

TESIS



**PENGEMBANGAN E_MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
HOTS PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR
DI KABUPATEN KUDUS**

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan Konsentrasi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
KURNIATI
NIM 202103090

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Kemampuan kita memang terbatas, tapi denganNYA yang Maha Luas menjadi tak terbatas."

Persembahan

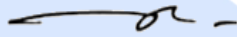
1. Orang tua yang selalu melimpahkan doa yang tak berkesudahan serta segala hal yang telah dilakukan adalah yang terbaik.
2. Suamiku yang telah memberi dukungan, kebaikan, perhatian, dan kebijaksanaan. Terima kasih karena memberi tahu saya cara hidup dengan jujur dan bahagia.
3. Anak-anakku Ghani dan Gista yang selalu hadir menghiasi hari-hari dengan keceriaan.
4. Sahabat-sahabatku yang selalu menjadi tempat membuang energi negatifku.

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Kurniati (NIM 202103090) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

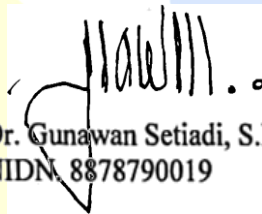
Kudus, 2024

Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0607036901

Pembimbing II



Dr. Gunawan Setiadi, S.IP., M.Pd.
NIDN. 8878790019

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua,



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN 0607036901

PRAKATA

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan E-Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots SD 1 Colo Kabupaten Kudus”.

Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi MP Universitas Muria Kudus. Penelitian ini diangkat sebagai upaya melahirkan inovasi baru dalam dunia pendidikan demi terwujudnya keberhasilan siswa. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Suparno, SH, MS. Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar untuk peneliti.
2. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang memberikan kesempatan, doa dan arahan dalam penulisan tesis ini.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd sebagai dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis.
4. Dr. Gunadi Setiadi, S.IP., M.Pd. Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya tesis ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Kepala SD 1 Kuwukan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Kepala SD 1 Colo Kudus atas pemberian izin pembelajaran dan kebijaksanaan yang diberikan kepada penulis.

8. Teman-teman guru dan karyawan SD 1 Colo Kec. Dawe atas dukungan dan pengertiannya.
9. Siswa Kelas V SD 1 Kuwukan dan SD 1 Colo yang telah berpartisipasi dalam penelitian
10. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana UMK Konsentrasi MP angkatan 13, sebagai teman berbagi rasa dalam suka dan duka dan atas segala bantuan dan kerja samanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan tesis ini
11. Keluarga tercinta atas dorongan, do'a, pengertian, dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi hingga selesainya tesis ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Kudus, Februari 2024

Kurniati

ABSTRACT

Kurniati. 2023. "Development of Interactive Learning E-Media Based on HOTS SD 1 Colo, Kudus Regency. Thesis. Basic Basic Education Study Program PGSD Concentration. Graduate Program. Holy Muria University. Supervisor I Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., II Dr. Drs. Gunawan Setiadi, S.IP., M.Pd.

Keywords: Interactive Learning Media, HOTS

This study aims to analyze the needs of learning media, formulate the development of learning media design, analyze the feasibility of learning media, and analyze the effectiveness of interactive learning media based on HOTS SD 1 Colo Kudus Regency. The development of HOTS-based interactive learning media also aims to improve students' ability to think higher order in the science subject Theme 1 Animal and Human Motion Organs.

Interactive learning media is a multimedia-based learning media that causes interaction that makes learning more meaningful, efficient, and learner-centered motivation. While the ability to think higher order or Higher Order Skill (HOTS) is a way to set provisions and solve problems in new situations by confronting, manipulating, and modifying the knowledge and experience already possessed to think critically and creatively. HOTS-based interactive learning media answers the needs of current learning media, the design of learning media is feasible and effective to be used in learning, so as to improve science learning outcomes of elementary school students. The research method is R&D (Research and Development). The research method uses research and development produced in the form of HOTS-based interactive learning media. This research uses seven steps, namely: 1) potential and problem analysis, 2) information collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trial, and 7) product revision. The research was conducted through 4 activities, namely: (1) analyzing teaching materials, (2) developing teaching material designs, (3) the feasibility of teaching materials used, and (4) the effectiveness of using teaching materials. The product trial design uses pretest posttest control group design on students at SD 1 Colo as an experimental class and students at SD 1 Kuwukan as a control class. Data was collected by interviews, questionnaires, tests, and documentation. Data were analyzed by accumulating the number of scores Data on the effectiveness of HOTS-based interactive learning media were analyzed by gain test, t test at a significance level of 0.05.

ABSTRAK

Kurniati. 2023. "Pengembangan E-Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *HOTS* SD 1 Colo Kabupaten Kudus". Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PGSD. Program Pascasarjana. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., II Dr. Drs. Gunawan Setiadi, S.IP., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran interaktif, *HOTS*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran, merumuskan pengembangan desain media pembelajaran, menganalisis kelayakan media pembelajaran, dan menganalisis keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar Kabupaten Kudus. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* juga bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi pada mata pelajaran IPAS materi sifat-cifat cahaya.

