, serta lebih dari 700 bahasa yang digunakan di seluruh wilayahnya⁷. Kecintaan terhadap nilai-nilai kearifan lokal juga merupakan bentuk cinta kepada tanah air, yang berarti sikap dan perilaku yang mencerminkan kebanggaan, kesetiaan, kepedulian, serta penghargaan yang mendalam terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik, dan lain-lain⁸. Kecintaan terhadap nilai-nilai kearifan lokal merupakan bagian dari pendidikan karakter dan cinta tanah air, yang perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini.

Hasil observasi awal di RA Al-Hikmah, Kecamatan Beringin, Sumatera Utara, pada 15 Oktober 2024 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum mendukung pengembangan HOTS. Metode pembelajaran masih berorientasi pada ceramah dan kegiatan satu arah, seperti menggambar bendera atau kostum tradisional. Kegiatan ini tidak cukup mendorong eksplorasi, interaksi, maupun pemahaman yang mendalam terhadap makna budaya. Anak-anak hanya mengikuti instruksi tanpa memahami konteks di balik materi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan riset (*research gap*) dalam pengembangan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi HOTS sekaligus mengenalkan keanekaragaman budaya kepada anak usia dini. Penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pengembangan media yang hanya mengasah aspek kognitif dasar, tanpa

⁶ Ayu Yuniar Anggo et al., "Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari keragaman budaya Indonesia secara mandiri dan critical thinking J," *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)* 02, no. 04 (2023): 310–31.

⁷ Alifa Savira, "Pandangan terhadap keragaman budaya Indonesia di negara lain" 1, no. 6 (2024): 380–85.

⁸ Alman Faiz, Kurniawaty Imas, and Purwati, "Eksistensi Nilai Kearifan Lokal Kaulinandan Kakawihan Barudaksebagai Upaya Penanaman Nilai Jatidiri Bangsa," *Jurnal Education and Development* 8, no. 4 (2020): 27–30, <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2067>.

mengintegrasikan unsur budaya lokal dan keterampilan berpikir tingkat tinggi secara bersamaan. Kebutuhan akan media interaktif yang kontekstual, eksploratif, dan berbasis HOTS menjadi sangat relevan untuk diangkat dalam konteks pendidikan anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi terkait pengembangan *interactive book* berbasis HOTS dalam mengenalkan keanekaragaman budaya pada anak usia dini:

1. Guru di RA Al-Hikmah tidak memahami konsep *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan di RA Al-Hikmah masih mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah dan penyampaian informasi satu arah.
3. Media pembelajaran yang digunakan di RA Al-Hikmah kurang memfasilitasi interaksi dan eksplorasi yang dibutuhkan untuk mendorong HOTS pada anak. Anak-anak tidak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran, yang berdampak pada kemampuan berpikir tingkat tingginya.
4. Pembelajaran mengenai keanekaragaman budaya Indonesia tidak diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum. Anak-anak tidak cukup terpapar dengan pengetahuan tentang keragaman budaya, yang penting untuk membangun identitas dan rasa cinta tanah air.

C. Batasan Masalah

Untuk memperjelas fokus penelitian, berikut adalah batasan masalah yang akan ditangani dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan: penelitian ini akan berfokus pada pengembangan *interactive book* sebagai media pembelajaran. *Interactive book* ini dirancang untuk mendukung aktivitas yang mendorong analisis, evaluasi, dan kreativitas anak, serta akan mengintegrasikan tema keanekaragaman budaya Indonesia.

2. Fokus pada peningkatan HOTS: penelitian ini akan membatasi kajian pada peningkatan HOTS dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hikmah. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana HOTS dapat dikembangkan terutama dalam konteks mengenalkan keanekaragaman budaya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dapat ditarik pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil pengembangan *interactive book* berbasis HOTS dalam mengenalkan keanekaragaman budaya pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kualitas media *interactive book* berbasis HOTS dalam menstimulasi anak usia 5-6 tahun dalam mengenalkan keanekaragaman budaya?
3. Apakah media *interactive book* berbasis HOTS layak menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *interactive book* berbasis HOTS guna menstimulasi pembelajaran anak usia dini, dengan spesifikasi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil pengembangan *interactive book* berbasis HOTS dalam mengenalkan keanekaragaman budaya pada anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui kualitas media *interactive book* berbasis HOTS dalam menstimulasi anak usia 5-6 tahun terhadap keanekaragaman budaya yang dikenalkan.
3. Mengetahui media *interactive book* berbasis HOTS layak menstimulasi anak usia 5-6 tahun terhadap keanekaragaman budaya yang dikenalkan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah menjelaskan rancangan serta pengembangan media pembelajaran *interactive book* berbasis HOTS dalam pembelajaran pada anak usia dini. Adapun secara khusus manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru terhadap pengetahuan di bidang pendidikan secara umum, serta khususnya bagi lembaga UIN SUKA dan RA Al-Hikmah. Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian lainnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Anak Didik

Diharapkan penelitian ini dapat membantu anak didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) untuk mengoptimalkan pembelajaran di PAUD.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran alternatif yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam pembelajaran di PAUD.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dalam bidang pendidikan dan mendapatkan wawasan melalui pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran berbasis HOTS berupa *interactive book*.

G. Kajian Pustaka

Pada tinjauan pustaka yang telah dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas tentang pengembangan *Interactive book* berbasis HOTS untuk anak usia dini. Meskipun demikian, literatur yang ada mengaitkan penelitian ini dengan beberapa kajian terdahulu yang relevan, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shania Vebyta Ananda, dkk (2023) berjudul "*Interactive Media Design for Developing Children's Higher-Order Thinking Skills*", Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berorientasi HOTS diakui sebagai

cara yang efisien dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Pendekatan ini memotivasi anak-anak untuk secara aktif bertanya dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengevaluasi informasi yang diperoleh. Media ini memanfaatkan grafik gerak visual untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak-anak dan pengajarnya. Pengembangan ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan anak dalam berpikir kreatif, analitis, dan inovatif, serta membantu mereka menilai secara kritis peristiwa yang terjadi di sekitar mereka⁹. Kebaruan dari peneliti ini adalah jika penelitian sebelumnya menggunakan visual motion graphic maka di penelitian ini menggunakan *interactive book* sebagai media dalam mengembangkan HOTS pada anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Julaiikha, dkk (2022) dengan judul ***“Ebook Interaktif Menggambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)”*** Temuan penelitian mengindikasikan bahwa ebook yang dipakai untuk mengajarkan siswa mengenai analisis, evaluasi, dan kreasi (HOTS) dapat mendukung mereka dalam menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, serta bermakna. Ebook ini dapat dimanfaatkan oleh siswa kapan saja, termasuk sebelum proses belajar mengajar formal, serta memenuhi standar kualitas penelitian yang mencakup validitas, praktis, dan efisiensi. Karena materi yang terdapat dalam ebook bisa dimanfaatkan oleh anak-anak secara mandiri, materi ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran terkait gambar flora, fauna, dan alam serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun ebook interaktif menawarkan keuntungan, pengguna perlu memiliki kuota internet untuk dapat mengaksesnya¹⁰. Penelitian ini menggunakan *E-book* berbasis HOTS, sedangkan Penelitian yang ingin diteliti peneliti adalah

⁹ Shania Vebyta Ananda et al., “Interactive Media Design for Developing Children’s Higher-Order Thinking Skills,” 2023.

¹⁰ Julaiikah, Martadi, and Warih Handayani, “Ebook Interaktif Menggambar Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS),” *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume:*, 2022, 202–12.

menggunakan buku biasa (cetak) dan materi yang diajarkan mengenai keanekaragaman budaya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Uswatul Husni, dkk (2022) dengan judul ***“Need Analysis: Development of the Learning Cycle 5E Model to Improve HOTS in Early Childhood Student”*** menekankan pentingnya pengembangan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Analisis ini mengungkapkan bahwa masih ada kebutuhan untuk memperbaiki pemahaman guru mengenai HOTS, terutama pada anak-anak usia dini, yang mengakibatkan penerapannya masih belum maksimal. Oleh karena itu, disarankan agar lembaga pendidikan dan pendidik merancang model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini¹¹. Penelitian sebelumnya menjelaskan tentang model pembelajaran berupa 5E, sedangkan penelitian ini menggunakan media berupa *interactive book*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh González, J.C., dkk (2013) berjudul ***“Development of Interactive Books for Control Education”***. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan interactive tools berbasis web dalam ebook dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan teknik kontrol. Media yang dikembangkan dalam bentuk *interactive book* ini memungkinkan visualisasi konsep-konsep kompleks seperti sistem orde satu dan dua, efek nol, serta kendali PID melalui integrasi HTML, CSS, dan JavaScript, yang kemudian diakses melalui perangkat seperti iPad. Tujuan utama pengembangan ini adalah memfasilitasi pemahaman konsep teknis melalui pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis simulasi¹². Kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan *iBooks Author* untuk menyatukan tools interaktif

¹¹ Uswatul Hasni, Rizki Surya Amanda, and Tumewa Pangaribuan, *Need analysis: development of the learning cycle 5E model to improve HOTS in early childhood student* (Atlantis Press SARL, 2024), https://doi.org/10.2991/978-2-38476-206-4_22.

¹² J.C. González et al., “Development of interactive books for control education,” *IFAC Proceedings Volumes (IFAC-PapersOnline)* 10, no. PART 1 (2013): 49–54, <https://doi.org/10.3182/20130828-3-UK-2039.00038>.

ke dalam buku digital yang dapat digunakan langsung dalam proses belajar mengajar di bidang rekayasa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menghadirkan kebaruan dari sisi pendekatan dan konteks pengguna, yaitu pengembangan *interactive book* berbasis HOTS yang ditujukan untuk anak-anak, dengan konten visual, naratif, dan aktivitas yang dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis untuk anak usia dini.

5. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Tyas dan Naibaho (2021) dengan judul ***“HOTS Learning Model Improves the Quality of Education”***. Penelitian ini menekankan pentingnya penerapan model pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) sebagai strategi untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam menghadapi tantangan abad ke-21 dan era revolusi industri 4.0. Melalui pendekatan kualitatif berbasis *library research*, penulis menelaah bahwa pembelajaran berbasis HOTS mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif¹³. Model ini tidak hanya menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital, tetapi juga relevan dengan kebutuhan penguatan karakter serta kesiapan bersaing secara global. Penerapan pembelajaran HOTS memberikan kesempatan kepada anak didik untuk aktif dalam proses belajar, menggali informasi dari berbagai sumber, serta mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir divergen. Sebagai perbandingan, Berbeda dengan penelitian Tyas dan Naibaho yang lebih terfokus pada strategi pembelajaran HOTS dalam konteks global dan digital, penelitian ini menggunakan pendekatan buku cetak yang interaktif dan berbasis HOTS dengan fokus pada pengajaran materi keanekaragaman budaya.

¹³ E. Handayani Tyas and Lamhot Naibaho, “Hots learning model improves the quality of education,” *International Journal of Research -GRANTHAALAYAH* 9, no. 1 (2021): 176–82, <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v9.i1.2021.3100>.

KAJIAN TEORI

A. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan memperkuat pemahaman peserta didik. Sebelum membahas lebih jauh mengenai jenis, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran, penting untuk memahami terlebih dahulu konsep dasarnya. Bagian berikut akan menguraikan pengertian media pembelajaran dari berbagai perspektif, baik secara etimologis maupun menurut para ahli dan lembaga pendidikan.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah istilah yang diambil dari bahasa Latin "medium", yang berarti "pengantar" atau "perantara"¹⁴. Dalam bahasa Arab, istilah media memiliki pengertian serupa, yakni sebagai perantara (وسائل) atau alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima¹⁵. Media didefinisikan oleh *Association for Education and Communication Technology* (AECT) sebagai segala jenis yang dimanfaatkan untuk proses penyampaian informasi. Namun, *National Education Association* (NEA) menjelaskan media sebagai segala jenis yang dapat dimodifikasi, dilihat, didengarkan, dibaca, atau diperdebatkan, termasuk alat yang digunakan untuk aktivitas yang bersifat umum¹⁶.

Terdapat beberapa batasan yang dikemukakan oleh para ahli mengenai definisi media. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

¹⁴ Nunu Mahnun, "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)," *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 01 (2012): 262–74, <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>.

¹⁵ Rodhatul Jennah, *Media pembelajaran*, 1st ed. (Banjarmasin: Antasari Press, 2009).

¹⁶ Arief Sidharta, "Media pembelajaran," *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 1–29.

- a. Gagne (1970) melihat media sebagai beragam unsur dalam lingkungan siswa yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar¹⁷.
- b. Schram (1977) melihat media pembelajaran sebagai teknologi yang menyampaikan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.
- c. Briggs (1970) menganggap media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi pelajaran¹⁸.
- d. Gerlach & Ely (1971) menyatakan bahwa media umumnya terdiri dari manusia, materi, atau peristiwa yang mendukung penciptaan situasi untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.
- e. *Association of Education and Communication Thecnology* (AECT), mendeskripsikan media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- f. Fleming (1987) mendefinisikan media sebagai sarana untuk mengatasi konflik atau mendukung interaksi antara dua individu.
- g. Heinich dkk, (1982) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai perantara yang mengatur atau menghubungkan antara penerima dan informasi sumber¹⁹.

Dapat disimpulkan berdasarkan beberapa defenisi diatas bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran sehingga menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Media pembelajaran terdiri dari dua bagian: perangkat

¹⁷ Robert M. Gagne, "Learning theory, educational media, and individualized instruction," *Academy for Educational Development*, 1970, h. 1-23, <https://eric.ed.gov/?id=ED039752>.

¹⁸ G Briggs, "Air Resources atmospheric turbulence and diffusion laboratory," *U. S. Department of Commerce National Oceanic and Atmospheric Administration*, no. 38 (1970).

¹⁹ Asmariania Asmariani, "Konsep media pembelajaran Paud," *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>.

keras, atau komponen fisik, yang dapat dilihat, didengar, atau dirasakan, dan perangkat lunak, atau isi atau pesan yang ingin disampaikan.

2. Manfaat dan Fungsi Media dalam Pembelajaran

Berikut adalah manfaat dan fungsi dari media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Media Pembelajaran

Media berperan penting dalam proses pendidikan bagi siswa dan pengajar. Salah satu keuntungan utamanya adalah kemampuannya dalam mempermudah kegiatan belajar-mengajar. Media dapat mengkonversi konsep atau tema pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Sebagai contoh, animasi interaktif dapat menjelaskan proses ilmiah kompleks seperti fotosintesis dengan cara yang lebih visual dan menarik. Selain itu, media membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan fokus²⁰. Dengan melibatkan berbagai indera seperti penglihatan, pendengaran, dan bahkan gerakan, media membantu siswa memahami materi secara lebih menyeluruh. Keseluruhan manfaat ini menjadikan media sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.

Pemanfaatan media dalam komunikasi dan pembelajaran membawa berbagai keuntungan tambahan yang signifikan. Media memungkinkan terjadinya perubahan dalam metode penyampaian materi, menjadikannya lebih variatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Dengan adanya media, interaksi antara siswa, materi, dan pengajar juga menjadi lebih intens, baik secara langsung maupun tidak langsung.

²⁰Rohani, "Media pembelajaran," *Repository.Uinsu*, 2020, 234, <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>.

Misalnya, penggunaan platform pembelajaran daring memungkinkan siswa berdiskusi, mengakses materi kapan saja, serta mendapatkan umpan balik secara cepat. Efisiensi waktu belajar pun meningkat karena materi dapat disampaikan secara ringkas dan tepat sasaran. Sisi lain, media memberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat, memungkinkan pembelajaran dilakukan di luar jam dan ruang kelas formal. Hal ini turut mendorong munculnya sikap positif siswa terhadap pelajaran, karena mereka merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab atas proses belajarnya. Akhirnya, peran guru pun bergeser dari satu-satunya sumber informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang mendampingi dan membimbing siswa secara lebih personal²¹. Beberapa manfaat tersebut dapat disimpulkan bahwa, media terbukti menjadi elemen penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan bermakna.

Media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat lainnya yang mendukung proses belajar secara lebih optimal. Keberadaan media mampu mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Informasi yang disampaikan melalui media juga dapat diakses kembali, diulang, atau disimpan sesuai kebutuhan, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam. Motivasi belajar meningkat karena media menawarkan variasi dalam penyajian, baik secara visual, audio, maupun interaktif. Penyampaian materi pun menjadi lebih efisien karena dapat dilakukan secara serentak kepada banyak siswa tanpa mengurangi kejelasan pesan²². Media pembelajaran memberikan nilai tambah penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, fleksibel, dan berkelanjutan.

²¹ Muhammad Hasan et al., *Media pembelajaran, Tahta Media Group, 1st ed.* (Yogyakarta: Tahta Media, 2021).

²² Muhammad Yaumi, "Media pembelajaran: pengertian, fungsi dan urgensinya bagi anak milenial," *UIN Alauddin* 5, no. December (2015): 118–38.

Berdasarkan manfaat menggunakan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan menarik, (2) Meningkatkan interaktivitas antara guru dan siswa, mempercepat waktu belajar, serta meningkatkan kualitas hasil belajar, dan (3) Mendorong interaksi langsung dengan lingkungan, meningkatkan motivasi belajar, dan mengatasi batasan waktu dan ruang dalam pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa tujuan penggunaan media dalam pembelajaran, menurut Wina Sanjaya, adalah sebagai berikut:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran memungkinkan adanya komunikasi yang efisien antara pengirim dan penerima, yang mengurangi kendala dalam menyampaikan bahasa lisan dan menghindari kesalahan pengertian.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat mendukung anak-anak dalam proses belajar. Pembuatan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mendukung siswa dalam memahami materi pelajaran dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

3) Fungsi kebermanaknaan

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar memberikan kontribusi yang berarti. Di lokasi ini, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan, tetapi juga untuk memperkuat kemampuan anak dalam menganalisis dan menciptakan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Fungsi penyelarasan persepsi: Menjamin bahwa setiap anak memiliki pemahaman yang konsisten mengenai informasi yang diberikan adalah sasaran yang krusial.

5) Fungsi individualitas

Dengan berbagai latar belakang, setiap anak mampu belajar dengan cara yang beragam²³.

Pernyataan itu mencerminkan signifikansi media pengajaran dalam dunia pendidikan. Selain berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, media ini juga berperan dalam memengaruhi berbagai aspek penting dalam proses pembelajaran, seperti suasana belajar, kondisi belajar, gaya belajar siswa, serta lingkungan belajar yang dibangun oleh guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pemilihan serta penggunaan media pengajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efisiensi pembelajaran di ruang kelas.

3. Klasifikasi atau Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Edgar Dale mengklasifikasikan media berdasarkan tingkat konkrititasnya sebagai upaya untuk memaksimalkan fungsi media dalam pengajaran. Klasifikasi ini dikenal dengan nama *The Cone of Experience* atau *Kerucut Pengalaman*. Konsep ini menggambarkan urutan pengalaman belajar dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak. Semakin konkret media yang digunakan, semakin besar kemungkinan siswa memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Misalnya, pengalaman langsung seperti praktik lapangan berada di dasar kerucut karena melibatkan semua indera, sedangkan simbol verbal seperti kata-kata tertulis berada di puncak karena bersifat abstrak²⁴. Kerucut Pengalaman ini menjadi acuan penting dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik pembelajaran. Pemahaman terhadap klasifikasi ini membantu pendidik merancang pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

²³ Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa" 03 (2018): 171–87.

²⁴ H. Abd Hafid, "Sumber dan media pembelajaran," *Sulesana* 6, no. 2 (2011): 539–48, <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>.

Sumber: Buku Media Pembelajaran Oleh M.Hasan



Gambar 1. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dal

Kerucut Pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang paling nyata diperoleh melalui pengalaman langsung yang terletak di bagian bawah kerucut. Tingkat konkretitas ini menurun seiring naiknya posisi dalam kerucut, di mana pembelajaran menjadi semakin abstrak dan konseptual. Media yang digunakan pada bagian atas kerucut, seperti simbol verbal atau bacaan, cenderung memberikan pemahaman yang lebih konseptual daripada pengalaman langsung. Media seperti benda nyata, simulasi, atau demonstrasi yang berada di dasar kerucut mampu melibatkan lebih banyak indera, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa²⁵. Pemanfaatan media yang berada di sekitar fondasi kerucut sangat dianjurkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, kontekstual, dan bermakna.

