

PENGARUH MEDIA UNO STACKO TERHADAP KEMAMPUAN HOTS MATERI DIAGRAM BATANG PADA SD NEGERI 81 PALEMBANG

Rahmat Firmansyah¹, Misdalina Misdalina², Bz Septeyawan Abdullah³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹rahmatfirmansyah8196@gmail.com, ²misdalina@univpgri-palembang.ac.id, ³davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low ability of higher order thinking skills (HOTS) of fourth grade students at SD Negeri 81 Palembang, especially in mathematics material regarding bar diagrams, which is caused by the use of learning media that tends to be monotonous and less interactive. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of the use of Uno Stacko media on the HOTS ability of fourth grade students on bar diagram material at SD Negeri 81 Palembang. The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental method (True-experiment) and a posttest-only control group design. The study population includes all fourth grade students, with samples taken using a random sampling technique of 25 students of class IV.A as the experimental class) and 25 students of class IV.E as the control class. Based on the Independent Samples t-Test, a significance value (Sig. 2-tailed) was obtained which was smaller than the significance level ($0.000 < 0.025$). Thus, it can be concluded that the use of Uno Stacko media has a positive and significant effect on students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) abilities in bar diagram material in grade IV of SD Negeri 81 Palembang. This media is effective in creating an active, interactive, and enjoyable learning atmosphere for students.

Keywords: Uno Stacko Media, HOTS, Bar Charts

ABSTRAK

Penelitian ini melatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) siswa kelas IV di SD Negeri 81 Palembang, khususnya pada materi matematika mengenai diagram batang, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Uno Stacko terhadap kemampuan *HOTS* siswa kelas IV pada materi diagram batang di SD Negeri 81 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*True-experiment*) dan desain *posttest-only control group design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV, dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *random sampling* 25 siswa kelas IV.A sebagai kelas eksperimen) dan 25 siswa kelas IV.E sebagai kelas kontrol.. Berdasarkan uji *Independent Samples t-*

Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang lebih kecil dari taraf signifikansi ($0,000 < 0,025$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Uno Stacko berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kemampuan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* siswa pada materi diagram batang di kelas IV SD Negeri 81 Palembang. Media ini efektif menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Media Uno Stacko, Kemampuan HOTS, Diagram Batang.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Rahman Abd dkk, 2022).

Secara umum, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk mengubah perilaku dan sikap individu maupun kelompok sosial agar mampu mencapai kemandirian dan kedewasaan melalui proses pembelajaran, bimbingan, serta pembinaan yang terencana (Pristiwanti dkk, 2022).

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran dan bimbingan yang terarah. Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu menjadi pribadi yang mandiri, berakhlak mulia, cerdas, serta memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan Masyarakat.

Matematika adalah mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika bertujuan membantu siswa belajar mandiri dan memahami konsep yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari. Karena itu, pembelajaran matematika tidak cukup hanya menghafal rumus, tetapi perlu menggunakan pendekatan yang

membuat siswa benar-benar memahami konsep dan mampu menemukan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi. (Wiryana & Alim, 2023) *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* merupakan kemampuan berpikir peserta didik pada tingkat kognitif yang lebih kompleks, di mana berbagai proses mental bekerja secara terpadu. Kemampuan ini mencakup kegiatan menalar secara mendalam, berpikir kritis dalam mengolah dan mengevaluasi informasi, serta menarik kesimpulan dan menentukan keputusan secara tepat. Selain itu, *HOTS* juga menuntut kreativitas dalam merancang beragam strategi yang efektif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Dalam model pembelajaran langsung, guru berperan sebagai penyampai informasi sehingga dituntut untuk memanfaatkan berbagai media yang tepat dan efektif. Dengan demikian media pembelajaran menjadi alat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung lebih optimal (Ramadani dkk, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika adalah media *Uno Stacko*. *Uno Stacko* merupakan permainan edukatif berupa menara balok berwarna yang menggabungkan aturan permainan *UNO* dengan mekanisme penyusunan seperti jenggan.

