

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUTOYS BERBASIS HOTS TERINTEGRASI KARAKTER TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA

Sherin Damayanti¹, Nur Ngazizah², Arum Ratnaningsih³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo,
Indoneisa

¹ sherindamayanti10@gmail.com, ² ngazizah@umpwr.ac.id, ³
arumratna@umpwr.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media edutoys berbasis HOTS terintegrasi karakter tema 6 panas dan perpindahannya di kelas V. Jenis penelitian menggunakan metode penelitian quasi experiment dengan desain penelitian yaitu pretest-posttest control group design. Sampel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yaitu lembar pretest dan posttest, observasi karakter, dan keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian dikatakan bahwa penggunaan media edutoys dikatakan efektif berdasarkan hasil: (1) Nilai keterampilan HOTS yang diperoleh dari nilai posttest pada kelas eksperimen diperoleh rerata 83 dengan kriteria sangat baik lebih baik dari perolehan kelas kontrol 61 dengan kriteria baik. (2) Observasi karakter pada kelas eksperimen diperoleh rerata 3,54 dengan kriteria sangat baik lebih besar dari kelas kontrol dengan rerata 3.08 dengan kriteria baik. (3) Keterlaksanaan pembelajaran diperoleh rerata 96,9% dengan kriteria sangat baik. Sementara uji t media edutoys terhadap HOTS diperoleh $t_{hitung} = 8,132 > t_{tabel} = 1,73406$ dan media edutoys terhadap karakter diperoleh $t_{hitung} = 2,181 > t_{tabel} = 1,73406$ sehingga disimpulkan terdapat pengaruh antara media edutoys terhadap HOTS dan karakter pada tema 6 panas dan perpindahannya.

Kata Kunci: HOTS, Karakter, Efektivitas, Edutoys

Abstract

This study aims to determine the use of HOTS-based edutoys media integrated with 6 heat theme characters and their transfer in class V. This type of research uses a quasi-experimental research method with a research design that is pretest-posttest control group design. The sample in this study was divided into two classes, namely the experimental class and the control class. The instruments used were pretest and posttest sheets, character observations, and learning implementation. The results of the study said that the use of edutoys media was said to be effective based on the results: (1) The HOTS skill scores obtained from the posttest scores in the experimental class obtained an average of 83 with very good criteria, better than the control class acquisition of 61 with good criteria. (2) Observation of characters in the experimental class obtained an average of 3.54 with very good criteria, bigger than the control class with an average of 3.08 with good criteria. (3) The implementation of learning obtained an average of 96.9% with very good criteria. Meanwhile, the t-test of edutoys media on HOTS obtained $t_{count} = 8,132 > t_{table} = 1,73406$ and edutoys media on characters obtained $t_{count} = 2,181 > t_{table} = 1,73406$ so it can be concluded that there is an influence between edutoys media on HOTS and the characters in theme 6 heat and its transfer.

Keywords: HOTS, Character, Effectiveness, Edutoys,

PENDAHULUAN

HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang membantu peserta didik berpikir kritis, kreatif, analitis, dan mampu menyelesaikan masalah ¹. HOTS adalah suatu keterampilan sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan yang dikembangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Pendidikan (Ditjen GTK) ². Berdasarkan *taksonomi bloom* revisi bahwa kompetensi dasar pembelajaran dibagi menjadi tahapan LOTS dan HOTS. Kemampuan peserta didik yang harus dicapai tidak hanya sampai tahap *LOTS (Lower Order Thinking Skills)* yang meliputi C1 (mengetahui), C2 (memahami) C3 (mengaplikasi) akan tetapi harus sampai pada tahap HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang meliputi C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mengkreasi). Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah-sekolah masih banyak terdapat pembelajaran LOTS dengan muatan pembelajaran lebih pada aspek pengetahuan dan menghafal ³. Tuntutan masyarakat saat ini pembelajaran harus lebih dari tahap LOTS. Apabila peserta didik diarahkan pada tingkat pemikiran HOTS pada proses pembelajaran maka dalam menghadapi permasalahan secara nyata akan terbiasa membentuk pola pikirnya sehingga mampu menerapkan informasi yang diperoleh dalam menghadapi permasalahan ⁴.