²⁵ Rita Kurnia and M Ed, *Media pembelajaran* (Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018).

Anderson 1976, kelompok media instruksional dalam beberapa kelompok sebagai berikut²⁶:

Tabel 1.1 Kelompok Media Instruksional Anderson

No	Kelompok Media	Media Intruksional
1	Audio	Pita audio (rol atau kaset) Piringan audio Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	Buku tes terprogram Buku pegangan annual Buku tugas
3	Audio – Cetak	Buku latihan dilengkapi kaset Gambar/poster (dilengkapi audio)
4	Proyek Visual Diam	Film bingkai (slide) Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek Visual Diam dengan Audio	Film bingkai (slide) suara Film rangkai suara
6	Visual Gerak	Film bisu dengan judul (caption)
7	Visual Gerak dengan Audio	Film suara Video/vcd/dvd
8	Benda	Benda nyata Model tiruan (<i>Mock Up</i>)

Rudy Bretz, serupa dengan Anderson, mengkategorikan media berdasarkan tiga elemen inti yaitu suara, visual, dan gerak. Berdasarkan ketiga unsur tersebut, klasifikasi ini kemudian dikembangkan menjadi tujuh kelompok media yang berbeda. Media audiovisual bergerak merupakan kategori paling komprehensif karena menggabungkan suara dan gerakan secara simultan. Media audiovisual diam memadukan suara tanpa unsur gerak, sementara media audio semi-gerak menampilkan suara disertai gerakan titik secara linier, namun tidak mampu menyajikan gambar utuh. Media visual bergerak hanya menampilkan elemen visual yang dinamis tanpa suara, sedangkan media visual diam menyajikan visual statis tanpa

²⁶ Rohani, "Media pembelajaran."

suara. Media audio menghasilkan suara tanpa tambahan visual atau gerak, dan media cetak menyampaikan informasi melalui teks atau simbol verbal²⁷. Klasifikasi ini membantu dalam memilih jenis media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi, sehingga proses penyampaian informasi menjadi lebih efektif.

B. *Interactive book* (Buku Interaktif)

Setelah memahami konsep umum media pembelajaran, pada bagian berikut akan dibahas lebih lanjut mengenai salah satu bentuk media pembelajaran modern yang semakin populer, yaitu *interactive book* atau buku interaktif. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik melalui penggunaan teknologi digital. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai definisi dan karakteristik dari *interactive book*.

1. Definisi *Interactive book*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah sekumpulan lembaran kertas yang dijilid menjadi satu, berisi tulisan atau bisa juga dalam keadaan kosong. Istilah interaktif merujuk pada tindakan saling berhubungan, memiliki timbal balik, atau keterlibatan aktif antar unsur dalam suatu interaksi. Berdasarkan kedua definisi tersebut, *interactive book* dapat dimaknai sebagai media berbentuk buku yang menekankan pada keterlibatan pengguna secara aktif melalui elemen visual dan konten yang dinamis, bukan hanya sekadar teks. Buku ini biasanya dilengkapi dengan fitur-fitur seperti tombol sentuh, suara, animasi, atau elemen digital yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi isi secara lebih mendalam²⁸. Keberadaan fitur-fitur ini menjadikan *interactive book* sebagai sarana pembelajaran yang

²⁷ Mahnun, "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)."

²⁸ Nurani A and Ramadhani N, "Perancangan buku interaktif jarimatika penjumlahan dan pengurangan sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk anak usia 5-7 tahun," *Jurnal Sains Dan Seni Pomits* Vol. 3, No, no. 1 (2014): 13–17.

menarik, mendorong keterlibatan, dan meningkatkan pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih partisipatif.

2. Jenis-Jenis *Interactive book*

Fanny Wiliyanto dalam penelitiannya mengidentifikasi delapan kategori buku interaktif berdasarkan bentuk dan cara interaksinya. Setiap tipe dirancang untuk merangsang keterlibatan sensorik dan motorik anak dalam proses membaca. *Pop-up* menghadirkan elemen visual tiga dimensi yang muncul saat halaman dibuka. *Flip the flap* memungkinkan anak membuka lipatan untuk menemukan informasi tersembunyi. *Pull tab* mengajak pembaca menarik bagian tertentu untuk menggerakkan gambar. *Hidden object book* mendorong anak mencari objek tersembunyi di dalam ilustrasi. *Games* menyisipkan unsur permainan dalam buku untuk memperkuat materi. *Play-A-Song* memungkinkan buku memutar lagu saat tombol ditekan. *Touch and feel* merangsang indera peraba dengan berbagai tekstur yang dapat disentuh²⁹. Kategori-kategori ini menunjukkan bahwa buku interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman multisensorik yang memperkuat daya tarik dan efektivitas pembelajaran, khususnya bagi anak-anak.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

²⁹ Rayenda Puti Wardhani, "Perancangan buku interaktif mengenai miopi untuk anak the design of *Interactive book* about Myopia for children," 2015.

Tabel 1.2 Jenis-jenis *Interactive book*

No	Nama Buku	Penjelasan
1	<i>Pop-Up</i>	Sebuah buku yang memiliki elemen yang dapat digerakkan atau berukuran tiga dimensi, menampilkan visual cerita yang menarik, termasuk gambar yang bergerak saat buku dibuka ³⁰ .
2	<i>Flip the Flap</i>	Sebuah buku yang memiliki ilustrasi saling terhubung untuk menyusun narasi, mendorong anak-anak untuk memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran mereka dalam memahami isi materi ³¹ .
3	<i>Pull Tab</i>	Pull Tab adalah buku yang memperlihatkan transformasi bentuk dan pergerakan benda dengan cara menarik bagian tertentu di halamannya ³² .
4	<i>Hidden Object Book</i>	Buku yang berisi ilustrasi dengan objek-objek yang tersembunyi yang perlu dicari dan dikenali oleh pembaca.
4	<i>Games</i>	Buku yang mengandung permainan dirancang untuk pembelajaran, namun tetap menarik bagi anak-anak dengan tujuan mendidik dan meningkatkan wawasan ³³ .
5	<i>Play-A-Song</i>	Buku yang meliputi aktivitas bernyanyi, baik dengan musik pendukung maupun tanpa, untuk meningkatkan keterampilan vokal anak-anak ³⁴ .

³⁰ Alexandrina Narahayaan, Sudi Dul Aji, and Prihatin Sulistyowati, "Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book sebagai pengenalan simbol sila-sila Pancasila pada anak kelas III SD," *Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan (JAMAPEDIK)* 1, no. 1 (2024): 178–94, <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.25>.

³¹ Utami Nurlaili and Ayunda Sayyidatul Ifadah, "Pengembangan media pembelajaran Flip flap biok tentang banjir untuk anak usia 5-6 tahun," *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)* 5, no. 1 (2023): 101, <https://doi.org/10.30587/jieec.v5i1.4663>.

³² Sukmawati Dwi Ningsih, Arya Setya Nugroho, and Nataria W Subayani, "Pengembangan Pop Up Book budaya Jawa Timur kelas IV di sekolah dasar," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 149–55, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.105>.

³³ Ayudia Pratiwi et al., "Analisis penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 1, no. 1 (2021): 36–43, <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>.

³⁴ Nurul Iman, "Sing a song: Strategi pengembangan bahasa pada anak usia dini (AUD)," *Journal Scientific of Mandalika (JSM)* 2, no. 3 (2021): 116–25, <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol2iss3pp116-125>.

No	Nama Buku	Penjelasan
6	<i>Touch and Feel</i>	Buku yang berisi material yang dapat diraba seperti kulit, bulu, atau kertas, mendukung anak-anak dalam memahami dan meningkatkan kesadaran sensoris mereka

3. Manfaat *Interactive book*

Interactive book memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan buku teks konvensional, terutama dalam konteks pembelajaran anak. Gambar atau foto yang ditampilkan menyerupai bentuk asli objek, seperti tanaman, sehingga membantu memperkuat pengenalan visual. Anak juga lebih mudah mengidentifikasi objek karena materi yang disajikan berkaitan dengan lingkungan sekitar mereka. Buku ini dapat berfungsi sebagai sumber referensi yang bermanfaat, terutama untuk pembelajaran tematik. Aksesibilitas yang tinggi melalui smartphone atau laptop menjadikannya pilihan yang lebih praktis dan hemat biaya. Selain itu, fitur-fitur interaktif di dalamnya memberi kesempatan bagi anak untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan kecepatan dan minat masing-masing³⁵. Elemen interaktif tersebut berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam proses belajar menggunakan e-book

C. HOTS (Higher Order Thinking Skills)

Salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan saat ini adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Untuk memahami lebih jauh mengenai konsep ini, pembahasan akan diawali dengan definisi HOTS atau berpikir kritis.

1. Definisi HOTS atau Berpikir Kritis

Definisi tentang berpikir kritis atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) bervariasi tergantung pada disiplin ilmu yang menjadi fokus

³⁵ Advend Sri Rizki Sianturi, Amin Retnoningsih, and Saiful Ridlo, "Development of interactive E-book of ferns materials through a scientific approach with HOTS problems to improve student learning outcomes," *Journal of Innovative Science Education* 10, no. 3 (2021): 230–36, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>.

kajian. Paul (1995) menekankan bahwa pemahaman terhadap berpikir kritis harus mempertimbangkan konteks dan tujuan penerapannya. Dalam sejumlah penelitian sebelumnya, berpikir kritis yang berpijak pada kesadaran metakognitif dikaji melalui keterampilan-keterampilan spesifik seperti merumuskan argumen, mengevaluasi validitas argumen, dan menyusun kesimpulan secara logis. Pendekatan ini menunjukkan bahwa berpikir kritis bukan sekadar proses kognitif, tetapi juga melibatkan refleksi sadar atas proses berpikir itu sendiri. Penggunaan kerangka psikologis dalam memahami berpikir kritis menjadi relevan karena memberikan landasan konseptual yang kuat untuk mengevaluasi dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara sistematis³⁶. Berikut adalah beberapa pengertian tentang berpikir kritis:

- a. Mayer (1990) mendeskripsikan Keterampilan berpikir kritis sebagai suatu konsep yang kompleks dan fleksibel, yang meliputi kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi. Ini mencakup penyelesaian masalah, evaluasi berbagai sudut pandang, dan pengambilan keputusan yang rasional berdasarkan fakta dan logika³⁷.
- b. Beyer (1984) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan yang melibatkan analisis dan evaluasi data. Selain itu, kemampuan berpikir kritis mencakup sepuluh keterampilan inti:
 - 1) Membedakan antara informasi yang dapat dibuktikan dengan sekadar klaim.
 - 2) Menjamin bahwa sumber informasi tersebut tepat (bertahan lama).
 - 3) Menentukan mana pernyataan, data, atau argumen yang berkaitan dengan yang tidak berkaitan. Mengidentifikasi informasi yang keliru atau palsu.
 - 4) Mengidentifikasi asumsi yang tidak dinyatakan.
 - 5) Mencari pernyataan atau argumen yang ambigu atau tidak terang maksudnya.

