

Pembelajaran Berbasis HOTS sebagai Bekal Generasi Abad 21 di Masa Pandemi**Nora Dwijayanti**Universitas Sebelas Maret
noradwi@student.uns.ac.id**Article History**

received 30/4/2021

revised 30/5/2021

accepted 30/6/2021

Abstract

21st century skills are divided into four or we are familiar with the term 4C (Critical Thinking and Problem Solving, Creative Thinking and Innovation, Collaboration, Communicatin). 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: 21st century skills, HOTS-Based Learning, Pandemic**Abstrak**

Keterampilan abad 21 dibedakan menjadi empat atau kita kenal dengan istilah 4C (Critical Thinking and Problem Solving, Creative Thinking and Innovation, Collaboration, Communicatin). 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 diguakan 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: Keterampilan Abad 21, Pembelajaran Berbasis HOTS, Pandemi

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan di Indonesia melaju dengan pesat di berbagai bidang, termasuk diantaranya yakni bidang pendidikan. Kemajuan tersebut dapat dilihat dari pemanfaatan ICT di berbagai tingkatan sekolah, baik sekolah tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Wawasan informasi dapat kita akses dengan sangat mudah dan cepat oleh siapapun dari berbagai belahan dunia. Jaringan komunikasi antar individu dapat dilakukan dengan murah, mudah, kapan saja dan di mana saja tanpa harus saling bertemu tatap muka. Keadaan inilah yang dapat kita katakan sebagai generasi abad 21. Individu dituntut untuk menjadi pribadi yang mandiri, berkemampuan, dan berkemajuan sehingga dapat mewujudkan cita-cita bangsa (Supardi, 2015). Perkembangan tersebut berpengaruh terhadap tatanan di dunia pendidikan, terutama bagi guru dan peserta didik. Guru dituntut untuk mahir dalam menggunakan perangkat digital agar pembelajaran menjadi inovatif dan kreatif. Peserta didik juga diharapkan dapat mengimbangi kemajuan tersebut dengan adanya fasilitas seperti laptop, HP, komputer, dll. Hal ini searah dengan pendapat Eggen & Kauchack (2012) yang menyatakan bahwa standar bagi guru dan peserta didik untuk sekolah abad digital atau abad 21 berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru sebaiknya dapat bertindak sebagai fasilitator yang senantiasa mengajarkan pendidikan berbasis digital kepada anak didik.

Keterampilan abad 21 dibedakan menjadi empat atau kita kenal dengan istilah 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creative Thinking and Innovation, Collaboration, Communicatin*). Nasional Education Asociation (NEA) merekomendasi menyebutnya dengan Four Cs (Ferdinandus & Desak, 2018). *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*). Pembelajaran berbasis HOTS dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menghadapi tuntutan abad ke 21

Pembelajaran berbasis HOTS merupakan suatu program yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) yang pada tahun 2018 telah terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan pembelajaran berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau Higher Order Thinking Skill (HOTS). Peserta didik dilatih untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menyertakan kesimpulan. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berbasis HOTS menurut Sani (2019) adalah aktif dalam berpikir, memformulasikan masalah, mengkaji permasalahan kompleks, berpikir divergen dan mengembangkan ide, mencari informasi dari berbagai sumber, berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kreatif serta berpikir analitik, evaluatif, dan membuat keputusan. Oleh karena itu, guru senantiasa melatih anak didik untuk dapat berpikir tingkat tinggi.

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. Semenjak dikeluarkannya SE Mendikbud perihal pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara konvensional oleh setiap satuan pendidikan perlahan digantikan dengan adanya aplikasi berbasis online sehingga guru tidak perlu bertatap muka dengan siswa (Trisiana, A., 2020). Adanya aplikasi digital yang beragam menjadikan individu dapat terbantu menyelesaikan suatu permasalahan dengan berpikir kritis dengan cara

mencari berbagai informasi pada berbagai platform digital yang kompleks. Pada saat pembelajaran, guru diharapkan terampil menggunakan media pembelajaran/ alat peraga baik yang konvensional maupun digital secara tepat. Hasil riset BAVA (British Audio Visual Aids) memaparkan bahwa hasil pembelajaran yang tidak menggunakan media hanya 13% dari keseluruhan materi yang telah diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran, perolehan bahan ajar yang diserap dapat ditingkatkan hingga 86%. (Rusman, 2013). Keadaan ini dapat dijadikan motivasi oleh guru untuk mengemas sajian materi semenarik mungkin dan inovatif, serta kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keterampilan Abad 21

Keterampilan pada abad 21 dikenal dengan istilah 4C yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Critical Thinking

Menurut Halpern (2014) berpikir kritis yakni suatu keterampilan yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks (*problem solving*) dan pengambilan suatu keputusan. Teori Halpern mencakup tentang ingatan, pemikiran dan bahasa, menalar secara deduktif, analisis argument, menguji hipotesis, kemiripan dan ketidakpastian, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, dan berpikir kreatif.

2. Creative Thinking

Keterampilan berpikir kreatif yakni suatu keterampilan dimana individu dapat menghasilkan suatu gagasan, ide, konsep, atau produk yang berbeda dengan yang sudah ada karena disesuaikan dengan kreativitas sendiri (Sani, 2019). Oleh karena itu, seseorang dapat dikatakan kreatif jika dapat membuat atau merangkai sesuatu dengan inovasi baru yang menarik dan memiliki imajinasi yang tinggi.