Pengajaran mengenai nilai-nilai karakter pada anak dapat dilakukan pada lingkup sekolah. Langkah yang dilakukan pemerintah dalam menerapkan nilai-nilai karakter dalam dunia pendidikan yaitu dengan diterapkannya kurikulum 2013 dengan pembelajaran yang terintegrasi pada pendidikan karakter dengan implementasi kurikulum 2013 mendukung besar gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagai bagian dari gerakan Nasional Revolusi Mental. Pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang dirancang kemudian di implementasikan secara terstruktur dalam proses pendidikan sebagai upaya dalam menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang dihubungkan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri kita sendiri, lingkungan, dan bangsa yang diwujudkan dalam pikiran, sikap, perasaan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat ⁵. Istilah karakter biasanya merujuk pada moral dari seseorang.

¹ Intan, Fradia Mayang, Eko Kuntarto, and Alirmansyah Alirmansyah, 'Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sekolah Dasar', *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 5.1 (2020), 6

² Ariyana, Yoki, Ari Pudjiastuti, Reisky Bestary, and Zamromi Zamromi, 'Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi', *Direktorat Jendral Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 2018, 1–87

³ Pratiwi, Widya, and Johar Alimuddin, 'Pengembangan Bahan Ajar Bermuatan High Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran Tema Persatuan Dalam Perbedaan.', *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 1 (2018), 531–38

⁴ Widodo, Arif, and Dyah Indraswati, 'Analisis Konten HOTS Dalam Buku Siswa Kelas V Tema 6 "Panas Dan Perpindahannya" Kurikulum 2013 A . PENDAHULUAN Buku Siswa Merupakan Salah Satu Bahan Ajar Yang Digunakan Untuk Memudahkan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 . Melalui Buku ', 12.1 (2019), 1–13

⁵ Rosyad, Ali Miftakhu, and Darmiyati Zuchdi, 'Aktualisasi Pendidikan Karakter Berbasis Kultur Sekolah Dalam Pembelajaran IPS Di SMP', *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5.1 (2018), 79–92

Proses internalisasi nilai-nilai moral sebaiknya dilakukan mulai dari sejak dini hal tersebut berkaitan dengan karakteristik anak salah satunya yaitu antusias ketika mempelajari sesuatu ⁶.

Proses kegiatan pembelajaran di kelas memerlukan sarana dan prasarana, salah satu yang digunakan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan dalam membantu mempertegas bahan pelajaran sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran ⁷. Terdapat banyak media pembelajaran yang digunakan salah satunya yakni media edutoys. Media *edutoys* yang ada pada penelitian ini yakni media *edutoys* berbasis HOTS terintegrasi karakter. Menurut ⁸ menyimpulkan bahwa media *edutoys* berbasis HOTS terintegrasi karakter merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk membantu dalam proses penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran pada tema 6 panas dan perpindahannya. Media *edutoys* tersebut digunakan untuk mendeteksi suhu ruangan yang akan diukur dengan proses dilakukan pemrograman terhadap *ardiuino uno* (komponen) yang merupakan *mikrokontroler* yang digunakan dan juga dilengkapi dengan sensor suhu yang kemudian hasil pengukuran akan ditampilkan pada LCD.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas V SD Muhammadiyah Purworejo terkait dengan pembelajaran HOTS dan pendidikan karakter diperoleh beberapa informasi diantaranya bahwa pendidik hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Keterampilan HOTS yang meliputi berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan belum sepenuhnya diutamakan dalam proses pembelajaran dan penanaman nilai-nilai karakter lebih difokuskan pada aspek kognitif atau pengetahuan. Sebelum dilakukan penelitian menggunakan media *edutoys* dilakukan tes terhadap 10 peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Purworejo diperoleh hasil bahwa 5 soal HOTS yang terdiri dari soal-bentuk pilihan ganda dan sial *essay* diperoleh rerata 60 dengan kategori cukup. Hasil analisis diketahui bahwa kebanyakan peserta didik kurang tepat dalam menjawab soal dalam bentuk *essay*.