³⁶ Ujang Suparman, *Bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) Peserta Didik*, 1st ed., vol. 19 (Bandar Lampung: Pustaka Media, 2020).

³⁷ James E. Alatis, *Georgetown university round table on languages and linguistic 1993*, Georgetown University Press, vol. 1 (Washington DC: Georgetown University Press, 1993).

- 6) Mengidentifikasi kesalahan atau inkonsistensi logis dalam sebuah argumen.
 - 7) Membedakan antara pernyataan yang pasti benar dan yang tidak pasti benar.
 - 8) Menentukan atau memastikan kekuatan sebuah argumen³⁸.
- c. Menurut Schroyens (2005), berpikir kritis terdiri dari delapan komponen:
- 1) Menyimpan dan mengingat kembali informasi.
 - 2) Mengambil kesimpulan deduktif yang valid dan sah
 - 3) Menyusun argumen.
 - 4) Menguji asumsi.
 - 5) Memikirkan dalam keadaan yang dipenuhi keraguan.
 - 6) Menguasai kemampuan dalam menghadapi masalah dan/atau.
 - 7) Berpartisipasi dalam proses berpikir inovatif³⁹.

Berpikir kritis atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dipahami sebagai kemampuan berpikir yang mencakup aktivitas menganalisis, menilai, dan menciptakan sesuatu yang inovatif. Dalam situasi yang kompleks, HOTS digunakan untuk mengurai permasalahan, mengevaluasi informasi secara kritis, dan menghasilkan solusi atau pengetahuan baru yang relevan. Kemampuan ini merepresentasikan aktivitas mental tingkat tinggi yang melampaui sekadar mengingat atau memahami informasi. Dasar konseptual dari HOTS mengacu pada taksonomi kognitif Bloom, khususnya pada level atas yang mencakup analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan penciptaan (*create*)⁴⁰. Kerangka ini memperjelas bahwa HOTS merupakan kompetensi esensial dalam pembelajaran modern yang menuntut siswa berpikir secara reflektif, kritis, dan kreatif.

³⁸ Arthur L. Costa, *Developing minds: A resource book for teaching thinking, educational resources information center (ERIC)* (california: Educational Resources Information Center (ERIC), 1985): 1-346.

³⁹ Suparman, *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik*.

⁴⁰ Irfan Abraham, Awaludin Tjalla, and Richardus Eko Indrajit, "HOTS (Higher Order Thinking Skills) dalam paedagogik kritis," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 3 (2021): 419–26, <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2211>.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis, atau HOTS, adalah kemampuan yang kompleks dan fleksibel yang meliputi analisis, evaluasi, serta sintesis informasi. Konsep ini menyoroti signifikansi konteks dan tujuan penggunaan, dengan keterampilan fundamental seperti membedakan fakta dari klaim, menilai keakuratan sumber informasi, dan mengidentifikasi asumsi yang tidak terucap. Selain itu, berpikir kritis melibatkan beberapa elemen, seperti kemampuan untuk menarik kesimpulan, menyusun argumen, menguji hipotesis, dan membuat keputusan. Secara umum, berpikir kritis mencakup penyelesaian masalah, evaluasi sudut pandang, dan keputusan yang rasional yang didasarkan pada bukti dan logika.

2. Taksonomi Bloom dan Edisi Revisinya

Definisi tentang berpikir kritis atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) bervariasi tergantung pada disiplin ilmu yang menjadi fokus kajian. Secara etimologis, kata "taksonomi" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*Taxis*" yang berarti pengaturan atau pembagian, dan "*Nomos*" yang berarti hukum. Dengan demikian, taksonomi dapat dipahami sebagai hukum pengaturan dan pembagian⁴¹. Secara etimologis, taksonomi dapat dimaknai sebagai aturan yang mengatur pengelompokan. Taksonomi mengacu pada pengelompokan sesuatu berdasarkan hierarki tertentu, di mana taksonomi yang lebih tinggi lebih umum, sedangkan taksonomi yang lebih rendah cenderung lebih spesifik⁴². Konsep ini menjadi dasar penting dalam mengklasifikasikan tingkat berpikir siswa, mulai dari kemampuan dasar seperti mengingat hingga keterampilan berpikir kompleks seperti mengevaluasi dan mencipta. Taksonomi kognitif memberikan kerangka sistematis untuk

⁴¹ Henrik Enghoff, "What is taxonomy? - An overview with myriapodological examples," *Soil Organisms* 81, no. 3 (2009): 441–51.

⁴² I Putu Ayub Darmawan and Edy Sujoko, "Revisi taksonomi pembelajaran Benjamin S. Bloom," *Satya Widya* 29, no. 1 (2013): 30, <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p30-39>.

memahami dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara bertahap dan terarah.

Benjamin Bloom, seorang psikolog pendidikan, mengembangkan taksonomi pada tahun 1956 untuk memperbaiki pemikiran pendidikan yang tidak hanya berfokus pada fakta atau memorisasi. Benjamin menyusun taksonomi ini dalam sebuah buku yang berjudul "*Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: Cognitive Domain*". Buku ini menguraikan sistem pengelompokan yang diterapkan dalam pendidikan dan kemudian diperbarui untuk menyegarkan pengetahuannya.⁴³ Kehadiran taksonomi Bloom menjadi dasar penting dalam merancang pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam dan pengembangan berpikir tingkat tinggi.

Lorin Anderson, seorang murid dari Benjamin Bloom, melakukan revisi penting terhadap struktur taksonomi ranah kognitif yang dikembangkan gurunya. Salah satu perbaikan utama yang diusulkan adalah mengganti kategori dalam taksonomi dari bentuk kata benda menjadi kata kerja. Perubahan ini didasarkan pada pandangan bahwa proses berpikir bersifat aktif dan dinamis, sehingga lebih tepat direpresentasikan melalui kata kerja. Taksonomi yang direvisi ini menekankan bahwa pembelajaran melibatkan tindakan kognitif, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Penggunaan kata kerja mencerminkan pendekatan konstruktivis dalam pendidikan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan⁴⁴. Revisi Anderson memberikan kerangka kerja yang lebih aplikatif dan relevan dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Berikut adalah revisi taksonomi Bloom dalam domain kognitif yang dipresentasikan oleh Anderson, dkk. 2001:

⁴³ Ulfah and Opan Arifudin, "Analisis teori taksonomi Bloom pada pendidikan di Indonesia," *Jurnal Al-Amar* 4, no. 1 (2023): 13–22.

⁴⁴ Helmawati, *Pembelajaran dan penilaian berbasis HOTS*, ed. Pipih Latifah, 1st ed. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2019).

Tabel 1.3 Taksonomi Kemampuan Berpikir

Taksonomi Bloom Lama	Taksonomi Revisi Anderson
<i>Knowledge</i> (pengetahuan)	<i>Remembering</i> (mengingat)
<i>Comprehension</i> (pemahaman)	<i>Understanding</i> (memahami)
<i>Application</i> (penerapan)	<i>Applying</i> (menerapkan)
<i>Analysis</i> (analisis)	<i>Analyzing</i> (menganalisis)
<i>Synthesis</i> (sintesis)	<i>Evaluating</i> (menilai)
<i>Evaluation</i> (penilaian) ⁴⁵	<i>Creating</i> (mencipta) ⁴⁶

Bloom membedakan taksonomi keterampilan berpikir menjadi dua kategori utama, yaitu kemampuan berpikir sederhana dan kemampuan berpikir kompleks. Kemampuan berpikir sederhana atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) mencakup keterampilan mengingat fakta (pengetahuan), memahami konsep (pemahaman), dan menerapkan informasi dalam konteks yang sudah dikenal (aplikasi). Di sisi lain, kemampuan berpikir kompleks atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) meliputi proses menganalisis informasi (analisis), menggabungkan berbagai informasi untuk menciptakan pola atau ide baru (sintesis), serta mengevaluasi informasi guna mengambil keputusan atau menyelesaikan masalah (evaluasi)⁴⁷. Klasifikasi ini memberikan gambaran hierarkis tentang proses kognitif, di mana LOTS menjadi fondasi dan HOTS menjadi tahapan lanjutan yang penting untuk membentuk pemikiran kritis dan kreatif dalam pembelajaran. Deskripsi dan kata kunci dari masing-masing kategori dapat dilihat pada table 1.4 berikut:

⁴⁵ Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*, ed. University Examiner University of Chicago and Max, *The Classification of Educational Goals*, vol. 3 (London: The Classification of Educational Goals, 1983), https://doi.org/10.1300/J104v03n01_03.

⁴⁶ Helmawati, *Pembelajaran dan penilaian berbasis HOTS*.

⁴⁷ Elena and Nataliya Kudinova Tikhonova, "Sophisticated thinking: lower order thinking skills," *Education and Educational Research SOPHISTICATED 2* (2015), <https://doi.org/10.5593/sgemsocial2015/b12/s3.117>.