Diagram batang merupakan salah satu teknik penyajian data yang divisualisasikan melalui batang-batang berbentuk persegi panjang atau balok. Dalam praktik pembelajaran, diagram batang merupakan jenis diagram yang paling sering digunakan dibandingkan dengan diagram lainnya. Diagram batang digunakan untuk menyajikan data guna membandingkan nilai-nilai yang berbeda. (Berlina, 2024).

Menurut ibu Pranita, rendahnya pemahaman peserta didik tersebut disebabkan oleh kurangnya perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga keaktifan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah dan sebagian besar peserta didik cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif agar peserta didik lebih

tertarik, aktif, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan *HOTS* pada materi diagram batang.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) dapat ditingkatkan melalui pendekatan dan media pembelajaran yang tepat. Penelitian Risma Wati (2024) Menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *HOTS* siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi pada materi bangun datar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada focus kajian, yaitu kemampuan *HOTS* siswa, sedangkan perbandingannya terdapat pada media, metode, dan materi pembelajaran yang digunakan. Menurut Ismafitri et.al (2022) Berdasarkan tingkatan proses, berpikir dibagi menjadi dua tingkat yaitu Lower Order Thinking Skill (LOTS) dan Higher Order Thinking Skills (HOTS). Kemampuan berpikir merupakan kemampuan memproses informasi secara mental atau kognitif yang dimulai dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi.

Selanjutnya (Indriastuti & Abidin, 2022) meneliti penggunaan permainan *Uno Stacko*

dalam pembelajaran matematika dan menemukan bahwa media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian terletak pada penggunaan media *Uno Stacko*, namun perbedaannya

terdapat pada fokus penelitian, dimana penelitian terdahulu menekankan pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan *HOTS* siswa.

Penelitian oleh (Utami&Kasiyati, 2020) juga menunjukkan bahwa permainan *Uno Stacko* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai tempat. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat dan materi pembelajaran yang dikaji.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun media *Uno Stacko* dan kemampuan *HOTS* telah diteliti, masih terbatas penelitian yang mengkaji pengaruh media *Uno Stacko* terhadap kemampuan *HOTS* siswa pada materi diagram batang. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji penggunaan media *Uno Stacko* untuk

meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa pada materi diagram batang di SD Negeri 81 Palembang.

Agar pembelajaran berjalan lebih menarik dan mudah dipahami, keberadaan media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar agar berlangsung lebih efektif dan maksimal. Di masa sekarang, kegiatan belajar tidak lagi hanya mengandalkan buku dan papan tulis. Guru memiliki banyak pilihan media yang dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa (Ramadani dkk, 2022). Pendapat lain menyatakan Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Pesan yang disampaikan berupa materi instruksional, dan penggunaannya bertujuan untuk mendukung tercapainya proses pembelajaran secara optimal (Daniyati et.al, 2023).

Menurut (Misbahul et.al., 2022) media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran:

Media Sebagai Sumber, fungsi semantic, fungsi manipulative, Fungsi fiksatif. Menurut Aisyah et.al, (2021) Media pembelajaran interaktif dalam matematika terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui visualisasi yang konkret, mengurangi keabstrakan materi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

Hal yang mirip diungkapkan oleh Utami et.al (2022) Media visual seperti diagram, grafik, dan model matematika membantu siswa dalam memahami struktur permasalahan, mengidentifikasi pola, serta mengembangkan strategi penyelesaian masalah secara sistematis.

Ramadhan et.al (2021) Penggunaan media digital seperti simulasi dan aplikasi matematika memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri, menguji hipotesis, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui umpan balik yang interaktif.

Uno Stacko sebagai media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis melalui

strategi pemilihan balok berdasarkan warna dan angka yang memerlukan analisis dan prediksi. (Sari et.al, 2021).

Adapun temuan lain dari Wulandari et.al (2022) yang menyatakan bahwa mekanisme permainan *Uno Stacko* yang mengharuskan siswa mengambil keputusan cepat dan tepat berdasarkan kondisi menara, secara tidak langsung melatih keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dalam konteks matematika.

Menurut Fitriani et.al (2023) yang menyatakan bahwa proses menyusun dan menjaga keseimbangan menara *Uno Stacko* melatih kemampuan spasial siswa, sementara aturan permainan yang melibatkan angka dan warna mengembangkan logika dan strategi berpikir matematis.

