

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS HOTS (*HIGHER ORDER THINKING SKILL*) DI SEKOLAH DASAR KELAS V

Achmad Fanani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas PGRI Adi Buana. Surabaya
fanani.achmad61@yahoo.com

Dian Kusmaharti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas PGRI Adi Buana. Surabaya
diankusmaharti@gmail.com

Abstract: One element of the transformation of the 2013 curriculum at the primary school level is the strengthening of integrated learning processes and thematic applications using a scientific approach and familiarizing the development of high-order thinking skills (HOTS) for students. This research uses a prototype model of instructional development with reference to the Dick and Carry learning development model. Data collection techniques used were questionnaires and tests. The limited trial results indicate that learning development outcomes are able to produce total learning outcomes (91%) in Lesson 1, Sub-themes 3, Human and Natural Events, Theme of Activity in Primary Class V Life.

Keywords: Learning Model, Higher Order Thinking Skill, Elementary School

Abstrak : Salah satu elemen transformasi kurikulum 2013 di tingkat sekolah dasar adalah penguatan proses pembelajaran dan penerapan tematik terintegrasi dengan menggunakan pendekatan saintifik dan mengakrabkan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) bagi siswa. Penelitian ini mengguakan model prototipe pengembangan pembelajaran dengan mengacu pada model pengembangan pembelajaran Dick dan Carry. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Hasil uji coba yang terbatas menunjukkan bahwa hasil pengembangan pembelajaran mampu menghasilkan hasil belajar total (91%) dalam pembelajaran 1, Sub-tema 3, Peristiwa Manusia dan Alam, Tema Kegiatan dalam Kehidupan kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Higher Order Thinking Skill, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Hasil studi internasional untuk *reading* dan *literacy* (PIRLS) menunjukkan hasil bahwa lebih dari 95% peserta didik Indonesia di SD kelas IV hanya mampu mencapai level menengah, sementara lebih dari 50% siswa Taiwan mampu mencapai

level tinggi dan *advance.*, penelitian PISA dalam bidang literasi, matematika, dan IPA menunjukkan baru bisa menduduki 10 besar terbawah dari 65 negara, dan TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) menunjukkan siswa Indonesia berada pada ranking amat rendah

dalam kemampuan (1) memahami informasi yang kompleks, (2) teori, analisis dan pemecahan masalah, (3) pemakaian alat, prosedur dan pemecahan masalah dan (4) melakukan investigasi (Depdiknas, 2013). Hal ini mendorong perlunya perubahan pada kurikulum di Indonesia.

Salah satu elemen perubahan pada kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar adalah penguatan proses pembelajaran. Melalui penguatan proses pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran lebih efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar dan mengedepankan siswa berpikir kritis (tidak sekedar menyampaikan faktual). Pada kenyataannya masih banyak guru yang kurang faham tentang HOTS. Hal ini tampak pada rumusan indikator, tujuan, maupun kegiatan pembelajaran dan penilaiannya dalam rancangan pembelajaran yang dibuat dan pelaksanaan proses pembelajarannya. Guru harus mampu mengembangkan dan mengkonversikan dari pembelajaran yang masih bersifat *Lower Order Thinking Skill* (LOTS) menjadi *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), dan ini harus sudah diawali sejak merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai sebuah tujuan, usaha tersebut mengarahkan seseorang dari keadaan tidak bisa menjadi

bisa, dan dari tidak tahu menjadi tahu yang tidak terlepas dari factor internal dan eksternal yang mempengaruhi proses dan hasilnya.

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran memiliki beberapa komponen, antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran memproses input agar menghasilkan output yang diinginkan.

