

**Zoning-Based Learning Competency Improvement (PKP) Oriented to Higher Order Thinking Skills (HOTS) at Elementary School Level**

**Budi Pitoyo**

SD Negeri 1 Lancar  
budipitoyo59@gmail.com

**Article History**

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

**Abstract**

*PKP or increasing learning competence is the government's effort through the Directorate General of Teachers and Education Personnel of the Ministry of Education and Culture to educate students to have higher thinking skills (HOTS) through learning. The implementation of PKP begins with providing guidance to teachers. In this case, the teacher must be able to make plans, become implementers, to evaluate learning based on HOTS (high order thinking skills). This PKP program is part of the sustainable professional development program (PKB). Critical thinking skills can be implemented with HOTS (High Order Thinking Skill) based learning. HOTS-based learning can be used as an alternative to face the demands of the 21st century. HOTS learning can still be applied during this pandemic by online/virtual face-to-face. Teachers can take advantage of various digital applications that can be used to support the teaching and learning process. Thus, teachers need to increase creativity and innovation so that students stay focused on understanding the material presented. This situation can be used as a motivation by the teacher to package the presentation of material as attractive as possible and innovative, and creative.*

**Keywords:** Program PKP, SIM PKB, Best Practice berbasis HOTS

**Abstrak**

PKP atau peningkatan kompetensi pembelajaran adalah upaya pemerintah melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mencerdaskan peserta didik agar memiliki keterampilan berpikir tinggi (HOTS) melalui pembelajaran. Pelaksanaan PKP diawali dengan memberikan pembinaan pada guru. Dalam hal ini, guru harus mampu membuat rencana, menjadi pelaksana, sampai melakukan evaluasi pembelajaran yang berbasis HOTS (high order thinking skills). Program PKP ini merupakan bagian dari program pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB). Keterampilan berpikir kritis dapat diimplementasikan dengan pembelajaran berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*). Pembelajaran berbasis HOTS dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menghadapi tuntutan abad ke 21. Pembelajaran HOTS tetap dapat diterapkan di masa pandemi ini dengan daring/tatap maya. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar. Sehingga, guru perlu meningkatkan kreativitas dan inovasi agar anak didik tetap fokus memahami materi yang disampaikan. Keadaan ini dapat dijadikan motivasi oleh guru untuk mengemas sajian materi semenarik mungkin dan inovatif, serta kreatif

**Kata kunci:** Program PKP, SIM PKB, Best Practice berbasis HOTS



## PENDAHULUAN

Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi merupakan salah satu upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kemendikbud yang menekankan pada pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

HOTS sendiri merupakan bagian dari ranah kognitif yang ada dalam Taksonomi Bloom dan bertujuan untuk mengasah keterampilan mental seputar pengetahuan. Ranah kognitif versi Bloom ini kemudian direvisi oleh Lorin Anderson, David Karthwohl, dkk. pada 2001.

Dalam praktik pembelajaran Kurikulum 2013 yang penulis lakukan selama ini, penulis menggunakan buku siswa dan buku guru. Penulis meyakini bahwa buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas karena diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ternyata, dalam praktiknya, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti materi dan tugas tidak sesuai dengan latar belakang siswa. Selain itu, penulis masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi. Dengan demikian proses berpikir siswa masih dalam level C1 (mengingat), memahami (C2), dan C3 (aplikasi). Guru jarang sekali melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills / HOTS*). Dampaknya, perolehan nilai pada penilaian harian dan penilaian tengah semester masih sangat rendah. Critical Thinking atau dapat kita kenal dengan berpikir kritis yakni pola berpikir yang memiliki sifat konvergen, sedangkan Creative Thinking atau berpikir kreatif lebih bersifat divergen. Proses yang dilakukan untuk mengolah suatu informasi dari berbagai sudut pandang untuk dihasilkan suatu kesimpulan dinamakan dengan pola pikir konvergen. Sedangkan suatu informasi yang dikembangkan menjadi ide, konsep, sudut pandang, dan menghasilkan suatu produk dinamakan dengan pola pikir konvergen (Sani, 2019). Keterampilan berpikir kritis dapat diimplementasikan dengan pembelajaran berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*). Diharapkan dalam kegiatan PKP ini pembelajaran HOTS dapat diimplementasikan pada kurikulum 2013.

Untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0, siswa harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dan disarankan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah Model *Discovery Learning*. Model pembelajaran penyingkapan penemuan (*Discovery Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Discovery terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Discovery dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferensi. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan discovery itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Budiningsih, 2005:43).

