

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam melaksanakan suatu fungsi kehidupan tidak akan lepas dengan pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah pengalaman belajar untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia baik individu maupun kelompok yang dapat diperoleh dari berbagai aspek lingkungan, baik dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Pengalaman belajar yang didapatkan akan mengarah pada suatu perubahan pada individu sesuai dengan yang ingin di raihnya agar individu itu mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Undang-undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi belajar dan proses belajar yang secara aktif memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi dirinya baik dari sikap spritualnya, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, keterampilan serta berakhlak mulia yang berguna bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Sedangkan menurut Yusuf (2021:2) pendidikan adalah suatu kegiatan belajar dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik, guna untuk menciptakan perubahan pada diri sendiri dan juga masyarakat yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar untuk menciptakan suatu pengalaman baru dalam proses belajar untuk meningkatkan kualitas diri agar lebih baik dari

sebelumnya, hal tersebut akan mempengaruhi perubahan pada kehidupan kita, maka pendidikan tersebut merupakan hal terpenting untuk menjalani suatu fungsi kehidupan untuk menjamin keberlangsungan kehidupan suatu bangsa.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan pertama yang sangat berpengaruh pada perkembangan potensi diri siswa . maka konsep dan pelaksanaan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar di pengaruhi oleh komponen pendidikan yaitu : pendidik/guru, siswa, kurikulum, proses pembelajaran.

Guru adalah pihak yang lebih dekat dengan siswa dalam suatu pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, dan guru juga merupakan pihak yang tugasnya paling besar dalam pencapaian keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan, Suprihatin (2015: 74). Guru mempunyai peran yang penting dalam pendidikan, sehingga seorang guru harus mampu menjawab tantangan zaman kedepannya, mereka harus melek teknologi informasi dan komunikasi (TIK), literasi digital, dan juga mampu menguasai teknologi secara teoritis dan praktis. Karna dalam suatu pendidikan teknologi menjadi suatu kebutuhan tambahan yang menjadi kebutuhan dasar Ahmadi Farid (2017:110). Jadi, seorang pendidik/guru merupakan pemeran utama dalam pendidikan karna memang perubahan siswa tergantung bagaimana seorang guru berperan, dengan hadirnya TIK seorang guru perlu untuk ikut berperan aktif dan produktif dalam memanfaatkan melalui aktivitas pembelajaran di kelas, artinya guru perlu menangkap sinyal ini sebagai cakrawala untuk berinovasi dalam pembelajaran yang berbasis TIK. Salah satunya pada media pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran adalah media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa menurut Rohani (2019:7). Sedangkan menurut, Pribadi (2017:23), media pembelajaran suatu yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas seperti mempresentasikan atau menyajikan informasi guna agar pesan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik, ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media audio, media video, media gambar, media computer, media web, media internet dan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang memiliki kedudukan sangat penting dalam pembelajaran, selain itu media juga sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan yang berupa materi pembelajaran pada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran, media disini juga membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya kelas yang efektif. Sehingga hal tersebut akan mempengaruhi berbagai aspek pada diri siswa, salah satunya siswa bisa memecahkan masalah pada pembelajaran ketika mereka bisa konsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Jadi guru harus berinovasi agar bisa menarik perhatian siswa yaitu dengan memilih media pembelajaran yang berkombinasi atau bervariasi. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengikuti perkembangan teknologi, dengan memanfaatkan internet yang sangat

mudah untuk kita akses, sekarang ini banyak siswa sekolah dasar sudah menggunakan android, maka kita sebagai seorang guru harus bisa memanfaatkan hal tersebut dengan membuat media pembelajaran berbasis game. Karena sekarang ini siswa sudah banyak bermain game online, jadi kita menciptakan media pembelajaran sesuai dengan apa yang mereka sukai. Bisa dikemas dalam bentuk game yang berbasis edukasi di dalamnya.

Game atau permainan adalah suatu hal yang lumrah untuk dikenal semua orang dari berbagai kalangan masyarakat, tidak memandang usia, pekerjaan, status. Dan juga bisa dijadikan sebagai salah satu cara yang digunakan untuk menghilangkan stress dan kepenatan serta bisa dijadikan sebagai sebuah hiburan untuk bersantai bagi pemainnya. Kevin (2017: 3). Pendapat lain menurut Suryadi (2017: 9), *game* merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat peraturan bermain dan budaya, sebuah permainan tersebut terlibat dalam konflik buatan sehingga pemain berinteraksi dengan sistem untuk menyelesaikan konflik rekayasa tersebut, selain itu terdapat peraturan permainan yang tujuannya untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan arah permainan.

Jadi, dari uraian di atas bisa kita simpulkan bahwa *game* adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan pemainnya, seseorang yang merasa stress atau kelelahan bisa menggunakan game untuk dijadikan sebagai alat penghibur dan dapat menghilangkan rasa lelah.