Teori Belajar Behaviorisme mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku, reaksi seseorang terhadap suatu aksi dengan kata lain bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Munculnya respon atau perilaku tertentu akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Teori belajar kognitif, memandang seseorang belajar dengan hasil pemerolehan pengetahuan dengan pemrosesan informasi dan memori yang melibatkan proses mental seseorang seperti berfikir, mengingat, memecahkan masalah, motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan pengambilan keputusan. Aplikasi dalam proses belajar

adalah seseorang diarahkan agar bisa memproses informasi baru dengan baik.

Teori Belajar Konstruktivisme memandang bahwa belajar adalah proses internal seseorang dalam membangun atau mengkonstruksi pengetahuan. Pengelolaan pengetahuan dalam diri seseorang menghasilkan pengetahuan yang bermakna untuk memecahkan suatu permasalahan.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 terdapat beberapa perubahan paradigma yang selama ini digunakan oleh para guru, perubahan tersebut dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia agar siap bersaing di masa yang akan datang. Pembelajaran dengan kurikulum 2013 melatih siswa untuk mencari tahu, bukan hanya diberi tahu tentang ilmu pengetahuan, menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berfikir logis, sistematis, dan kreatif.

Penilaian dilakukan dengan mengukur tingkat berfikir siswa mulai dari yang rendah hingga yang tinggi, bukan hanya sekedar hafalan konsep, mengukur proses kerja siswa dan hasil serta menggunakan portofolio pembelajaran siswa.

Berpikir merupakan bagian dari ranah kognitif yang diklasifikasikan Bloom ke dalam enam tingkatan proses kognitif: pengetahuan (*knowledge*); pemahaman (*comprehension*); penerapan (*application*);

menganalisis (*analysis*); menilai (*evaluation*); dan mencipta (*creat*). (Anderson, 2010:46). Tingkatan tersebut menunjukkan bahwa berpikir untuk mengetahui merupakan tingkatan berpikir yang paling rendah (*Lowerer*) sedangkan menilai merupakan tingkatan berpikir paling tinggi (*Higherer*).

Keterampilan berfikir terdiri atas empat tingkat, yaitu: menghafal (*recall thinking*), dasar (*basic thinking*), kritis (*critical thinking*) dan kreatif (*creative thinking*) (Krulik & Rudnick, 1999). Presseisen mengemukakan keterampilan berpikir tingkat tinggi dibagi menjadi empat kelompok, yaitu pemecahan masalah, membuat keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif (Costa, 1985). Ennis membagi indikator keterampilan berpikir kritis menjadi lima kelompok (Costa, 1985) yaitu; a) memberikan penjelasan sederhana, b) membangun keterampilan dasar, c) menyimpulkan, d) membuat penjelasan lebih lanjut, serta e) mengatur strategi dan taktik.

Higher Order Thinking Skill (HOTS) adalah keterampilan berfikir tingkat tinggi yang menuntut pemikiran secara kritis, kreatif, analitis, terhadap informasi dan data dalam memecahkan permasalahan (Barratt, 2014). Berfikir tingkat tinggi merupakan jenis pemikiran yang mencoba mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan yang ada terkait isu-isu yang tidak didefinisikan dengan jelas

dan tidak memiliki jawaban yang pasti (Haig, 2014).

Mengembangkan pemikiran kritis menuntut latihan menemukan pola, menyusun penjelasan, membuat hipotesis, melakukan generalisasi, dan mendokumentasikan temuan-temuan dengan bukti (Eggen, 2012: 261). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memicu siswa untuk berfikir tingkat tinggi menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pendekatan semacam ini sangat sesuai dengan harapan kurikulum 2013.

Strategi pembelajaran yang efektif akan membantu siswa menuju keterampilan berfikir tingkat tinggi. Langkah-langkah pembelajaran yang bisa memicu siswa berfikir tingkat tinggi dikemukakan oleh Given (dalam Ali, 2011:23) diantaranya: 1) menuliskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini (Pembelajaran Emosional), 2. melakukan *Brain Gym* disela pembelajaran (Pembelajaran Fisik), 3) mengarahkan kegunaan konsep dalam kehidupan sehari-hari (Pembelajaran Emosional), 4) mendiskusikan permasalahan dalam LKS (Pembelajaran Kognitif, Pembelajaran Sosial, pembelajaran Fisik), dan 5) introspeksi pembelajaran (Pembelajaran Reflektif).