Melihat dari berbagai persoalan yang ada penting untuk menguji tingkat efektivitas media *edutoys* berbasis HOTS terintegrasi karakter dan peneliti tertarik untuk menguji tingkat efektivitasnya jika media tersebut digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran pada tema 6 panas dan perpindahannya. Sebab, sejauh ini media *edutoys* belum ada tindak lanjut dalam

⁶ Syamsurrijal, Arif, 'Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter', *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1.2 (2020), 1-14

⁷ Guslinda, and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Media Pembelajaran*, (2018), h. 3

⁸ Wibowo, Deny Hari, Nur Ngazizah, Galih Yansaputra, Muhammadiyah Purworejo, Correspondent Author, Media Edutoys, and others, 'Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar) Pengembangan Media Edutoys Berbasis HOTS Terintegrasi Karakter Tema Panas Dan Perpindahannya Pada Kelas V SD Development of HOTS-Based Edutoys Media That Integrates Hot Theme Characters and Their Transfe', 4.2 (2021)

pengujian efektivitasnya dalam pembelajaran, kemudian penelitian tertarik untuk uji efektivitas media tersebut di SD Muhammadiyah Purworejo dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Edutoys Berbasis HOTS Terintegrasi Karakter Tema 6 Panas dan Perpindahannya di Kelas V Seklah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *quasi eksperiment* dan rancangan penelitian yang digunakan nonequivalent control group design. Dimana desain penelitian terdapat dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan dengan memeberikan perlakuan pada kelas ekspeimen menggunakan media *edutoys* berbasis HOTS terintegrasi karakter dan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media *edutoys* atau pembelajaran seperti biasa (*saintific*). Penelitian menilai efektivitas penggunaan media *edutoys* dengan memeberikan tes awal atau *pretest* dan *posttest* pada akhir pemebelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik yang menggunakan media *edutoys* dan tidak diberikan menggunakan media tersebut. Populasi berjumlah peserta didik yang terdiri dari 2 kelas VA dan VB masing-masing berjumlah 20 peserta didik sehingga populasi pada penelitian ini sejumlah 40 peserta didik.

A. Analisis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Penilaian keterampilan HOTS dihitung berdasarkan hasil tes atau *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Skor akhir peserta penilaian tes dihitung menggunakan rumus skor dengan sistem denda sebagai berikut:

$$SA = \frac{PS}{ST} \times SP$$

(1)
(Widoyoko, 2014: 146) ER

Keterangan:

SA = Skor Akhir peserta tes

PS = Perolehan Skor

ST = Skor Tertinggi

SP = Skala Penilaian

Tabel 1 Acuan Pengubahan Nilai Skala Empat

Kriteria	Deskripsi
Sangat baik	$\geq 75\%$
Baik	$\geq 50\%$
Cukup	$\geq 25\%$
Kurang	$\leq 25\%$

B. Analisis Karakter

Analisis karakter berdasarkan observasi karakter, dapat dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$SA = \frac{PS}{ST} \times SP$$

(2)

(Widoyoko, 2014a:146)

Keterangan

SA = Skor akhir peserta didik

PS = Perolehan skor

ST = Skor tertinggi

SP = Skala penilaian

Tabel 2 Kriteria Karakter

SP	Kriteria Keterlaksanaan
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

(Widoyoko, 2014a:191)

C. Uji Hipotesis (Uji T Parsial)

Uji t dimaksudkan untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan asumsi variabel bebas yang lain tidak berubah. Uji t dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(3)

9

Keterangan

t = Nilai uji t

r = Koefisien korelasi pearson

r^2 = Koefisien determinasi

n = Jumlah Sampel

Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

H_0 diterima jika dihitung statistik uji (t_{hitung}) berada di daerah penerimaan H_0 , dimana $t_{hitung} < t_{tabel}$ nilai sig $> \alpha$.