Tabel 1.4 Deskripsi dan Kata Kunci dari Teori Taksonomi Bloom
Ed.Revisi

Kategori	Kata kunci	
Mengingat: bisakah anak mengingat kembali atau mengingat informasi?	Menyebutkan definisi, menirukan pengucapan, menyatakan strukturnya, mengucapkan, mengulangi, dan menyatakan	LOTS-Lower Order Thinking Skills (Kemampuan Berpikir Tingkat Rendah)
Memahami: bisakah anak menjelaskan konsep, prinsip, hukum atau prosedur?	Mengklasifikasikan, menggambarkan, menjelaskan identifikasinya, menempatkan, melaporkan, menjelaskan, menerjemahkan, memparafrasekan	
Penerapan: bisakah anak menerapkan pemahaman mereka dalam situasi baru?	Memilih, mendemonstrasikan, bertindak, menggunakan, mengilustrasikan, menafsirkan, mengatur jadwal, membuat sketsa, memecahkan masalah, menulis	
Analisis: bisakah mengklasifikasikan bagian-bagian berdasarkan perbedaan dan persamaannya?	Memeriksa, membandingkan, mengkontraskan, membedakan, melakukan diskriminasi, memisahkan, menguji, melakukan percobaan, bertanya	HOTS-Higher Order Thinking Skills (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi)
Evaluasi: dapatkah siswa menyatakan baik atau buruk terhadap suatu fenomena atau objek tertentu?	Memberikan argumentasi, mempertahankan, menyatakan, memilih, memberikan dukungan, memberikan penilaian, melakukan evaluasi	
Mencipta: dapatkah siswa menciptakan suatu hal atau pendapat	Merakit, mengubah, membangun, menciptakan, mendesain, menetapkan, merumuskan, menulis ⁴⁸ .	

⁴⁸ Merta Dhewa Kusuma et al., "The development of Higher Order-Thinking Skills (HOTS) instrument assessment in physics study," *Journal of Physics: Conference Series* 1899, no. 1 (2021): 1–7, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012140>.

Anderson dan Krathwohl tentang berpikir tingkat tinggi dan klasifikasi kata kerja operasionalnya dalam dimensi pengetahuan dapat dijelaskan pada tabel 1.5

Tabel 1.5 Taksonomi Bloom Rev. Dimensi dan Contoh Kata Kerja Berpikir Tingkat Tinggi

Dimensi Pengetahuan	Dimensi Proses Kognitif		
	C4 Analisis	C5 Evaluasi	C6 Menciptakan
Pengetahuan Faktual	Membuat struktur, klasifikasi	Membandingkan, mencocokkan	Menggabungkan
Pengetahuan Konseptual	Menjelaskan, menganalisis	Menilai, menginterpretasi	Merencanakan
Pengetahuan Prosedural	membedakan	Menyimpulkan dan melanjutkan	Mengatur, merumuskan
Pengetahuan Metakognisi	Menciptakan, menemukan	Membuat, memeriksa	Merealisasikan

Kesimpulannya, Taksonomi Bloom Revisi menyediakan kerangka kerja terstruktur untuk memahami dan mengembangkan berbagai tingkat berpikir tinggi dalam konteks pendidikan. Fokusnya mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognisi, yang mengidentifikasi beragam kemampuan siswa dari level dasar hingga kompleks. Setiap tingkat melibatkan serangkaian kemampuan kognitif yang berbeda, mulai dari analisis dan evaluasi hingga penciptaan dan aplikasi ide. Penggunaan taksonomi ini membantu pendidik merancang pengalaman pembelajaran yang terstruktur dan beragam, mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam serta kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran.

D. Budaya Nusantara

Setelah membahas mengenai media pembelajaran interaktif, penting juga untuk memahami isi atau materi yang disampaikan melalui media tersebut. Salah satu materi yang memiliki nilai penting dalam pendidikan karakter dan identitas bangsa adalah *Budaya Nusantara*. Pada bagian ini akan dibahas mengenai pengertian dan ruang lingkup Budaya Nusantara sebagai warisan leluhur yang kaya dan beragam.

1. Pengertian Budaya Nusantara

Secara etimologi, istilah *Culture* berasal dari kata dalam bahasa Latin “*Colere*” yang berarti “memproses atau beraktivitas” atau “mengolah lahan atau bercocok tanam”⁴⁹. Dalam bahasa Sanskerta, budaya berasal dari kata “*Buddhayanah*”, bentuk plural dari “*budhi*” yang berarti budi atau pikiran⁵⁰. Koentjaraningrat mendeskripsikan kebudayaan sebagai keseluruhan sistem ide, perilaku, dan karya manusia dalam kehidupan sosial yang menjadi milik individu melalui proses pembelajaran⁵¹. Pemahaman ini menegaskan bahwa budaya tidak bersifat turun-temurun secara biologis, melainkan diwariskan melalui interaksi sosial dan pendidikan.

Dalam pandangan sosiologis, kebudayaan mencerminkan keseluruhan perspektif dan cara hidup yang diperoleh serta dipraktikkan oleh individu dalam suatu masyarakat. Alvin L. Bertrand menjelaskan bahwa kebudayaan mencakup aspek fisik dan nonfisik, termasuk teknologi, lembaga sosial, sikap, keyakinan, dorongan, dan sistem nilai yang berlaku dalam kelompok. Termasuk dalam aspek fisik lainnya; selain Teknik, lembaga Masyarakat, sikap, keyakinan, dorongan, serta sistem nilai yang diterapkan pada kelompok⁵². Pendapat lain memperkuat pandangan ini dengan menekankan bahwa kebudayaan tidak dapat dipisahkan dari

⁴⁹ Indra Tjahyadi, Sri Andayani, and Hosnol Wafa, *Pengantar teori dan metode penelitian budaya* (Lamongan: PAgan Press, 2020).

⁵⁰ Wahyu Bagja Sulfemi, *Manajemen pendidikan berbasis multi budaya, sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Bogor.*, vol. 1 (Bogor, 2019), <https://osf.io/preprints/inarxiv/647wy/>.

⁵¹ Sulasman and Setia Gumilar, *Teori-teori kebudayaan dari teori hingga aplikasi*, 1st ed. (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2013).

⁵² Sulasman and Gumilar.

kehidupan manusia karena mencakup seluruh aspek keberadaan individu, mulai dari kemampuan berpikir hingga bertindak⁵³. Keberadaan budaya menjadi penopang utama bagi kelangsungan hidup suatu masyarakat, termasuk dalam konteks masyarakat Indonesia yang kaya akan keragaman nilai dan praktik budaya. Nusantara merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan wilayah kepulauan yang membentang dari Sumatera hingga Papua, yang kini sebagian besar berada dalam wilayah kedaulatan Indonesia. Istilah ini pertama kali tercatat dalam karya sastra berbahasa Jawa Pertengahan, yang berkembang antara abad ke-12 hingga ke-16. Dalam konteks sejarah, kata "Nusantara" merujuk pada konsep pemerintahan teritorial yang diterima dan dipraktikkan oleh Kerajaan Majapahit⁵⁴. Gagasan ini mencerminkan pandangan geopolitik masa lampau tentang penyatuan wilayah maritim yang luas di bawah satu otoritas pusat. Pemahaman historis terhadap istilah Nusantara memberikan dasar identitas kebangsaan yang mengakar kuat pada warisan kebudayaan maritim Indonesia.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa budaya Nusantara adalah budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang berkembang dalam masyarakat, mencakup berbagai aspek kehidupan seperti teknik, nilai, dan norma. Budaya tidak hanya membentuk identitas individu, tetapi juga berperan penting dalam keberlangsungan masyarakat. Istilah Nusantara merujuk pada wilayah kepulauan Indonesia yang kaya akan keragaman budaya, yang dapat ditelusuri dari sejarahnya. Dengan demikian, budaya dan Nusantara saling terkait, menciptakan jalinan yang kompleks dan memperkaya kehidupan sosial masyarakat Indonesia.

⁵³ Savira, "Pandangan terhadap keragaman budaya Indonesia di negara lain."

⁵⁴ Munir Salim, "Bhinneka Tunggal Ika sebagai perwujudan ikatan adat-adat masyarakat adat Nusantara," *Al Daulah : Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan* 6, no. 1 (2017): 65–74, <https://doi.org/10.24252/ad.v6i1.4866>.

2. Bentuk-Bentuk Kebudayaan

Para sosiolog umumnya sepakat bahwa kebudayaan terdiri atas dua komponen utama, yaitu budaya material (*material culture*) dan budaya nonmaterial (*nonmaterial culture*). Budaya material mencakup segala bentuk hasil cipta manusia yang bersifat fisik dan dapat dilihat secara nyata, seperti alat, bangunan, dan teknologi. Sementara itu, budaya nonmaterial mencakup aspek-aspek abstrak seperti nilai, norma, keyakinan, bahasa, dan sistem sosial. Meskipun istilah "budaya material" diterima secara luas, istilah "budaya nonmaterial" kadang disebut juga sebagai "budaya immaterial" oleh beberapa kalangan⁵⁵. Klasifikasi ini membantu memahami kebudayaan secara lebih menyeluruh, baik dari sisi bentuk fisiknya maupun makna simbolik yang melekat di dalamnya.

a. *Material Culture* (Kebudayaan Materi)

Menurut Nurhadi Magetsari, dari sudut pandang ontologis, kebudayaan material mencakup hubungan antara artefak yang bersifat nonverbal atau tidak berbicara. Artefak ini dianalisis melalui atribut, frekuensi kemunculan, asosiasi dengan unsur lain, serta pola distribusinya dalam ruang dan waktu. Analisis ini memungkinkan pemahaman lebih mendalam terhadap fungsi dan makna kebendaan dalam kebudayaan. Selain itu, aspek kebudayaan material juga terkait erat dengan aktivitas manusia, termasuk pemilihan bahasa standar, proses penciptaan, perancangan, serta penggunaan artefak yang mempertimbangkan fungsi dan efektivitas⁵⁶. Pemahaman ini menunjukkan bahwa kebudayaan material tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan hasil dari proses sosial dan kognitif manusia yang kompleks.

⁵⁵ Sulasman and Gumilar, *Teori-teori kebudayaan dari teori hingga aplikasi*.