Perkembangan teknologi saat ini membawa generasi muda menjadi generasi yang banyak tantangan untuk berbuat agar bisa berkembang menjadi

lebih baik, kegiatan sehari-hari kita sudah tidak bisa terlepas dari pengaruh teknologi, ungkap Satriawati (2017: 54). Akan tetapi penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak yang setiap harinya menghabiskan waktu dengan *gadget*. Salah satunya sifat emosional mereka akan mempengaruhi sehingga mereka memberontak ketika orang terdekat atau orang tuanya berbicara bahkan berinteraksi fisik ketika mereka bermain *gadget*. Selain itu, dampak lain anak akan mulai ketergantungan dengan *gadget*, sehingga mengakibatkan mereka malas belajar, malas mengerjakan tugas dan malas dalam berkegiatan lainnya ujar Ariston (2018:88).

Game edukasi dibuat untuk mengajak siswa memanfaatkan kegunaan *game* pada *gadget* dengan tepat, sehingga siswa tidak hanya menggunakan *game* untuk hiburan saja. Menurut Amanda (2019:161), *game* edukasi adalah salah satu media yang digunakan untuk memberikan pengajaran kepada siswa, menambah ilmu melalui media yang menarik sesuai perkembangan teknologi yang banyaknya siswa kecanduan bermain *game*, sehingga perlu untuk menarik menekan mundur dampak-dampak buruk kecanduan tersebut dengan menghadirkan *game* edukasi. Sedangkan menurut Muhammad Misbahudholam AR (2023:418) *game* edukasi adalah media pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan untuk memberikan pengalaman belajar yang disusun secara menyenangkan pesertadidik dan mendidik. Jadi, *game* edukasi adalah suatu *game* yang digunakan untuk merubah perilaku seseorang dengan usaha untuk mendewasakan melalui proses pengajaran dan pembiasaan agar anak mampu mengerti dan memahami, sehingga berpengaruh pada tingkat berpikir peserta

didik. Dari tingkat berpikir yang rendah hingga tingkat berpikir tinggi yang sering disebut *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

Higher Order Thinking Skill (HOTS) adalah suatu keterampilan berpikir seseorang yang melebihi dari sekedar menghafal konsep dan fakta. Peserta didik yang memiliki tingkat berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) akan mampu melakukan suatu fakta-fakta, serta mereka akan mampu menganalisis, memahami, mengkategorikan, menciptakan hal baru secara kreatif. Selain itu, mereka juga akan bisa menyelesaikan masalah sendiri tanpa bergantung pada temannya ataupun guru, Riadi (2016:155)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) adalah suatu kemampuan penting yang harus kita biasakan kepada peserta didik agar mereka tidak bergantung kepada orang lain ketika menyelesaikan masalahnya khususnya pada proses pembelajaran, seorang guru harus mampu membiasakan peserta didik untuk menciptakan hal-hal baru secara kreatif dengan mengandalkan mereka sendiri yang berbuat tanpa selalu kita fokuskan pada pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Ada 3 kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) yang harus kita biasakan kepada peserta didik yaitu kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif dan memecahkan masalah, Pratiwi (2019:128). Ketiga kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu permasalahan, karna sekarang ini kita sedang menghadapi dunia yang pesat akan perkembangan teknologi dan pengetahuan dan hal tersebut akan selalu menghasilkan tantangan serta masalah-masalah baru yang akan kita hadapi, sehingga sangat pentingnya untuk

seorang guru untuk mempersiapkan generasi muda untuk bisa menghadapi masalah-masalah tersebut dengan berpikir kritis dan kreatif, salah satunya dengan mengenalkan mereka teknologi berupa media pembelajaran yang didalamnya mengandung edukasi.

Pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi proses belajar didalam kelas, sehingga akan mengakibatkan anak mengalami tingkat berpikir rendah, hal demikian juga terjadi pada siswa di SDN Karangduak II yang masih rendah tingkat berpikirnya, seperti yang disampaikan oleh guru kelas V bahwa siswa kelas V hampir 80% siswa masih kesulitan dalam memahami bahasa dan menyelesaikan masalah sendiri. karna memang disana guru kelas masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Media pembelajaran yang sederhana atau monoton tersebut membuat siswa kurang aktif karna memang media pembelajaran berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa mengalami kebosanan dan memiliki ketergantungan kepada guru ketika mengerjakan soal-soal. Hal tersebut akan mengakibatkan tingkat berpikir siswa rendah, sehingga peneliti tertarik untuk menawarkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis kahoot ini agar bisa membantu permasalahan-permasalahan yang dialami siswa di SDN Karangduak II.