Merril (2012:348-358) mengemukakan bahwa ada 11 strategi yang bisa memunculkan pemikiran yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi (tetapi 5 lima strategi pertama yang diutamakan), antara lain 1) apa perbedaannya, 2) apa persamaannya, 3) membandingkan, 4) memilah, 5) Apa penyebabnya, 6) merangkum, 7) membuat kategori, 8) menyelesaikan masalah, 9) curah pendapat, 10) mempertimbangkan berbagai macam pilihan, 11) bahasa untuk meningkatkan cara berpikir.

Pengembangan pembelajaran yang memperhatikan keterampilan berfikir tingkat tinggi harus memperhatikan tahapan berfikir sesuai dengan taksonomi Bloom, mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Eggen (2012:262) mengemukakan model pembelajaran integrative yang mendorong pengembangan berpikir kritis dengan langkah perencanaan 1) mengidentifikasi topic, 2) menentukan tujuan belajar, 3) menyiapkan data, 4) menentukan pertanyaan.

Berbagai temuan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran, baik yang terkait dengan pengembangan strategi, bahan ajar, maupun media dapat memotivasi peserta didik untuk berfikir lebih kritis, serta mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar, sehingga

pembelajaran berjalan lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan prototip model pengembangan pembelajaran berbasis HOTS, oleh karena itu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Disain pengembangan yang digunakan mengacu pada model Dick dan Carry yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini.

Prosedur pengembangan prototip model pengembangan pembelajaran berbasis HOTS meliputi: (1) Pra Pengembangan dilakukan analisis kebutuhan yang terkait dengan karakteristik siswa dan konsep pembelajaran HOTS yang akan dikembangkan. Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan pemetaan hubungan antara kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi, serta karakter dan akitivitas sesuai dengan karakteristik HOTS serta materi pembelajaran. (2) Pengembangan pembelajaran diawali dengan pengembangan indikator, tujuan, kegiatan pembelajaran, bahan ajar, LKPD, media, dan penilaian pembelajaran berbasis HOTS. (3) Pasca Pengembangan dilakukan penyusunan instrumen untuk mengukur validitas draft rancangan pengembangan

pembelajaran yang dihasilkan. (4) Uji Coba 1 (Validasi Ahli Isi dan Rancangan Pembelajaran) bertujuan untuk mendapatkan masukan tentang validitas isi dan rancangan pembelajaran yang dikembangkan sebagai bahan revisi. (5) Uji coba 2 (Kelompok kecil) dilakukan pada kelompok kecil, yaitu kelompok teman sejawat (dosen) pengampu mata kuliah pengembangan perangkat pembelajaran SD di PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. (6) Uji coba 3 (Kelompok besar) dilakukan pada kelompok yang lebih besar yaitu kelompok guru SD yang sedang mengajar di kelas V di SD mitra program studi PGSD Universitas Adi Buana Surabaya.

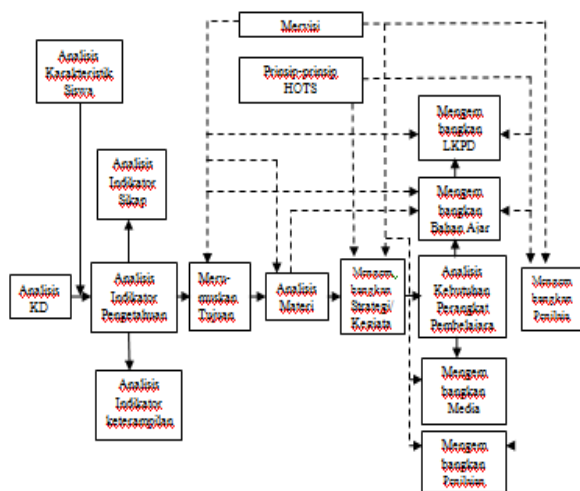
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket digunakan untuk mengumpulkan informasi data yang berkaitan dengan rumusan masalah ketiga, yaitu angket validasi, respon dosen dan guru SD kelas V dan teknik tes digunakan untuk mencari data capaian hasil belajar siswa saat uji coba terbatas produk hasil pengembangan.