Menurut (Jannah, 2021) *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* atau keterampilan berpikir tingkat tinggi dibagi menjadi empat kelompok, yaitu pemecahan masalah, membuat keputusanm berpikir kritis dan berpikir kreatif. Menurut Gunawan (Juli et.al 2021, p. 423) *High Order Thinking Skill* adalah kemampuan siswa dari

aspek mental yang paling memerlukan pemikiran yang tinggi. *HOTS* didasari oleh evelisasi *Bloom* dalam taksonomi kognitif nya. Di zamanya *Bloom* membagi *Taxsonomy Bloom* mengklasifikasikan kemampuan berpikir kedalam 2 bagian yaitu *LOTS (Lower Order Thingking Skill)* dan *HOTS (High Order Thingking Skill)* atau kemampuan berpikir tingkat rendah dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Nurhabiba & Misdalina (2023) pembelajaran *HOTS* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif, kritis untuk pemecahan masalah atau dikenal berpikir tingkat tinggi, yang mendorong anak untuk memunculkan pertanyaan unik terhadap suatu objek yang sedang dipelajari.

Menurut Zahro (Latifaturrodhita et.al, 2025, hal. 52-62) Diagram batang merupakan alat bantu pembelajaran matematika yang efektif sebagai salah satu konsep dasar matematika yang perludipahami peserta didikdalam memahami dan menganalisis data. Diagram batang merupakan salah satu teknik penyajian data yang divisualisasikan melalui batang-batang berbentuk

persegi panjang atau balok. Dalam praktik pembelajaran, diagram batang merupakan jenis diagram yang paling sering digunakan dibandingkan dengan diagram lainnya. Diagram batang digunakan untuk menyajikan data guna membandingkan nilai-nilai yang berbeda (Berlina, 2024).

Menurut Bédardetal, (dalam Azizah, 2022) PjBL adalah inovasi baru dalam dunia pendidikan, konteks pedagogis yang dihadapi siswa biasanya sangat berbeda dari apa yang telah mereka alami sebelumnya, tidak mudah beradaptasi dengan perubahan tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*True Eksperimen*), karena penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* peserta didik pada materi diagram batang. Metode eksperimen semu dipilih karena peneliti memberikan perlakuan kepada subjek penelitian dengan melakukan kelas yang sudah ada, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono bahwa *true eksperimen*

digunakan apabila peneliti tidak memungkinkan melakukan kontrol penuh terhadap variabel luar (Sugiyono, 2021)

Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi siswa kelas IV SD Negeri 81 Palembang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Random Sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Untuk mengumpulkan data penelitian sasaran dan penelitian ini adalah siswa SD Negeri 81 Palembang untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Menurut Nurhaswinda dkk (2025), uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat penggunaan analisis parametrik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Data penelitian merupakan data yang diperoleh dari hasil eksperimen yang berupa skor kemampuan pemahaman siswa yang diperoleh dari tes akhir setelah mendapatkan pemberlakuan yang diberikan dengan berupa soal essi sebanyak 5 butir soal. Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan *HOTS* siswa kelas IV SD Negeri 81 Palembang, dan diberikan soal tes akhir (*Posttest*) yang telah diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah melakukan pembelajaran serta Pengumpulan data, selanjutnya peneliti melakukan analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

Pengujian normalitas adalah pengujian prasyarat dalam analisis data statistika parametrik yang dipakai untuk mengetahui seberapa besar data memenuhi asumsi berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan pengujian *Shapiro-Wiki* berbantuan software SPSS 26. Pengujian *Shapiro-Wiki* digunakan untuk sampel kurang dari 50 dengan ketentuan dapat diartikan

niali sinifikansi $\geq 0,05$ dari pada itu data berarti terdistribusi secara normal, sedangkan apabila bernilai signifikan $\leq 0,05$ dapat diartikan tidak terdistribusi secara normal,