⁵⁶ Noerhadi Magetsari, "Local genius," *Jumantara* 01, no. 1 (1986): 18–19, [https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3000464&val=27076&title=Local Genius](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3000464&val=27076&title=Local%20Genius).

b. *Nonmaterial Culture* (Kebudayaan Nonmateri)

Kebudayaan nonmaterial merujuk pada hasil-hasil kebudayaan yang bersifat abstrak dan tidak berwujud fisik, namun memiliki peran penting dalam membentuk identitas sosial dan nilai suatu masyarakat. Unsur-unsur seperti dongeng, cerita rakyat, lagu daerah, serta tarian tradisional merupakan contoh nyata dari warisan budaya yang diturunkan secara lisan maupun melalui praktik sosial dari satu generasi ke generasi berikutnya⁵⁷. Kontinuitas ini mencerminkan upaya kolektif dalam mempertahankan makna, norma, dan nilai budaya. Pemahaman terhadap kebudayaan nonmaterial menjadi penting karena unsur-unsur inilah yang menghidupkan karakter spiritual dan emosional sebuah masyarakat.

3. Unsur-Unsur Budaya

Koentjaraningrat mengemukakan bahwa kebudayaan dapat dianalisis melalui sejumlah elemen dasar yang saling berkaitan dalam suatu sistem budaya dan proses sosialisasi. Elemen-elemen tersebut terbagi ke dalam tujuh kategori utama, yaitu: (1) organisasi dan sistem kemasyarakatan, yang mencakup struktur sosial, norma, dan peran individu; (2) sistem kepercayaan dan ritual keagamaan, yang merefleksikan pandangan hidup dan nilai spiritual; (3) sistem ekonomi, yang mencakup pola produksi, distribusi, dan konsumsi; (4) sistem pengetahuan, sebagai hasil dari pengalaman kolektif masyarakat dalam memahami lingkungannya; (5) sistem teknologi dan peralatan, yang mencerminkan kemampuan adaptasi manusia melalui alat dan teknik; (6) bahasa, sebagai sarana komunikasi dan pewarisan nilai; serta (7) seni, sebagai ekspresi estetika dan identitas budaya⁵⁸. Klasifikasi ini membantu dalam memahami kebudayaan secara

⁵⁷ Sulasman and Gumilar, *Teori-teori kebudayaan dari teori hingga aplikasi*.

⁵⁸ Liu J., "About the concept of culture," *Human Research of Inner Asia* 4 (2016): 60–72, <https://doi.org/10.18101/2305-753x-2016-4-60-72>.

komprehensif sebagai sistem yang menyatu antara pikiran, tindakan, dan hasil cipta manusia.

4. Keanekaragaman Budaya Nusantara

Keragaman di Indonesia tidak hanya terbatas pada suku dan budaya, tetapi mencakup spektrum yang sangat luas, termasuk perbedaan dalam aspek ekonomi, etnis, ras, agama, bahasa, serta warisan budaya seperti rumah adat, lagu daerah, tarian tradisional, pakaian khas, dan alat musik tradisional⁵⁹. Keberagaman ini menjadi bukti nyata dari kekayaan budaya Indonesia yang tersebar di seluruh kepulauan nusantara. Misalnya, Rumah Gadang dari Sumatra Barat, Tari Kecak dari Bali, pakaian adat Bundo Kanduang dari Minangkabau, hingga alat musik Sasando dari Nusa Tenggara Timur, semuanya mencerminkan identitas dan karakter unik dari setiap daerah. Dengan ribuan pulau dan ratusan kelompok etnik, Indonesia menjadi salah satu negara dengan keragaman budaya paling tinggi di dunia. Pemahaman terhadap keberagaman ini penting untuk menumbuhkan sikap saling menghargai dan memperkuat persatuan dalam kehidupan berbangsa. Berikut adalah bukti akan keberagaman budaya Indonesia:

a. Keanekaragaman Warisan Budaya Benda Nusantara

Salah satu bentuk warisan budaya Indonesia yang bernilai tinggi adalah cagar budaya, yang mencakup artefak, bangunan bersejarah, serta fosil-fosil makhluk purba. Warisan ini tidak hanya memiliki nilai sejarah, tetapi juga mencerminkan peradaban dan perkembangan budaya masyarakat masa lalu⁶⁰. Berikut adalah daftar cagar budaya yang ada di Indonesia:

⁵⁹ Melani Khalimatu Sa'diyah, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Fuji Furnamasari, "Pendidikan kewarganegaraan mengenai keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 7705, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2222%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2222/1943>.

⁶⁰ Zainal Muttaqin, "Partisipasi masyarakat dalam konservasi benda-benda budaya di desa Banjarejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Jawa Tengah," *Inisiasi*, 2021, 25–36, <https://doi.org/10.59344/inisiasi.v10i1.81>.

Tabel 1.6 Daftar Cagar Budaya yang Ditetapkan Menteri Per Kategori

No	Kategori	2013-2018	2019	2020	2021	2022	Jumlah
1	Benda	30	22	-	-	4	56
2	Bangunan	48	9	-	-	6	63
3	Situs	7	5	-	-	1	13
4	Situs	32	6	-	2	6	46
5	Kawasan	14	2	1	1	-	18
6	Indonesia	131	44	1	3	17	196

Sumber: Direktorat Jenderal Kebudayaan

Tabel 1.7 Daftar Warisan Dunia Kategori Budaya Indonesia Ditetapkan oleh Unesco

No	Warisan Budaya	Tahun
1	Komplek Candi Borobudur	1991
2	Komplek Candi Prambanan	1991
3	Situs Manusia Purba Sangiran	1996
4	Lankap Budaya Bali: Sistem Subak sebagai perwujudan filosofi Tri Hita Karana	2012
5	Kota Lama Tambang Batubara Sawahlunto	2019

Sumber: Pusat Data dan Teknologi Informasi Sekretariat Jenderal

Kemendikbudristek

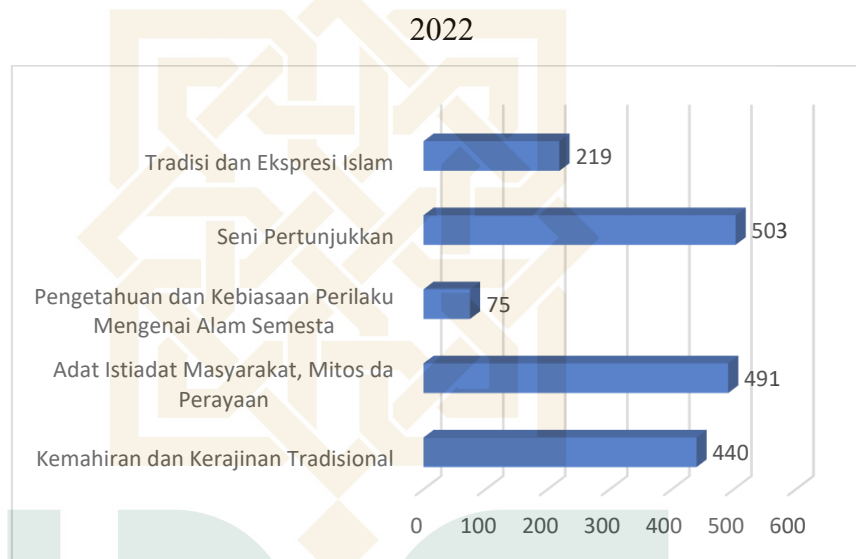
Keberadaan cagar budaya ini menunjukkan betapa kayanya Indonesia akan peninggalan sejarah yang perlu dilestarikan sebagai bagian dari identitas nasional dan sumber pembelajaran lintas generasi.

b. Keanekaragaman Warisan Budaya Tak Benda Nusantara

Menurut UNESCO, warisan budaya tak benda memiliki karakteristik utama berupa pewarisan antar generasi serta penciptaan ulang oleh komunitas atau kelompok masyarakat sebagai respons terhadap lingkungan, alam, dan sejarah yang mereka alami. Dalam definisinya, UNESCO menyatakan bahwa “warisan budaya tak benda diwariskan antar generasi dan diciptakan kembali oleh komunitas dan kelompok guna merespons kebutuhan lingkungan mereka, interaksi dengan alam, serta sejarah yang ada.” Warisan ini berperan penting dalam membentuk identitas dan keberadaan suatu

masyarakat⁶¹. Dengan kekayaan budaya yang dimiliki, Indonesia telah mendaftarkan sejumlah besar warisan budaya tak benda ke UNESCO sebagai bentuk pelestarian nilai-nilai tradisional dan pengakuan terhadap keragaman budaya nasional. Berikut adalah jumlah warisan budaya takbenda yang ada di Indonesia.

Grafik 2.1 Penetapan Warisan Budaya Takbenda Perkategori 2013-



Sumber: Direktorat Jenderal Kebudayaan

Setelah mengetahui jumlah warisan budaya takbenda, selanjutnya adalah mengetahui daftar warisan budaya takbenda yang sudah diakui oleh Unesco, berikut adalah daftarnya:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁶¹ Ghifari Yuristiadhi, "Kretek sebagai warisan budaya tak benda: Sebuah tinjauan sosiohistoris," *Wacana, Jurnal Transformasi Sosial* 34, no. 1 (2014): 11–38.

Tabel 1.8 Daftar Warisan Budaya Takbenda dan Praktik Pengamanan oleh Unesco

No	Warisan Budaya Takbenda	Tahun
1	Keris Indonesia	2008
2	Pertunjukkan Wayang	2008
3	Batik Indonesia	2009
4	Pendidikan dan Pelatihan Warisan Budaya Takbenda Batik Indonesia untuk Siswa SD, SMP, SMA, SMK dan Mahasiswa	2009
5	Angklung Indonesia	2010
6	Tari Saman	2011
7	Tas Noken	2012
8	Tiga Gendre Tari Tradisional di Bali	2015
9	Pinisi, Seni Pembuatan Kapal di Sulawesi	2017
10	Tradisi Pencak Silat	2019
11	Pantun	2020
12	Gamelan	2021

Sumber: Pusat Data dan Teknologi Informasi Sekretariat Jenderal

Kemendikbudristek⁶²

Pendapat lain mengklasifikasikan keanekaragaman budaya menjadi empat bagian, yaitu:

- a. Keragaman suku bangsa: suku Jawa, suku Ternate, Suku Toraja, Bali dan Lombok, Ambon, Irian, dan masih banyak lagi yang lainnya.
- b. Keberagaman seni dan budaya: suku bangsa yang beraneka ragam menghasilkan seni dan budaya. Baik itu dalam seni sastra, seni tari dan lain- lain.
- c. Keberagaman Bahasa: seperti bahasa Jawa, Sunda, Bali, Sumba, Batak dan lain- lain
- d. Keberagaman religi: Islam, Katolik, Protestan, Hindu, Konghucu dan Buddha⁶³

⁶² Kementrian Pendidikan kebudayaan riset dan teknologi kemendikbud, “Statistik Kebudayaan.Pdf,” 2023.