Teknik analisis data meliputi analisis validasi dan hasil uji coba. Validitas dihitung dengan cara menghitung rata-rata skor penilaian oleh dua orang pengamat menggunakan interval 1 sampai dengan 5 dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Hasil angket respon dosen maupun guru dianalisis dengan

menggunakan persentase masing-masing jawaban dan memberikan hasil analisis sesuai dengan masing-masing butir pertanyaan dalam angket. Hasil tes kompetensi kognitif siswa setelah akhir pembelajaran dianalisis dengan cara analisis ketuntasan dan analisis persentase setiap kompetensi dasar ranah kognitif dari setiap muatan pelajaran berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dalam kurikulum 2013, yaitu 2,67 untuk skala 4.

HASIL

Bentuk model pengembangan pembelajaran digambarkan seperti pada gambar di bawah ini :

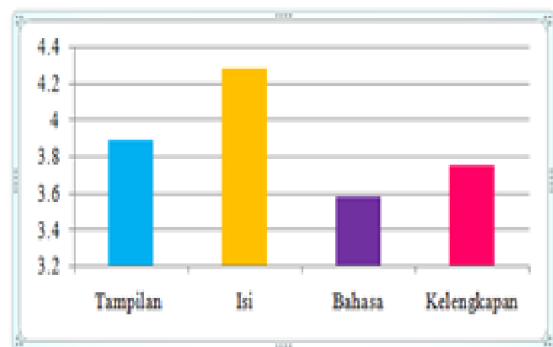


Gambar 1 model pengembangan pembelajaran

Dari proses pengembangan pembelajaran berbasis *HOTS* yang telah dijelaskan dapat diketahui hasil pembelajaran Berbasis *HOTS* pada materi pembelajaran 1, subtema 3 “Manusia dan

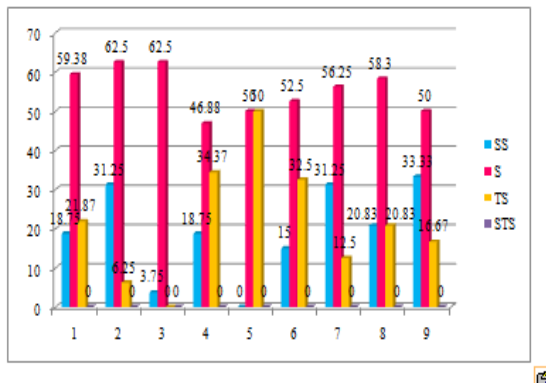
Peristiwa Alam” tema 2 “Peristiwa dalam Kehidupan” siswa SD kelas 5 meliputi: 1) Aktifitas belajar peserta didik dalam melaksanakan percobaan replika banjir, 2) bahan ajar berupa modul daur air dan artikel kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air, 3) bahan LKPD pada kegiatan peserta didik dalam melaksanakan percobaan replika banjir, 4) media maket daur air, video tentang kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air, replika banjirdan kartu peka, dan 5) penilaian pada kegiatan peserta didik dalam melaksanakan percobaan replika banjir.