3. Collaboration

Peserta didik akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran jika terlibat dalam kelompok-kelompok kecil dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan/ceramah dari guru (Warsono & Hariyanto, 2012). Oleh karena itu, keterampilan kolaboratif dapat diartikan sebagai suatu keterampilan yang melibatkan anak didik untuk berdiskusi dalam suatu kelompok sehingga terbangun pengetahuan dan tercapainya tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi social di bawah bimbingan dari pendidik (Septikasari & Frandy, 2018)

4. Communication

Komunikasi dalam konteks abad ke-21 merujuk tidak hanya untuk kemampuan berkomunikasi secara efektif, secara lisan dan tulisan, dan dengan berbagai alat digital, tetapi juga keterampilan mendengarkan (Fullan, 2013). Oleh karena itu, implementasi keterampilan komunikasi pada proses pembelajaran yakni peserta didik melakukan presentasi hasil diskusinya dihadapan guru dan teman lain baik secara tatap muka maupun tatap maya. Setelah itu, teman lainnya memberikan tanggapan terkait hasil presentasi. Sehingga terjadi komunikasi dua arah yang melibatkan anak didik maupun pendidik.

Pada proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, keterampilan 4C dapat digunakan dan dipetakan dalam perencanaan pembelajaran. Berikut contoh yang dapat dijabarkan dari persiapan pembelajaran pada tabel 1 di bawah ini:

. Tabel 1. Implementasi Keterampilan 4C pada

Tema	Kompetensi Dasar
Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 2	BAHASA INDONESIA 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi IPA 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar SBDP 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada
Keterampilan 4C	Tujuan Pembelajaran
<i>Critical Thinking</i>	Melalui percobaan, peserta didik dapat menyimpulkan hasil analisis tentang hubungan gaya dan arah gerak suatu benda dengan tepat.
<i>Creative Thinking</i>	Melalui penugasan, peserta didik dapat mempraktikkan lagu “Cublak-Cublak Suweng” memakai pakaian adat sesuai kreativitas sendiri dengan percaya diri.
<i>Collaboration</i>	Melalui kegiatan diskusi pada WA group, peserta didik dapat mengidentifikasi tokoh-tokoh yang ada pada cerita dengan tepat.
<i>Communication</i>	Melalui kegiatan <i>google meeting</i> , peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri.

B. HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)

HOTS merupakan suatu keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar (Resnick dalam Mustaghfirin, 2019). Pembelajaran HOTS berbeda dengan pembelajaran berbasis LOTS. Menurut pendapat Sani, (2019) perbedaan antara aktivitas belajar antara LOTS dan HOTS dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Perbedaan Aktivitas Belajar LOTS dan HOTS

No.	LOTS	HOTS
1	Pasif dalam berpikir	Aktif dalam berpikir
2	Menyelesaikan masalah	Memformulasikan masalah
3	Mengkaji permasalahan sederhana	Mengkaji permasalahan kompleks
4	Berpikir konvergen	Berpikir divergen dan mengembangkan ide
5	Belajar dari guru sebagai sumber informasi utama	Mencari informasi dari berbagai sumber
6	Berlatih menyelesaikan soal dan menghafal	berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kreatif
7	Mengutamakan pengetahuan faktual	Berpikir analitik, evaluatif, dan membuat kesimpulan

SIMPULAN

Merujuk pada latar belakang masalah pada pendahuluan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan yang ada pada abad 21 dibedakan menjadi empat atau dikenal dengan sebutan 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creative Thinking and Innovation, Collaboration, Communicatin*). Keterampilan berpikir kritis dapat diimplementasikan pada pembelajaran berbasis HOTS. Pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk lebih berpikir tingkat tinggi saat menyelesaikan suatu permasalahan. Meskipun di masa pandemi, guru senantiasa mengemas pembelajaran sedemikian rupa dengan menerapkan keterampilan 4C dan berbasis HOTS dengan bantuan aplikasi digital selama pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Eggen, P & Kauchack, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir Edisi 6*. Jakarta: Indeks
- Ferdinandus, B., S., & Desak, M., A. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pengetahuan: E-Saintika*, 2(1), 10-18
- Fullan, M. (2013). Great to excellent: Launching the next stage of Ontario's education agenda. Toronto: Ontario Ministry of Education. Retrieved from: www.edu.gov.on.ca/eng/document/reports/FullanReport_EN_07.pdf
- Halpern, D.F. (2014). *Thought and Knowledge: an introduction to critical thinking*. New York: Taylor and Francis
- Mustaghfirin Amin. (2019). *Penyusunan Instrumen Penilaian Berbasis Hots. Handout Makalah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sani, R.A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (High Order Thinking Skill)*. Tangerang: Tsmart Printing
- Septikasari, R. & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. 8(2), 112-122
- Supardi, U.S. (2015). Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Jurnal Formatif*, 2(2), 111-121
- Trisiana, A. (2020). Digital Media-Based Character Education Model As A Learning Innovation In The Model Of A Corona Pandemic). *Webology*. Vol: 17 (2). Pp.103-117
- Warsono & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: Remadja Rosdakarya