⁶³ Fitri Lintang dan Fatma Ulfatun Najicha, “Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia,” *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah*

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan pengembangan dan hasil uji coba terhadap media berupa buku aktivitas sains berbasis eksperimen, penelitian ini menyimpulkan beberapa hal.

1. Penelitian berhasil mengembangkan *interactive book* yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam mengenalkan budaya nusantara pada siswa anak usia dini.
2. Kualitas atau kelayakan media pembelajaran ini, yang berbentuk buku interaktif berbasis HOTS, dinilai dari beberapa aspek: ahli materi memberikan skor rata-rata 3,4; ahli media memberikan skor rata-rata 3,6; dan guru polek memberikan skor rata-rata 3,6. Jika seluruh penilaian tersebut dirata-ratakan, diperoleh skor akhir sebesar 3,5. Skor ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk menstimulasi HOTS siswa anak usia dini dalam proses pembelajaran.
3. Hasil uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tanggapan anak terhadap kegunaan buku interaktif berbasis HOTS yang telah dikembangkan. Dari uji coba tersebut, diperoleh rata-rata skor sebesar 3,6, yang menunjukkan bahwa buku tersebut efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada anak. Pelaksanaan penggunaan buku interaktif ini berjalan dengan baik, yang dibuktikan melalui penilaian kemampuan HOTS anak: kemampuan menganalisis memperoleh skor rata-rata 3,3; kemampuan mengevaluasi sebesar 3,2; dan kemampuan mencipta sebesar 3,4. Secara keseluruhan, kemampuan HOTS anak menunjukkan rata-rata skor 3,3. Temuan ini mengindikasikan bahwa buku interaktif berbasis HOTS yang dikembangkan mampu mendorong perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada anak usia 5–6 tahun.

2. Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran berupa buku interaktif berbasis HOTS yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dan mendapatkan tanggapan positif. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu belum dilakukan pengukuran terhadap efektivitas produk, melainkan hanya sebatas pada aspek kelayakan. Setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan yang diterima, produk ini kemudian diuji coba dalam skala terbatas, yakni melibatkan dua orang guru dan sepuluh anak. Penyebaran buku interaktif ini pun masih terbatas pada anak-anak di RA Al-Hikmah saja.

3. Saran

1. Saran dan Manfaat Produk

- a. Buku interaktif berbasis HOTS yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran oleh pendidik dalam rangka menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak usia dini.
- b. buku ini diharapkan dapat berperan sebagai sarana bantu yang efektif bagi guru dalam memperkenalkan ragam budaya Nusantara kepada anak-anak, sekaligus menyediakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.
- c. Penggunaan buku ini juga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, sehingga secara tidak langsung dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan yang lebih bermakna di tingkat usia dini.

2. Saran dan Pengembangan produk

- a. Produk ini dapat dijadikan sebagai acuan awal untuk pengembangan media pembelajaran serupa yang lebih inovatif, kreatif, dan eksploratif guna menjawab kebutuhan pendidikan anak di era saat ini.
- b. Mengingat produk yang dihasilkan masih bersifat sederhana, pengembangan lebih lanjut diperlukan agar buku ini dapat disempurnakan, baik dari segi isi, tampilan visual, maupun strategi penyajiannya.

- c. Ruang lingkup konten buku yang saat ini masih terbatas pada pengenalan budaya berbasis HOTS perlu diperluas agar mencakup dimensi pembelajaran lain yang relevan, serta memaksimalkan penggunaan media interaktif yang mendukung proses berpikir kritis anak.
- d. Materi dalam buku ini juga dapat diperluas untuk mencakup tema-tema lain, seperti lingkungan alam, kesehatan, atau kehidupan sehari-hari, sehingga cakupan pembelajarannya menjadi lebih holistik.
- e. Pengembangan buku ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas, oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut pada uji coba luas
- f. Mengingat pengembangan buku baru mencapai tahap uji coba terbatas, disarankan dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas agar diperoleh data yang lebih komprehensif terkait efektivitas dan keberlanjutan penggunaan media ini dalam pembelajaran anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, Awaludin Tjalla, and Richardus Eko Indrajit. "HOTS (High Order Thingking Skill) dalam pedagogik kritis." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 3 (2021): 419–26. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2211>.
- Alatis, James E. *Georgetown University Round Table on Languages and Lingustic 1993*. Georgetown University Press. Vol. 1. Washington DC: Georgetown University Press, 1993.
- Ananda, Shania Vebyta, Ratna Amalia, Gangga Saputra, Raden Roro, and Ratna Amalia Rahayu. "Interactive media design for developing children's higher-order thingking skills," 2023.
- Anggo, Ayu Yuniar, Gunawan Santoso, Darmita Wuriani, and Anita Bosawer. "Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari keragaman budaya Indonesia secara mandiri dan critical thingking J." *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)* 02, no. 04 (2023): 310–31.
- Anggo, Mustamin. "Pelibatan metakognisi dalam pemecahan masalah matematika." *Edumatica* 1, no. 1 (2011): 25–32.
- Arends, Fabian, Lolita Winnaar, and Mogege Mosimege. "Teacher classroom practices and mathematics performance in South African schools: A reflection on TIMSS 2011." *South African Journal of Education* 37, no. 3 (2017): 1–11. <https://doi.org/10.15700/saje.v37n3a1362>.
- Asmariani, Asmariania. "Konsep media pembelajaran Paud." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>.
- Benjamin S. Bloom. *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Edited by University Examiner University of Chicago and Max. *The Classification of Educational Goals*. Vol. 3. London: The Classification of Educational Goals, 1983. https://doi.org/10.1300/J104v03n01_03.
- Binkley, Sam. "Biopolitical metaphor: habitualized embodiment between discourse and affect." *Body and Society* 24, no. 3 (2018): 95–124. <https://doi.org/10.1177/1357034X18767390>.
- Bintang, H, E Darnah, Ngia Masta, Rinaldi Rinaldi, T Guswantoro, and M Sianturi. "Analisis pengetahuan konseptual, prosedural, dan metakognitif siswa melalui pembelajaran integrasi flipped classroom dan PBL." *Physics Education Research Journal* 2, no. 2 (2020): 105. <https://doi.org/10.21580/perj.2020.2.2.6208>.
- Briggs, G. "Air resources atmospheric turbulence and diffusion laboratory." *U. S. Department of Commerce National Oceanic and Athmospheric Administration*, no. 38 (1970).

- Bujang, Mohamad Adam, Evi Diana Omar, and Nur Akmal Baharum. "A review on sample size determination for cronbach's alpha test: A simple guide for researchers." *Malaysian Journal of Medical Sciences* 25, no. 6 (2018): 85–99. <https://doi.org/10.21315/mjms2018.25.6.9>.
- Busiastuti, Dyah, and Agustinus Bandur. *Validasi dan reliabilitas penelitian. metode penelitian pendidikan matematika*, 2014.
- Costa, Arthur L. *Developing Minds: A resource book for teaching thinking. educational resources information center (ERIC)*. california: Educational Resources Information Center (ERIC), 1985.
- Cronbach, Lee J. "Coefficient Alpha and the internal structure of tests." *Psychometrika* 16, no. 3 (1951): 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>.
- Damayanti, Rima, Nuril Huda, Dina Hermina, "Pengolahan hasil non-test angket, observasi, wawancara dan dokumenter." *Student Research Journal*, no. 3 (2024): 259–73. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>.
- Danisa, May, and Masduki Zakarijah. "Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual." *Journal of Information Technology and Education (JITED)* 1, no. 1 (2023): 43–57. <https://doi.org/10.21831/jited.v1i1.49>.
- Darmawan, I Putu Ayub, and Edy Sujoko. "Revisi taksonomi pembelajaran Benyamin S. Bloom." *Satya Widya* 29, no. 1 (2013): 30. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p30-39>.
- Dashtaki, Daryosh Gholipour Mofrad, Aeen Mohammadi, Mitra Zolfaghari, Sakineh Imani, and Shahram Tahmasebian. "The relationship of satisfaction and usage of virtual learning facilities with learning style in medical, health and operating room students." *Strides in Development of Medical Education Journal* 17, no. 1 (2020): 1–6. <https://doi.org/10.22062/sdme.2020.91007>.
- Dwi, Bambang, Riyan Leandros, and Dina Fitria. "Evaluasi pengalaman pengguna pada learning management system menggunakan metode user experience questionnaire" 04 (2024): 385–92. <https://doi.org/10.21456/vol14iss4pp385-392>.
- Efendi, Neng Marlina. "Revolusi pembelajaran berbasis digital (penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif)." *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 2, no. 2 (2019): 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>.
- Engelhoff, Henrik. "What is taxonomy? - An Overview with myriapodological examples." *Soil Organisms* 81, no. 3 (2009): 441–51.

- Faiz, Alman, Kurniawaty Imas, and Purwati. "Eksistensi nilai kearifan lokal Kaulinandan Kakawihan Barudak sebagai upaya penanaman nilai jati diri bangsa." *Jurnal Education and Development* 8, no. 4 (2020): 27–30. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2067>.
- Fitri Lintang, Fitri Lintang, and Fatma Ulfatun Najicha. "Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia." *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 11, no. 1 (2022): 79–85. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>.
- Gagne, Robert M. "Learning theory, educational media, and individualized instruction." *Academy for Educational Development*, 1970, h. 1-23. <https://eric.ed.gov/?id=ED039752>.
- Gonz'alez, J.C., J.L. Guzm'an, S. Dormido, and M. Berenguel. "Development of interactive books for control education." *IFAC Proceedings Volumes (IFAC-PapersOnline)* 10, no. PART 1 (2013): 49–54. <https://doi.org/10.3182/20130828-3-UK-2039.00038>.
- Hafid, H. Abd. "Sumber dan media pembelajaran." *Sulesana* 6, no. 2 (2011): 539–48. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>.
- Hafifah, Siti, and Serli Marlina. "Pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi anak usia dini" 8, no. 2 (2025): 717–25. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1083>.
- Hamdani, Hamdani. "Meningkatkan pengetahuan konseptual dan pengetahuan prosedural mahasiswa melalui pendekatan diskursus matematik." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 6, no. 1 (2016): 13–25. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v6i1.16221>.
- Hapsari, Niken Dwi, and Ari Widodo. "Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan metakognisi siswa melalui bahan ajar berbasis konstruktivis-metakognitif." *Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintek* 2016, no. 2013 (2016): 591–98.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media pembelajaran. Tahta Media Group*. 1st ed. Yogyakarta: Tahta Media, 2021.
- Hasni, Uswatul, Rizki Surya Amanda, and Tumewa Pangaribuan. *Need analysis: development of the learning cycle 5E model to improve HOTS in early childhood student*. Atlantis Press SARL, 2024. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-206-4_22.
- Helmawati. *Pembelajaran dan penilaian berbasis HOTS*. Edited by Pipih Latifah. 1st ed. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2019.
- J., Liu. "About the Concept of Culture." *Human research of inner asia* 4 (2016): 60–72. <https://doi.org/10.18101/2305-753x-2016-4-60-72>.
- Jennah, Rodhatul. *Media pembelajaran. Media pembelajaran*. 1st ed. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.