Hasil validasi perangkat pembelajaran digambarkan dalam grafik sesuai aspek kualitas pengembangan perangkat seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 2 Hasil validasi perangkat pembelajaran

Hasil respon dosen terhadap hasil pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan aspek yang diukur digambarkan dalam grafik seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3 Grafik Respon Dosen Terhadap Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Keterangan:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. Tampilan perangkat | 6. Kesesuaian karakteristik peserta didik |
| 2. Kedalaman isi | 7. Membangun karakter peserta didik |
| 3. Kesesuaian dengan Kurikulum 2013 | 8. Unsur Kreativitas |
| 4. Kesesuaian dengan prinsip Evaluasi | 9. Keterampilan berpikir tingkat tinggi |
| 5. Kejelasan materi | |

Hasil analisis validasi pengembangan perangkat pembelajaran diketahui bahwa aspek tampilan memperoleh nilai rerata 3,89 yang berarti baik, aspek isi memperoleh nilai rerata 4,28 yang berarti baik, aspek bahasa memperoleh nilai rerata 3,58 yang berarti baik. sedangkan untuk aspek kelengkapan mencapai nilai rerata 3,75 yang berarti baik. Untuk nilai rerata keseluruhan hasil validasi dari pengembangan perangkat pembelajaran mencapai 3,86 yang berarti baik.

Untuk mengetahui respon dosen dan guru SD kelas V terhadap hasil pengembangan perangkat pembelajaran, maka dilakukan dengan teknik angket respon. Angket respon dibagi menjadi 9 aspek penilaian. Dari 9 aspek tersebut dijabarkan lebih rinci menjadi 25 indikator penilaian. Hasil analisis angket respon dosen dan guru

menunjukkan bahwa tampilan perangkat masing-masing menyatakan setuju (78,13% dan 91%), kedalaman isi masing-masing menyatakan setuju (93,75% dan 95%), kesesuaian dengan Kurikulum 2013 masing-masing menyatakan setuju (66,25% dan 100%), kesesuaian dengan prinsip-prinsip keterampilan berpikir tingkat tinggi masing-masing menyatakan setuju (65,63% dan 85%), kejelasan materi masing-masing menyatakan setuju (50% dan 75%), kesesuaian dengan peserta didik masing-masing menyatakan setuju (67,5% dan 79%), membangun karakter peserta didik masing-masing menyatakan setuju (87,5% dan 90%), unsur kreativitas masing-masing menyatakan setuju (79,13% dan 91,66), dan evaluasi masing-masing menyatakan setuju (83,33% dan 83,33%)

Data hasil uji coba terbatas dalam penelitian ini dianalisis dengan mencari persentase dan penetapan ketuntasan tiap KD dengan dasar kurikulum 2013, yaitu nilai minimal 2,66. Di SD Laboratorium Unesa, semuanya tuntas 100%, di SDN Sawotratap 1, yang tidak tuntas 10% dan yang tuntas 90%, di SDN Tenggilis Mejoyo 1, yang tidak tuntas 10% dan yang tuntas 90%, di SDN Margorejo 1/403 Surabaya, semuanya tuntas 100%, dan di SDN Kebondalem Mojosari, yang tidak tuntas 25% dan yang tuntas 75% pada mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.2

PEMBAHASAN

Hasil pengembangan kegiatan belajar dari yang sebelumnya (dalam buku guru) dirancang lebih aktif, karena peserta didik aktif dalam percobaan replika banjir dan semua peserta didik teribat dalam percobaan tersebut. Peserta didik lebih kreatif dalam mengkreasikan saat membuat rumah-rumahan dari plastisin serta menggunakan bahan-bahan bekas untuk melakukan percobaan tersebut. Peserta didik mengetahui cara menyusun replika banjir dengan benar dan rapi. Percobaan bisa dilakukan di luar kelas, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran dan membuat peserta didik lebih bekerjasama dengan teman satu kelompok. Dengan demikian guru akan lebih mudah memantau siapa saja yang aktif dalam percobaan.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul sederhana yang memuat informasi yang lebih lengkap mengenai proses daur air. Bahan ajar yang dikembangkan lebih bervariasi dengan menampilkan gambar proses daur air, sehingga memudahkan siswa memahami tahapan daur air secara sistematis. Bahan ajar dilengkapi kolom diskusi mengenai modul daur air dengan pertanyaan-pertanyaan yang memicu peserta didik untuk berpikir tinggi. Dengan demikian peserta didik akan terbiasa untuk berpikir tingkat tinggi. Bahan ajar memuat informasi