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas data kemampuan *HOTS* siswa menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai. signifikansi Shapiro-Wilk pada kelas kontrol sebesar 0,167 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,059. Karena jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 siswa ($n = 25$), maka pengambilan keputusan mengacu pada hasil uji Shapiro-Wilk. Nilai signifikansi pada kedua kelas menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data kemampuan *HOTS* siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan untuk analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test of Homogeneity of Variances,

diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,680 pada pengujian berdasarkan mean. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,680 > 0,05$), yang menunjukkan bahwa varians data kemampuan HOTS pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan atau bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-Test, diperoleh nilai t-hitung (4,722) dan t-tabel (2,011) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,025. Hal ini menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan signifikan kemampuan HOTS antara kelas eksperimen yang menggunakan media Uno Stacko dan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung = -4,722 dengan *mean difference* = -16,000 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,025$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, media Uno Stacko berpengaruh signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa pada materi diagram batang di kelas IV SD Negeri 81 Palembang dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 70, sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 54. Selain itu, hasil uji *Independent Sample t-Test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,025$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan HOTS siswa yang belajar menggunakan media Uno Stacko dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Berlina (2024) tentang pengembangan media PADANG (Papan Diagram Batang) pada materi penyajian data kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dan visual mampu membantu siswa memahami konsep penyajian data dengan lebih mudah serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Indriastuti dan Abidin (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media uno stacko berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Hasil analisis SPSS memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan nilai korelasi 0,820, yang menunjukkan hubungan sangat kuat antara penggunaan media *Uno Stacko* dan motivasi belajar siswa.

Sebagai penutup pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Uno Stacko* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan HOTS siswa kelas IV SD Negeri 81 Palembang pada materi diagram batang. Media *Uno Stacko* tidak hanya membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif berpikir, menganalisis informasi, berdiskusi, dan memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan HOTS pada materi diagram batang di SD Negeri 81 Palembang, bahwa media *uno stacko* memberikan dampak yang baik terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. Penggunaan media ini mampu menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga mereka lebih mudah memahami konsep diagram batang. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang melibatkan media *Uno Stacko* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpikir, berdiskusi, menganalisis informasi, serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan Kesimpulan di atas disarankan:

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Uno Stacko* secara optimal, Guru disarankan untuk menggunakan media *Uno Stacko* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya pada pembelajaran matematika, Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Jurnal Pengertian Pendidikan. *Journal* <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/91021639/775/>
- Abraham, I., Tjalla, A., & Indrajit, R. E. (2021). HOTS (High Order Thinking Skill) dalam Paedagogik Kritis. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3), 419–426. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2211>
- Azizah, R. (2022). Project based learning dalam pembelajaran matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 539-550
- Berlina, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Padang (Papan Diagram Batang) Pada Materi Penyajian Data Kelas IV Sekolah Dasar Berliana Regita Cahyani Budiyo. *Pengembangan Media PADANG Materi Penyajian Data*, 12 Nomor 2(Vol. 12 No. 2 (2024)), 55–65.
- Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Muttaqien Purwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, & Ratna Sari Dewi. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Hutchinson, J. (2016). *Golden Ages. The Wiley Blackwell Encyclopedia of Race, Ethnicity and Nationalism*, 5(1),
- Ismafitri, R., Alfian, M., & Kusumaningrum, S. R. (2022). Karakteristik HOTS (high order thinking skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi numerasi di sekolah dasar. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP)*, 4(1), 49-55. <https://doi.org/10.1002/9781118663202.wberen401>
- Jannah, R. (2021). Penerapan soal HOTS (Higher Order Thinking Skill) Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ekonomi Syariah Dan Hukum Islam*, 4(1), 15–38
- Latidhita, U. R., & Damayanti, R. (2025). Penggunaan Media Papan Diagram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Diagram Bafaturrotang. *Eduutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 52–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.69533/yach31398>
- Nurhabiba, F. D., & Misdalina, M. (2023). Kemampuan higher order thinking skill (HOTS) dalam pembelajaran berdiferensiasi SD 19 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 492-504
- Rayandra, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan

Fungsi Media Pembelajaran
Ma Al-Huda Karang Melati.
*Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi
MPI)*, 4(02 (Desember)),
162–175.

<https://doi.org/https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244>

Sukma, K. I., & Dkk. (2022). Penaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8 (4)(4), 1024.

Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2024). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614.

Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Problems of Learning Mathematics in Elementari Schools. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277.