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan Model *Discovery Learning*, penulis menemukan bahwa proses dan hasil belajar siswa meningkat. Lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu penulis melaporkan perbaikan pembelajaran tersebut sebagai kegiatan best practice berjudul "Implementasi Pembelajaran Apresiasi sastra puisi dan bentuk kerjasama dalam keberagaman di rumah melalui Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn pada Siswa Kelas I SD Negeri 1 Lancar Tahun Pelajaran 2019 / 2020".

## METODE

Pelatihan PKP didisain selama 5 minggu dengan menggunakan moda in *service learning (In)* dan *on the job learning (On)* dengan pola 5 kali in dan 3 kali On. Total jam pelajaran (JP) yang ditempuh oleh peserta pelatihan sebanyak 82 JP yang terbagi ke dalam 52 JP pada in dan 30 JP pada On. Selama pelatihan peserta akan mempelajari 2 Unit Pembelajaran dengan penyusunan Best Praktis dan diakhir akan melakukan postes secara online.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Keterampilan Abad 21 *Discovery Learning*

1. *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan keterampilan abad 21. Di Indonesia penerapan *Discovery Learning* terlihat dalam kurikulum 2013, termasuk dalam jenjang PAUD. Penerapan model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan sikap ingin tahu serta membentuk perilaku saintifik dan sosial anak.
2. *Discovery Learning* diprakarsai oleh tokoh psikologi konstruktivis bernama Jerome Bruner (1915-2016). Menurut Bruner, pengetahuan dibangun berlandaskan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Anak menggunakan intuisi, imajinasi, serta kreativitas, sehingga dapat memperoleh informasi dan pengetahuan baru.
3. Bruner juga berpendapat bahwa proses belajar tidak hanya sekedar menyerap apa yang dibaca dan didengar. Sebagai pembelajar, anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru.
4. Dalam metode pembelajaran *Discovery Learning*, anak secara aktif mencari jawaban dan solusi atas pertanyaan yang muncul di dalam benak melalui interaksi dengan lingkungannya untuk memperoleh jawaban atas permasalahan.
5. Bagi anak usia dini, bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan interaksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain yang bermakna, anak dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dengan cara yang lebih menyenangkan.
6. Peran guru pada metode pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebagai fasilitator yang mempersiapkan lingkungan dengan beragam kegiatan dan sumber daya agar anak dapat memperoleh informasi baru secara mandiri. Guru juga berperan sebagai pembimbing agar anak agar mencapai sebuah kesimpulan pemberian pertanyaan dan umpan balik.

Pada proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, metode *Discovery Learning* dapat digunakan dan dipetakan dalam perencanaan pembelajaran. Berikut contoh yang dapat dijabarkan dari persiapan pembelajaran ini adalah materi kelas I untuk tema Diriku dan Keluargaku berikut ini:

**Tabel 1. Materi Kelas I Tema Diriku**

PKn	
3.2	Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah (C-1: Faktual)
4.2	Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah (P-3)
Bahasa Indonesia	
3.9	Merinci kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah

- 
- 4.9 Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulisan.
- 

#### Cara Melaksanakan Kegiatan

Cara yang digunakan dalam pelaksanaan praktik baik ini adalah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan praktik baik yang telah dilakukan penulis.

##### 1. Analisis Target Kompetensi

Hasil analisis target kompetensinya sebagai berikut:

- Menganalisis Video gambar kegiatan anak suasana di rumah
- Menjawab pertanyaan gambar kegiatan anak suasana di rumah

##### 2. Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator yang dapat penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

PKn:

3.2.1 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

4.2.1 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

Bahasa Indonesia:

3.9.1 Mengidentifikasi kosa kata dan ungkapan perkenalan anggota keluarga lisan dengan tepat

4.9.1 Menggunakan kosa kata dan ungkapan perkenalan diri lisan dengan tepat

##### 3. Pemilihan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dipilih adalah *Discovery Learning*.

##### 4. Merencanakan kegiatan Pembelajaran sesuai dengan Model Pembelajaran

Pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan merinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sintak *Discovery Learning*.

Berikut ini adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *Discovery Learning*.

##### 5. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil kerja 1 hingga 4 di atas kemudian disusun perangkat pembelajaran meliputi RPP, bahan ajar, LKS, dan instrumen penilaian. RPP disusun dengan mengintegrasikan kegiatan literasi, penguatan pendidikan karakter (PPK), dan kecakapan abad 21. Hasil yang dapat dilaporkan dari praktik baik ini diuraikan sebagai berikut.

- Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berlangsung aktif. Siswa menjadi lebih aktif melakukan aktivitas pembelajaran, merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pada guru maupun temannya serta mau melakukan percobaan untuk menemukan sesuatu. Aktifitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak *Discovery Learning* mengharuskan siswa aktif selama proses pembelajaran.
- Pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *transfer knowledge*. Keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar. Melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, ketiga ranah tersebut dapat dikembangkan secara maksimal.
- Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis/critical and creative thinking. Pembelajaran tematik yang menitikberatkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn yang penulis praktikkan, berorientasi HOTS dengan menerapkan *Discovery Learning*. Dalam pembelajaran ini pemahaman peserta didik tentang penyesuaian diri makhluk hidup benar-benar

dibangun oleh siswa melalui pengamatan dan diskusi yang menuntut kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

4. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* juga meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (*problem solving*). *Discovery Learning* yang diterapkan dengan menyajikan gambar hewan untuk diamati, berisi permasalahan kontekstual mampu mendorong siswa merumuskan pemecahan masalah. Melalui percobaan dan selanjutnya didiskusikan secara kelompok yang dilakukan peserta didik, mereka lebih mudah dalam merumuskan masalah serta cara penyelesaiannya.

Sebelum menerapkan *Discovery Learning*, penulis melaksanakan pembelajaran sesuai dengan buku guru dan buku siswa. Meskipun permasalahan yang disajikan dalam buku teks kadang kala kurang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, tetap saja penulis gunakan. Jenis teks yang digunakan juga hanya pada teks tulis dari buku teks. Dengan menerapkan *Discovery Learning*, siswa tak hanya belajar dari teks tulis, tetapi juga diberi kesempatan terbuka untuk mencari data, materi dari sumber lainnya misalnya dari internet.

Masalah yang dihadapi terutama adalah belum terbiasanya siswa belajar dengan model *Discovery Learning*. Dengan tujuan untuk mendapat nilai ulangan yang baik guru selalu mengguakan metode ceramah, siswa pun merasa lebih percaya diri menghadapi ulangan (penilaian) setelah mendapat penjelasan guru melalui ceramah. Agar siswa yakin bahwa pembelajaran tematik dengan *Discovery Learning* .dapat membuat mereka lebih menguasai materi pembelajaran, guru memberi penjelasan sekilas tentang apa, bagaimana, mengapa, dan manfaat belajar berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills HOTS*).

Masalah lainnya adalah guru tidak mempunyai kompetensi yang memadai untuk membuat media pembelajaran. Padahal media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting untuk peserta didik agar lebih mudah memahami materi pelajaran sesuai dengan rumusan KD.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning* layak dijadikan praktik baik pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meingkatkan kemampuan siswa dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.
2. Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, pembelajaran tematik dengan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dilaksanakan tidak sekadar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, M., & Akbar, M. (2019). The effectiveness of inquiry-*Discovery Learning* and games on mathematical skills. *Early Childhood Education in the 21st Century*, 1(8), 97-102. <https://doi.org/10.1201/9780429434914-17>
- Buku Siswa Tema 5 Pengalamanku Kelas I edisi revisi 2018
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2019). *Petunjuk Teknis Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) Berbasis Zonasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kemdikbud RI.
- Hakim, C. (2016, Juni 16). Kode Morse THR. *Kompas Online*. Diakses dari <http://www.kompas.com>

- Johnson, B. & Christensen, Larry. (2012). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches (4<sup>th</sup> ed)*. London: SAGE Publication Ltd.
- Kemendiknas. (2010). *Panduan Diklat Calon Tim Penilai Jabfung Guru*. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu PTK, Kemendiknas.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2011). *Peraturan Mendiknas tentang Satuan Pengawasan Internal (Permendiknas Nomor 47 tahun 2011)*. Jakarta: Penulis.
- Kim, C., Mirusmonov, M., Lee, I. (2010). An Empirical Examination of Factors Influencing the Intention to Use Mobile Payment. *Computers in Human Behavior*, 26 (1), 310-322.
- Mariyana, R. (2018). *Buku Guru Tema 5 Pengalamanku Kelas I edisi revisi 2018*.
- Pappas, C. (2014). Instructional design models and theories: The discovery learning model. *elearningindustry.com*. Retrieved April 13, 2021, from <https://elearningindustry.com/discovery-learning-model>.
- Pgdikdas.kemendikbud.go.id. (2020). Mengenal model pembelajaran *Discovery Learning* . Retrieved April 13, 2021, from <http://pgdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/mengenal-model-pembelajaran-discovery-learning>
- Wibowo, Hari, dkk. (2019). *Paket Unit Pembelajaran program pengembanganKeprofesian Berkelanjutan (PKB) melalui Pengeembangan Kompetensi Pembelajaran (PKP) berbasis Zonasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra SD*.
- Young, R.F. (2007). *Crossing Boundaries in Urban Ecology (Doctoral Dissertation)*. Tersedia dari Proquest Dissertation & Theses Database.