nyata atau yang benar-benar terjadi tentang kegiatan manusia yang memengaruhi daur air pada kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami dan mengaplikasikan pembelajaran yang ada dalam artikel.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan memberikan acuan dalam melakukan aktifitas belajar, sehingga membuat peserta didik dapat belajar mandiri tanpa bantuan guru ataupun teman. Media pembelajaran yang dikembangkan menimbulkan ketertarikan pada peserta didik untuk berfikir dan menyelidikinya, karena objek terlihat lebih nyata, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah karena peserta didik seolah-olah melihat hal yang nyata. Pembelajaran akan berjalan lebih efektif karena peserta didik dapat belajar langsung dengan maket yang hampir sama dengan aslinya dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media yang dikembangkan membuat peserta didik untuk membuat kajian lebih lanjut mengenai pembelajaran dan memberikan peluang kepada peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain serta menumbuhkan keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik

Ditambahkannya video sebagai media bisa lebih menarik minat belajar peserta didik dan lebih efektif untuk pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa

auditif maupun visual. Pesan video lebih mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik, mengembangkan imajinasi peserta didik, membuat peserta didik memahami keadaan sebenarnya yang terjadi di sekitar mereka sehingga mereka dapat menentukan sikap mereka terhadap suatu peristiwa atau kondisi tersebut, lebih mudah memahami materi karena mereka dapat melihat dan mendengar, dan melatih kecekatan peserta didik dan keterampilan menyimpulkan isi video.

Media kartu Peka (persamaan dan kesetaraan) memberikan contoh yang aplikatif sehingga peserta didik lebih mudah menyelesaikan soal. Terdapat kisi-kisi penilaian yang terperinci dan autentik. Penilaian lebih terperinci dan lebih spesifik.

Analisis perbandingan komponen perangkat pembelajaran yang telah disajikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran 1 berbasis *HOTS* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan karena dari data yang sudah di analisis didapatkan banyak kelebihan dari komponen pembelajaran baik aktifitas belajar, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran dan penilaian yang dikembangkan peneliti pada pembelajaran 1, sehingga sangat membantu peserta didik belajar lebih efektif pada materi pembelajaran 1 Subtema Manusia dan Peristiwa Alam Tema Peristiwa dalam Kehidupan. Given (dalam Ali, 2011:23) mengemukakan langkah-langkah kegiatan

yang efektif dalam strategi pembelajaran akan membantu siswa menuju keterampilan berfikir tingkat tinggi.

Hal tersebut di atas didukung dengan data respon baik dosen maupun guru menunjukkan bahwa kualitas hasil pengembangan perangkat pembelajaran ditinjau dari berbagai aspek (tampilan perangkat, kedalaman isi, kesesuaian dengan kurikulum 2013, kesesuaian dengan prinsip-prinsip keterampilan berpikir tingkat tinggi, kejelasan materi, kesesuaian dengan peserta didik, membangun karakter peserta didik, unsur kreativitas, dan evaluasi) setuju menyatakan baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran 1 Subtema 3 Manusia dan Peristiwa Alam Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD. Hal ini sesuai dengan hasil validasi (tampilan, isi, bahasa, kelengkapan) yang menunjukkan rata-rata nilai 38,6 yang menunjukkan kategori baik.

Pembelajaran berbasis *HOTS* merupakan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berfikir kritis. Mengembangkan pemikiran kritis menuntut latihan menemukan pola, menyusun penjelasan, membuat hipotesis, melakukan generalisasi, dan mendokumentasikan temuan-temuan dengan bukti (Eggen, 2012: 261).