H_0 ditolak jika nilai hitung statistik uji (t_{hitung}) berada di daerah penolakan H_0 , dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ nilai sig $< \alpha$.

D. Uji N- Gain

⁹ Sugiyono, *Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Research and Development (R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 248

Analisis *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis *N-Gain* menggunakan data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. Adapun rumus yang digunakan dalam mencari skor *N-Gain* sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\% \quad (4)$$

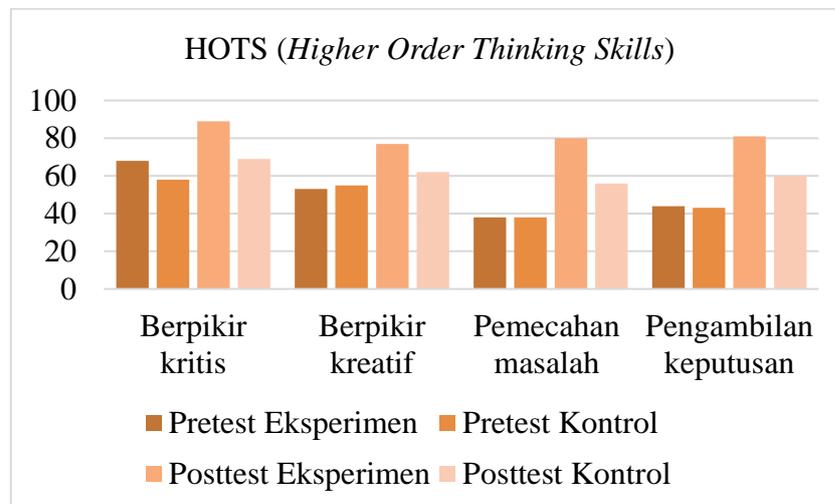
Tabel 3 Kriteria Tingkat *N-Gain*

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Data HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara visual untuk melihat perbandingan hasil persentase HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) pada kedua kelompok kelas dibuat diagram batang sebagai berikut:



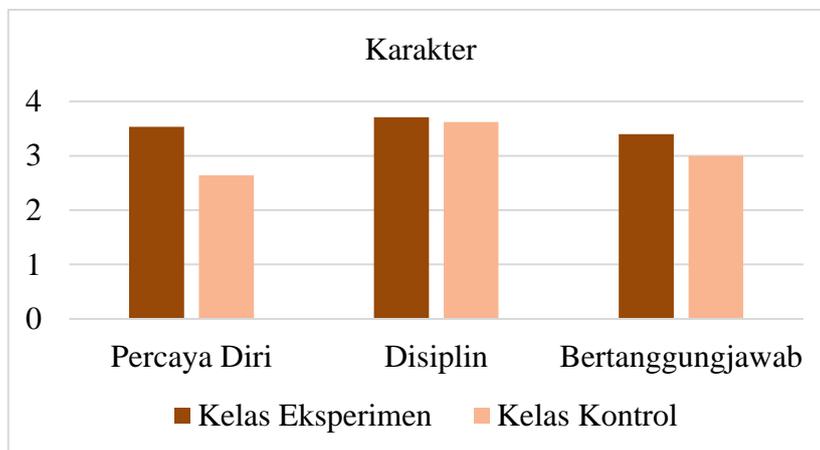
Gambar 1. Nilai HOTS kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa persentase hasil HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh hasil berpikir kritis (*critical thinking*) 68% kriteria baik, berpikir kreatif (*creative thinking*) 53% kriteria kurang baik, pemecahan masalah (*problem solving*) 38% kriteria tidak baik, pengambilan keputusan (*decision making*) 44% kriteria kurang baik, dan rerata 51% kriteria kurang baik. Hasil pada *pretest* kelas kontrol diperoleh hasil pada aspek berpikir kritis (*critical thinking*) 59% kriteria kurang baik, berpikir kreatif (*creative thinking*) 55% kriteria kurang baik, pemecahan masalah (*problem solving*) 38% kriteria tidak baik, pengambilan keputusan (*decision making*) 43% kriteria kurang baik, dan rerata