Seiring dengan perkembangan teknologi game dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun salah satu media pembelajaran yang bisa guru aplikasikan pada saat proses pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran *game* edukasi yang berbasis kahoot yang memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Media *Kahoot* adalah merupakan sebuah platform yang menyediakan berbagai macam bentuk kuis yang bersifat interaktif yang bisa digunakan pada suatu pembelajaran menurut pendapat Nurdiansyah, FH. Dan Deskoni, (2019: 6). Sedangkan menurut Simamora (2021:3), kahoot merupakan suatu website yang didalamnya terdapat kuis menarik dengan berbagai fitur seperti gambar dan audio sehingga dapat lebih memudahkan dan komunikatif dalam pemahaman siswa terhadap setiap soal yang diberikan. Selain itu *Kahoot* juga memudahkan proses pembelajaran di kelas.

Jadi, dapat disimpulkan pada pengertian di atas bahwa media *Kahoot* adalah media yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang fungsinya berbeda-beda yaitu ada yang bisa digunakan untuk memberi hiburan dalam proses pembelajaran dan juga bisa digunakan sebagai media evaluasi serta pemberian tugas pada peserta didik dalam bentuk kuis.

Aplikasi *Kahoot* mempunyai banyak keunggulan yaitu pada game *Kahoot* yang kita sajikan dalam bentuk soal-soal mempunyai alokasi waktu yang bisa kita atur sesuai dengan jenis soal yang kita sajikan tergantung tingkat kesulitannya, sehingga dapat memudahkan guru untuk bisa mengatur siswa dalam pengerjaan tugas, karna memang terkadang ada beberapa siswa yang proses pengerjaan soalnya menggampangkan karna alokasi waktunya tidak dibatasi oleh guru. Jadi ketika menggunakan media pembelajaran *Kahoot* akan memudahkan guru dari permasalahan tersebut dan kelebihan lain dari media *game Kahoot* yaitu jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan

perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* memiliki kelebihan yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas bisa teratasi ketika guru memilih media pembelajaran *game Kahoot* selaras dengan hasil wawancara peneliti di SDN Karangduak II yang pendidiknya masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana yaitu menggunakan gambar, lingkungan sekitar, infokus.

Hal tersebut akan berdampak pada siswa ketika mereka mengaplikasikan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh siswa sebelumnya akan mengakibatkan ketertarikan dan dapat mempengaruhi perhatian siswa, misalnya seorang pendidik melakukan sebuah inovasi pada media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, salah satu media pembelajaran yang sederhana dan bisa menarik perhatian siswa yaitu media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Kahoot*

Hal tersebut akan membantu pendidik di SDN Karangduak II, karna masih banyak guru yang proses pembelajarannya masih menggunakan ceramah dan berpusat kepada guru itu, dengan proses pembelajaran seperti ini siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan, kemudian menyalin apa yang disampaikan guru, akibatnya siswa akan sulit untuk memecahkan masalah sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Trisanti Budi Lia (2020: 130). Pada proses pembelajaran masih banyak guru yang menggunakan model

ceramah ketika menyampaikan media pembelajaran kepada siswa dan yang dilakukan oleh siswa hanya mendengarkan kemudian mencatat, ungkap Purnasari dan Sadewo (2020:190). Oleh karena itu, hal tersebut berakibat pada hasil belajar siswa yang tidak optimal, sehingga di perlukan usaha untuk mengembangkan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas pada saat penyampaian materi.

Keberhasilan pada proses pembelajaran akan tercapai ketika guru dan siswa memiliki kesiapan dalam melakukan proses pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran dimana guru ingin mendapatkan feedback dari peserta didiknya dan begitupun sebaliknya, peserta didik juga ingin mendapatkan feedback dari gurunya agar mendapatkan hasil belajar yang lebih efektif.

IPA merupakan pembelajaran yang didalamnya mempelajari fenomena alam yang berupa fakta, konsep, dan hukum yang diuji suatu kebenarannya ujar Muhammad Misbahudholam (2022: 613) sedangkan IPS menurut pendapat Azizah Al May Amirah (2021:3) merupakan pembelajaran yang didalamnya membahas mengenai permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari, agar peserta didik bisa peka terhadap kehidupan sosial yang terjadi di lingkungannya

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Merupakan ilmu yang mempelajari tentang suatu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup serta benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya, dan juga mempelajari tentang kehidupan manusia

sebagai suatu individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan suatu lingkungannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah Karangduak Dua yang dilakukan pada hari kamis tanggal 10 November 2022, beliau mengatakan bahwa di SDN Karangduak dua masih menerapkan media pembelajaran yang sederhana disetiap pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yaitu menggunakan media gambar, lingkungan sekitar, infocus hal tersebut menyebabkan siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, karna pada media pembelajaran disini siswa masih kurang memahami dan berpusat pada guru dari awal sampai akhir pembelajaran, tanpa adanya keterlibatan siswa. Hal seperti ini yang membuat siswa mengalami ketergantungan sehingga membuat mereka tidak bisa berpikir lebih luas lagi. Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran yaitu, kecerdasan siswa, kecemasan, kesulitan belajar, kemandirian, bakat, minat dan hasil belajar.