- Julaikah, Martadi, and Warih Handayani. "Ebook interaktif menggambar untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS)." *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume:*, 2022, 202–12.
- Kemendikbud, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. "Statistik kebudayaan.Pdf," 2023.
- Kurnia, Rita, and M Ed. *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018.
- Kurosu, Masaak, and Kaori Kashirnum. "Apparent usability vs. inherent usability experimental analysis on the determinants of the apparent usability." *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 1995, 292–93. <https://doi.org/10.1145/223355.223680>.
- Kusuma, Merta Dhewa, Undang Rosidin, Abdurrahman, and Agus Suyatna. "The development of Higher Order-Thinking Skills (HOTS) instrument assessment in physics study." *Journal of Physics: Conference Series* 1899, no. 1 (2021): 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012140>.
- Lawhon, Del. "Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook." *Journal of School Psychology* 14, no. 1 (1976): 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2).
- Lubis, Azmil Hasan, Febrianawati Yusup, Muhammad Darwis Dasopang, and Sapitri Januariyansah. "Effectivity of interactive multimedia with theocentric approach to the analytical thinking skills of elementary school students in science learning." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 11, no. 2 (2021): 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v11i2.9658>.
- Machali, Imam. *Metode penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Magdalena, Maria, Uto Koli, Rosenti Pasaribu, Egidius Dewa, Universitas Katolik, Widya Mandira. "Analisis pengetahuan kognitif berdasarkan dimensi pengetahuan materi tekanan zat pada peserta didik kelas VIII SMPS Katolik Mater Inviolata" 1, no. January (2023): 28–36.
- Magetsari, Noerhadi. "Local genius." *Jumantara* 01, no. 1 (1986): 18–19. [https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3000464&val=27076&title=Local Genius](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3000464&val=27076&title=Local%20Genius).
- Mahnun, Nunu. "Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)." *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 01 (2012): 262–74. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>.
- Mayer, Richard E. "Seeking a science of instruction." *Instructional Science* 38, no. 2 (2010): 143–45. <https://doi.org/10.1007/s11251-009-9113-x>.
- Muttaqin, Zainal. "Partisipasi masyarakat dalam konservasi benda-benda budaya di desa Banjarejo kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Jawa Tengah." *Inisiasi*, 2021, 25–36. <https://doi.org/10.59344/inisiasi.v10i1.81>.

- Narahayaan, Alexandrina, Sudi Dul Aji, and Prihatin Sulistyowati. "Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book sebagai pengenalan simbol sila-sila Pancasila pada siswa kelas III SD." *Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan (JAMAPEDIK)* 1, no. 1 (2024): 178–94. <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.25>.
- Ningsih, Sukmawati Dwi, Arya Setya Nugroho, and Nataria W Subayani. "Pengembangan Pop Up Book budaya Jawa Timur kelas IV di sekolah dasar." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 149–55. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.105>.
- Novika Pertiwi, Faninda. "Dimensi pengetahuan FKPM (Faktual, Konseptual, Prosedural, Dan Metakognitif) mahasiswa IPA pada pembelajaran mekanika." *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 6 (2021). <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i1.146>.
- Nurani A, and Ramadhani N. "Perancangan buku interaktif jarimatika penjumlahan dan pengurangan sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk anak usia 5-7 tahun." *Jurnal Sains Dan Seni Pomits* Vol. 3, No, no. 1 (2014): 13–17.
- Nurlaili, Utami, and Ayunda Sayyidatul Ifadah. "Pengembangan media pembelajaran Flip Flap Book tentang banjir untuk anak usia 5-6 tahun." *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)* 5, no. 1 (2023): 101. <https://doi.org/10.30587/jieec.v5i1.4663>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Siswa" 03 (2018): 171–87.
- Nurul Iman. "Sing a song: Strategi pengembangan bahasa pada anak usia dini (Aud)." *Journal Scientific of Mandalika (JSM)* 2, no. 3 (2021): 116–25. <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol2iss3pp116-125>.
- Pratiwi, Ayudia, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, and Suciwati. "Analisis penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 1, no. 1 (2021): 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>.
- Report, Human Development. "Human development summary capturing achievements in the HDI and complementary metrics that take into account gender gaps, inequality, planetary pressures and multidimensional poverty." human development report, 2024. <https://hdr.undp.org/data-center/specific-country-data#/countries/IDN>.
- Rohani. "Media pembelajaran." *Repository.Uinsu*, 2020, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>.

- Sa'diyah, Melani Khalimatu, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Fuji Furnamasari. "Pendidikan kewarganegaraan mengenai keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 7705. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2222%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2222/1943>.
- Salim, Munir. "Bhinneka Tunggal Ika sebagai perwujudan ikatan adat-adat masyarakat adat nusantara." *Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan* 6, no. 1 (2017): 65–74. <https://doi.org/10.24252/ad.v6i1.4866>.
- Savira, Alifa. "Pandangan terhadap keragaman budaya Indonesia di negara lain" 1, no. 6 (2024): 380–85.
- Sianturi, Advend Sri Rizki, Amin Retnoningsih, and Saiful Ridlo. "Development of interactive E-Book of ferns materials through a scientific approach with HOTS problems to improve student learning outcomes." *Journal of Innovative Science Education* 10, no. 3 (2021): 230–36. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>.
- Sidharta, Arief. "Media pembelajaran." *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 1–29.
- Silver, Veneshia, Yevwiner Sigumonrong, Nyoman Jampel, and Wayan Widianana. "Journal for lesson and learning studies menilai kemampuan siswa sekolah dasar melalui instrumen penilaian pengetahuan faktual" 4, no. 3 (2021): 323–31. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS>.
- Solihat, Nisa, Ade Juwaedah, and Yulia Rahmawati. "Kompetensi pengetahuan 'metode pembelajaran' sebagai kesiapan program pengalaman lapangan (Ppl) Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga." *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner* 7, no. 1 (2018): 67–75.
- Sulaiman, Salmiati. "Higher Order Thinking Skill (Hots) pada anak usia dini." *SULOH: Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Syiah Kuala* 5, no. 1 (2020): 1–10.
- Sulasman, and Setia Gumilar. *Teori-teori kebudayaan dari teori hingga aplikasi*. 1st ed. Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2013.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. *Manajemen pendidikan berbasis multi budaya. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Bogor*. Vol. 1. Bogor, 2019. <https://osf.io/preprints/inarxiv/647wy/>.
- Suparman, Ujang. *Bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik*. 1st ed. Vol. 19. Bandar Lampung: Pustaka Media, 2020.
- Tee Tze Kiong, Jailani Md Yunos, Hj. Baharom Mohamad, Widad Othman, and Yee Mei Heong. "The evaluation of thinking skills based on taxonomy of anderson and krathwohl." *Rcee & Rhed*, no. June (2010): 1–9.

- Tikhonova, Elena and Nataliya Kudinova. "Sophisticated thinking: lower order thinking skills." *Education and Educational Research SOPHISTICATED 2* (2015). <https://doi.org/10.5593/sgemsocial2015/b12/s3.117>.
- Tjahyadi, Indra, Sri Andayani, and Hosnol Wafa. *Pengantar teori dan metode penelitian budaya*. Lamongan: PAgan Press, 2020.
- Tussaadah, Rizqi Zamilah, Heris Hendriana, and Wiwin Yuliani. "Validitas dan reliabilitas angket penyesuaian diri peserta didik SMA." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 3 (2021): 213. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i3.7250>.
- Tyas, E. Handayani, and Lamhot Naibaho. "Hots learning model improves the quality of education." *International Journal of Research -GRANTHAALAYAH* 9, no. 1 (2021): 176–82. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v9.i1.2021.3100>.
- Ulfah, and Opan Arifudin. "Analisis teori Taksonomi Bloom pada pendidikan di Indonesia." *Jurnal Al-Amar* 4, no. 1 (2023): 13–22.
- Uspayanti, Rezky, and Nurlela Pandiangan. "Pelatihan pembuatan E-Book dan soal berbasis HOTS interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru SMP YPK Merauke." *UNDIKMA, Jurnal Pengabdian* 4, no. 2 (2023): 395–403.
- Wardhani, Rayenda Puti. "Perancangan buku interaktif mengenai miopi untuk anak the design of interactive book about myopia for children," 2015.
- Widyaningsih, Sri Wahyu, Irfan Yusuf, Zuhdan Kun Prasetyo, and Edi Istiyono. "Online interactive multimedia oriented to HOTS through E-Learning on physics material about electrical circuit." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 9, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.17667>.
- Winaryati, Eny. Muhammad Munsarif, Mardiana, Suwahono, *Cercular model of RD & D (Model RD&D pendidikan dan sosial) model. Kbm Indonesia*, 2021. www.penerbitbukumurah.com.
- Yaumi, Muhammad. "Media pembelajaran: Pengertian, fungsi dan urgensinya bagi anak milenial." *UIN Alauddin* 5, no. December (2015): 118–38.
- Yuristiadhi, Ghifari. "Kretek sebagai warisan budaya tak benda: Sebuah tinjauan sosiohistoris." *Wacana, Jurnal Transformasi Sosial* 34, no. 1 (2014): 11–38.