49% kriteria kurang baik. Hasil pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh hasil pada aspek berpikir kritis (*critical thinking*) 89% kriteria sangat baik, berpikir kreatif (*creative thinking*) 77% kriteria baik, pemecahan masalah (*problem solving*) 80% kriteria sangat baik, pengambilan keputusan (*decision making*) 81% kriteria sangat baik, dan rerata 82% kriteria sangat baik. Hasil pada *posttest* kelas kontrol diperoleh hasil pada aspek berpikir kritis (*critical thinking*) 69% kriteria baik, berpikir kreatif (*creative thinking*) 62% kriteria baik, pemecahan masalah (*problem solving*) 56% kriteria kurang baik, pengambilan keputusan (*decision making*) 52% kriteria kurang baik, dan rerata 60 kriteria baik.

A. Analisis Karakter

Data karakter diperoleh berdasarkan observasi pada saat proses pembelajaran tema 6 panas dan perpindahannya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara visual untuk melihat perbandingan hasil karakter pada kelas eksperimen dan kontrol, dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Skor Karakter Peserta Didik

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa skor akhir peserta didik (SA) pada kelas eksperimen memperoleh rerata sebesar 3,57 kriteria sangat baik (SB) dengan karakter percaya diri diperoleh SA 3,54 kriteria sangat baik (SB), karakter disiplin diperoleh SV 3,72 kriteria sangat baik (SB), dan karakter bertanggung jawab diperoleh SA 3,40 kriteria sangat baik (SB). Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor akhir peserta didik (SA) dengan rerata 3.10 kriteria baik (B) dengan karakter percaya diri diperoleh SA 2,64 kriteria baik (B), karakter disiplin diperoleh SA 3,63 kriteria sangat baik (SB), dan karakter bertanggung jawab diperoleh SA 3,00 kriteria baik (B).

B. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t parsial, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Penerapan nilai t_{tabel} untuk taraf signifikansi 5% db = 18 (db = N – 2 untuk N = 20) yaitu 1,73406.

Pengambilan keputusan jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25. Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Uji T Antara Media *Edutoys* (X) Terhadap HOTS (Y_1)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-67.248	18.406		-3.654	.002
	<i>Edutoys</i>	1.733	.213	.887	8.132	.000

a. *Dependent Variable:* HOTS

Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 8.132 > t_{tabel} = 1,73406$ maka dasar pengambilan keputusan dapat diketahui bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak artinya hasil pengujian hipotesis tersebut terbukti bahwa media *edutoys* berbasis HOTS terintegrasi karakter efektif terhadap HOTS kelas V tema 6 panas dan perpindahannya.

Tabel 26 Hasil Analisis Uji T Antara Media *Edutoys* (X) Terhadap HOTS (Y_1)

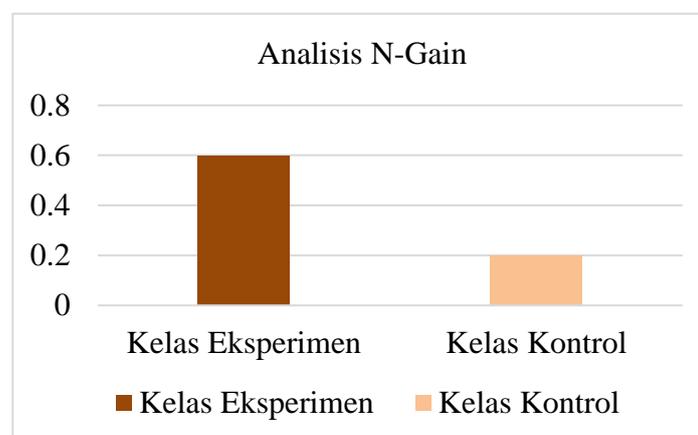
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	44.968	20.219		2.224	.039
	<i>Edutoys</i>	.511	.234	.457	2.181	.043