Media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang diduga memiliki pengaruh terhadap perubahan pada tingkat berpikir HOTS siswa, karna media pembelajaran *Kahoot* ini akan membiasakan siswa untuk melakukan sendiri, guru hanya berperan sebagai penyampai aturan menggunakan *game* edukasi *kahoot* tersebut. Hal demikian, agar pembelajaran lebih terarah dan tujuan pembelajaran akan terlaksana dengan baik, serta mendorong siswa untuk aktif, memiliki kemandirian dalam belajar dan kebebasan Dwiyanto (2020:2411-251). Artinya dengan menggunakan media

Kahoot seperti ini akan membuat siswa bisa memecahkan soal-soal sendiri dan membiasakan mereka mandiri dengan permainan berbasis digital juga mengakibatkan siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran. Selain itu penerapan game edukasi *kahoot* juga mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Banyaknya manfaat yang di dapat ketika menggunakan media pembelajaran game edukasi *kahoot*, hal ini menunjukkan penerapan media pembelajaran seperti ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas diketahui ada berbagai dampak dari penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *kahoot* sebagai media pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai media *game* edukasi *kahoot* . sehingga tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Kahoot* Terhadap Berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) Siswa Di SDN Karangduak II.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di paparkan, maka untuk identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas

3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang beragam/bervariasi. Lebih sering menggunakan metode ceramah dan fokus pada buku penunjang saja
4. Maraknya *gema* yang sering di akses oleh siswa sehingga mengakibatkan mereka kecanduan bermain game.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Kahoot* terhadap Berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa kelas V di SDN Karangduak II ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan peneliti maka tujuan pengembangan penelitian ini adalah :

1. untuk mengetahui Bagaimana pengaruh media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Kahoot* terhadap Berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa kelas V di SDN Karangduak II.

E. Manfaat penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan peneliti pada penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti ingin menjadikan siswa di Karangduak dua mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, kreatif, sehingga timbul semangat untuk belajar dan timbul rasa ingin tahu yang tinggi melalui media pembelajaran *game* edukasi *kahoot*, serta bisa dijadikan referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas agar tidak hanya menggunakan media pembelajaran yang itu-itu saja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan bisa dijadikan masukan baru dalam media pembelajaran yang bisa diterapkan di dalam kelas agar siswa bisa meningkatkan berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) ketika mengerjakan soal-soal.

b. Bagi guru

Menambah wawasan dan informasi mengenai salah satu alternatif untuk membuat media pembelajaran yang kekinian sesuai dengan perkembangan teknologi dalam rangka meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa melalui media pembelajaran *Kahoot* yang bisa mereka lakukan sendiri.

c. Bagi siswa

Peneliti berharap agar siswa bisa meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) sendiri tanpa bergantung pada guru.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan wawasan peneliti, dan dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian tahap berikutnya dan dapat menjadikan bekal untuk menjadi seorang guru yang professional.

F. Definisi Oprasional

Untuk lebih menjelaskan pembahasan yang akan peneliti teliti agar menghindari dari kesalah pahaman yang mungkin terjadi terkait dengan judul penelitian yang akan di teliti yang dibuat, maka penulis perlu untuk menjelaskan istilah-istilah tersebut yaitu sebagai berikut :

1. *Game* Edukasi menggunakan media *Kahoot*

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang akan disampaikan guna untuk merangsang pikiran, meningkatkan semangat, dan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa sehingga timbul kemauan mereka untuk bisa mengembangkan potensi *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). merupakan aplikasi yang berupa game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa dari berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga tingkat mahasiswa, pada tampilannya ketika kita login akan muncul di layar android sebuah pertanyaan yang desainnya menarik, Maka media *kahoot* merupakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi yang bisa di akses

menggunakan android dan perangkat elektronik lainnya yang digunakan untuk menjembatani penyampaian pesan yang berisi materi pada pembelajaran yang di implementasikan pada pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS)

Rendahnya kemampuan penalaran siswa akan mempengaruhi rendahnya keterampilan berpikir tingkat *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). HOTS adalah proses berpikir yang bukan hanya sekedar menghafal atau menyampaikan kembali hasil pembelajaran yang diketahui saja, akan tetapi kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan memanipulasi, menghubungkan, dan mentransformasi pengetahuan yang sudah dimiliki untuk berpikir secara kreatif dan kritis dengan tujuan untuk bisa menentukan keputusan