Metode penelitian yaitu R&D (Research and Development). Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS*. Penelitian ini menggunakan tujuh langkah, yaitu: 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk. Penelitian dilakukan melalui 4 kegiatan yaitu: (1) menganalisis media pembelajaran, (2) pengembangan desain media pembelajaran, (3) kelayakan media pembelajaran yang digunakan, dan (4) efektifitas penggunaan media pembelajaran. Desain uji coba produk menggunakan pretest posttest control group design pada siswa di SD 1 Colo sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan mengakumulasi jumlah skor Data keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* dianalisis dengan uji gain, uji t pada taraf signifikansi 0,05.

Analisis kebutuhan siswa dan guru memerlukan media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* dapat digunakan untuk membantu mereka dalam mengajarkan pembelajaran IPAS tentang sifat-sifat Cahaya dalam kurikulum Merdeka. Media pembelajaran berkategori layak dan sangat valid dengan rata-rata validitas uji materi 85% (sangat valid), sedangkan validitas uji media sebesar 94% (sangat valid). Peningkatan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *HOTS* menunjukkan n-gain sebesar 0,6 termasuk kriteria sedang. Hasil uji t menunjukkan $17,920 > 0,05$ dinyatakan diterima dan terdapat perbedaan hasil belajar pada nilai pretest dan post test.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *HOTS* layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya saran guru diminta mengikuti pelatihan agar memahami dan menguasai model dan media pembelajaran terkini yang mendukung proses belajar mengajar

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Cakupan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	3
1.5. Tujuan Pengembangan	4
1.6. Spesifikasi Produk	4
1.7. Manfaat Pengembangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif	8
2.1.2 <i>Higher Order Thinking Skill (HOTS)</i>	10
2.1.2.1 Pengertian <i>Higher Order Thinking Skill (HOTS)</i>	10
2.1.2.2 Karakteristik <i>Higher Order Thinking Skill (HOTS)</i> ...	14
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif dan Pengembangannya	15
2.1.3.1 <i>Articulate Storyline 3</i>	16
2.1.3.2 Kelebihan <i>Articulate Storyline 3</i>	16
2.1.3.3 Desain Rancangan Media Pembelajaran	17
2.2 Penelitian yang Relevan	18
2.3 Kerangka Berpikir	20
2.4 Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Prosedur Penelitian	24
3.2.1 Proses Pembelajaran kelompok Eksperimen.....	29
3.2.2 Proses Pembelajaran Kelompok Kontrol.....	29
3.3 Sumber dan Jenis Data	30
3.3.1 Sumber Data	30
3.3.1.1 Sumber Data Primer	30
3.3.1.2 Sumber Data Sekunder	30
3.3.2 Jenis Data	30

3.3.2.1 Data Kuantitatif	30
3.3.2.2 Data Kualitatif	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1 Tes	31
3.4.2 Wawancara	31
3.4.3 Kuesioner Angket.....	32
3.4.3.1 Angket Kebutuhan	32
3.4.3.2 Angket Validasi	32
3.4.3.3 Angket Respon Siswa	32
3.4.4 Dokumentasi	33
3.5 Instrumen Penelitian	41
3.5.1 Instrumen Kebutuhan Media Pembelajaran	33
3.5.2 Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran	35
3.5.3 Instrumen Keefektifan Media Pembelajaran	38
3.6 Validitas Media Pembelajaran Interaktif	43
3.6.1 Validitas Isi	43
3.6.2 Validitas Konstruk	43
3.6.2.1 Uji Validitas	43
3.6.2.2 Uji Tingkat Kesukaran	45
3.6.2.3 Uji Daya Beda	45
3.6.2.4 Uji Reabilitas	46
3.6.2.5 Uji Pengecoh	48
3.7 Teknik Analisis Data	49
3.7.1 Analisis Data Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS	49
3.7.2 Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif	49
3.7.3 Analisi Data Kefektifan Media Pembelajaran	50
3.7.3.1 Analisis Data Awal	51
3.7.3.2 Uji Normalitas	51
3.7.3.3 Uji Homogenitas	51
3.7.3.4 Analisis data Hasil Belajar	51
3.7.4 Analisis Validitas dan reliabilitas	53
3.7.5 Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Sains (Gain skor)	54
3.7.6 Mengukur Kepraktisan Media Pembelajaran	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Desain Penelitian	24
4.2 Prosedur Penelitian	24
3.3 Sumber dan Jenis Data	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.5 Instrumen Penelitian	41
4.3 Validitas Media Pembelajaran Interaktif	43
4.4 Teknik Analisis Data	49
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator <i>Higher Order Thinking Skills</i>	13
Tabel 3.1	<i>Pretest Posttest Control Group Design</i>	27
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran	33
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran	34
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	36
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa dan Guru	40
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Instrumen Tes	41
Tabel 3.8	Ketentuan Uji Validitas	44
Tabel 3.9	Kriteria Validitas	44
Tabel 3.10	Tingkat Kesukaran	45
Tabel 3.11	Klasifikasi Daya Pembeda	46
Tabel 3.12	Ketentuan Uji Reliabilitas	47
Tabel 3.13	Kriteria Reliabilitas	47
Tabel 3.14	Klasifikasi Daya Pembeda	48
Tabel 3.15	Penentuan Unterval Kriteria Produk	50
Tabel 3.16	Kriteria Penilaian N-Gain.....	54
Tabel 3.17	Klasifikasi Kepraktisan Media Pembelajaran	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1	Bagan Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	25
Gambar 3.2	Bagan Uji Produk	28