a. *Dependent Variable:* Karakter

Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,181 > t_{tabel} = 1,73406$, maka dasar pengambilan keputusan dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hasil pengujian hipotesis tersebut terbukti bahwa media *edutoys* berbasis HOTS terintegrasi karakter efektif terhadap karakter kelas V tema 6 panas dan perpindahannya.

C. Analisis N-Gain

Hasil analisis skor N-Gain disajikan dalam diagram batang berikut:



Gambar 3. Diagram batang analisis N-Gain

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa *N-Gain* kelompok eksperimen > *N-Gain* kelompok kontrol, dengan hasil *N-Gain* pada kelas eksperimen memperoleh 0,6 dengan peningkatan tingkat sedang, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh 0,2 dengan peningkatan tingkat rendah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data pada kelas eksperimen diperoleh hasil *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapat perlakuan media *edutoys* berbasis HOTS terintegrasi karakter lebih tinggi. Lebih besar nilai rerata pada kelas eksperimen dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena adanya perlakuan pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan analisis data pada kelas kontrol, diperoleh rerata *posttest* lebih besar dari pada hasil rerata pada *pretest*, namun demikian perlu disadari beberapa keterbatasan pada penelitian eksperimen, peningkatan pada hasil tes dapat terganggu karena terdapat faktor yang menggagu subyek penelitian selama melakukan eksperimen yang tidak dipengaruhi oleh peneliti.

Data karakter diperoleh dari hasil observasi saat pembelajaran yang dilakukan oleh observer, dengan karakter yang diamati meliputi karakter percaya diri, disiplin dan bertanggung jawab. Hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh rerata sebesar 3,54 dengan kriteria sangat baik (SB), sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rerata 3,08 dengan kriteria baik (B). Dengan demikian dapat diartikan bahwa perolehan rata-rata skor akhir (SA) karakter peserta didik pada kelompok eskperimen lebih besar dari kelas kontrol. Relevan dengan penelitian¹⁰ yang berjudul “Permainan Medikar Limai untuk Meningkatkan Penguatan Pendidikan karakter (PPK) di SD Sukoharjo 04” hasil diperoleh bahwa medikar limai yang awalnya belum Nampak dalam penanaman lima nilai utama PPK telah menunjukkan perubahan dengan pembiasaan yang membudaya dari awal yang berkembang dan juga terjadi peningkatan hasil rata-rata ujian sekolah 82,29 meningkat menjadi 83,47.

Penggunaan media *edutoys* dalam pembelajarannya walaupun banyak ditemui kelebihan, ada beberapa kelemahan dari penggunaan media pembelajaran *edutoys*. Berdasarkan pengamatan peneliti proses pembelajaran dengan media tersebut memerlukan biaya yang relatif mahal. Selain itu, juga memerlukan keterampilan, ketekunan, dan kesabaran oleh karena itu dalam pelaksanaan penggunaan media *edutoys* berbasis HOTS terintegrasi karakter perlu dirancang seefektif dan seefisien mungkin dengan situasi dan kondisi sekolah.

¹⁰ Khosyiatun, Khosyiatun, ‘Permainan Medikar Limai Untuk Meningkatkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di SD Negeri Sukoharjo 04’, *Jurnal Pendidikan*, 30.3 (2021), 387

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media edutoys berbasis HOTS terintegrasi karakter dikatakan efektif dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung 90,9 dengan kriteria baik, waktu yang digunakan sesuai dengan rancangan proses pembelajaran, dan hasil keterampilan HOTS yang diperoleh dari nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh rerata 83 kriteria sangat baik lebih besar dari kelas kontrol 61 kriteria baik, dan hasil observasi karakter pada kelas eksperimen diperoleh rerata 3,54 dengan kriteria sangat baik (SB) lebih besar dari kelas kontrol dengan rerata 3,08 dengan kriteria baik (B). Analisis uji t media *edutoys* terhadap HOTS diperoleh $t_{hitung} = 8,132 > t_{tabel} = 1,73406$ dan media *edutoys* terhadap karakter diperoleh $t_{hitung} = 2,181 > t_{tabel} = 1,73406$ sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media edutoys dan karakter pada tema 6 panas dan perpindahannya.

SARAN

1. Penggunaan media *edutoys* menjadi salah satu variasi dalam mengajarkan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) terintegrasi karakter.
2. Apabila guru akan menggunakan media *edutoys* guru perlu mempertimbangkan kelemahan dari media serta situasi dan kondisi peserta didik.
3. Bagi penelitian selanjutnya, hal yang perlu diperhatikan adalah diharapkan mampu lebih dalam melakukan pendekatan pada peserta didik sehingga benar-benar mengetahui masalah dan kendala yang dialami

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, Yoki, Ari Pudjiastuti, Reisky Bestary, and Zamromi Zamromi, 'Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi', *Direktorat Jendral Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 2018, 1–87
- Guslinda, and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Media Pembelajaran*, 2018 <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TgCDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini+GUSLINDA&ots=3WDPERSDiI&sig=gqn01i76M5BBkJ2ZCWFmcVVgLPa&redir_esc=y#v=onepage&q=Media Pembelajaran Anak Usia Dini GUSLINDA&f=false>
- Intan, Fradia Mayang, Eko Kuntarto, and Alirmansyah Alirmansyah, 'Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sekolah Dasar', *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 5.1 (2020), 6 <<https://doi.org/10.26737/jpdi.v5i1.1666>>
- Khosyiatun, Khosyiatun, 'Permainan Medikar Limai Untuk Meningkatkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di SD Negeri Sukoharjo 04', *Jurnal Pendidikan*, 30.3 (2021), 387 <<https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1890>>
- Pratiwi, Widya, and Johar Alimuddin, 'Pengembangan Bahan Ajar Bermuatan High Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran Tema Persatuan Dalam Perbedaan.', *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 1 (2018), 531–38
- Rosyad, Ali Miftakhu, and Darmiyati Zuchdi, 'Aktualisasi Pendidikan Karakter Berbasis Kultur Sekolah Dalam Pembelajaran IPS Di SMP', *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5.1

Sherin Damayanti, Nur Ngazizah, Arum Ratnaningsih : Efektivitas Penggunaan Media Edutoys Berbasis HOTS Terintegrasi Karakter Tema 6 Panas dan Perpindahannya

(2018), 79–92 <<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.14925>>

Sugiyono, *Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Research and Development (R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019)

Syamsurrijal, Arif, 'Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter', *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1.2 (2020), 1–14 <<https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>>

Wibowo, Deny Hari, Nur Ngazizah, Galih Yansaputra, Muhammadiyah Purworejo, Correspondent Author, Media Edutoys, and others, 'Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar) Pengembangan Media Edutoys Berbasis HOTS Terintegrasi Karakter Tema Panas Dan Perpindahannya Pada Kelas V SD Development of HOTS-Based Edutoys Media That Integrates Hot Theme Characters and Their Transfe', 4.2 (2021), 123–35

Widodo, Arif, and Dyah Indraswati, 'Analisis Konten HOTS Dalam Buku Siswa Kelas V Tema 6 “ Panas Dan Perpindahannya ” Kurikulum 2013 A . PENDAHULUAN Buku Siswa Merupakan Salah Satu Bahan Ajar Yang Digunakan Untuk Memudahkan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 . Melalui Buku ', 12.1 (2019), 1–13