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memicu siswa untuk berfikir tingkat tinggi menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi

pada siswa aktif, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan, pendekatan semacam ini sangat sesuai dengan harapan kurikulum 2013.

Hasil uji coba terbatas perangkat pembelajaran di beberapa SD telah menunjukkan hasil ketuntasan dengan rerata ketuntasan capaian belajar siswa 91 %. Hal ini menggambarkan hasil pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan prototip model pengembangan pembelajaran berbasis *HOTS* mampu menghasilkan hasil capaian belajar yang cukup efektif pada pembelajaran 1 Subtema 3 Manusia dan Peristiwa Alam Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil pembahasan serta permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Prototip model pengembangan pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan, yaitu Analisis Kompetensi dasar (KD), Analisis Indikator, Analisis karakteristik siswa, Merumuskan tujuan pembelajaran, Analisis materi, Mengembangkan strategi, dan kegiatan pembelajaran, mengembangkan perangkat pembelajaran, Mengembangkan

penilaian, Mengkaitkan prinsip *HOTS*, dan Merevisi semua aspek dan langkah pengembangan pembelajaran.

2. Hasil pengembangan pembelajaran dengan menggunakan Prototip model pengembangan pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa produk perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan penilaian pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip *HOTS*.
3. Kualitas hasil pengembangan perangkat pembelajaran hasil validasi perangkat oleh validator menunjukkan nilai total rerata 3,86 dengan kategori baik. Hasil respon dosen dan guru terhadap hasil pengembangan pembelajaran masing-masing menyatakan setuju dengan rerata persentase 73,8 % (kategori baik) dan 87,8 % (kategori sangat baik).
4. Hasil uji coba terbatas menunjukkan hasil pengembangan pembelajaran mampu menghasilkan ketuntasan capaian belajar (91 %) pada pembelajaran 1 Subtema 3 Manusia dan Peristiwa Alam Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L W. (2010). *Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barrat, Carroline, (2014). *Higher Order Thinking And Assessment*. International Seminar on current

- issues in Primary Education: Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Depdikbud, (2013). Kurikulum 2013. :Jakarta
- Haig, Yvonne, (2014). *Higher Order Thinking And Assessment*. International Seminar on current issues in Primary Education: Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Eggen, P, Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Merril, Melanie T. (2001). *Pembelajaran Aktif yang Menginspirasi*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suparlan, dkk.(2008). *PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Bandung: Grasindo.
- Suparman, A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (contextual teaching and learning) Di kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher
- Pianpeng, T., Koraneekij, Prakob. (2016). *Development of a Model of Reflection Using Video Based on Gibbs's Cycle in Electronic Portfolio to Enhance Level of Reflective Thinking of Teacher Students*. International Journal of Social Science and Humanity, Vol. 6, No. 1, January 2016.pp. 26-31.
- Priyatni, E.T, Wahono, A.S, (2012). *Penyusunan Bahan Ajar Membaca Berbasis Pendidikan Multikultural dan E-Learning*. LITERA, Volume 11, Nomor 1, April 2012. Hal 1-14.
- Rufi'i. (2015). *The Development of Algo-Heuristic Model: To Improve Student Learning Acquisition in Statistics at Elementary School Teacher Education*. International Journal of Social Science and Humanity, Vol. 5, No. 11, November 2015.pp. 937-943.
- Tasri, Lu'mu. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web*. Jurnal MEDTEK, 3.2.
- Tiarani, Vinta. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar Dwi Bahasa untuk Kelas Internasional*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Valdez , Anabelie V., Lomoljo, Annaliza., Dumrang, Samsia P., and Manis M. Didatar. (2015). *Developing Critical Thinking through Activity –Based and Cooperative Learning Approach in Teaching Higher School Chemistry*. International Journal of Social Science and Humanity, Vol. 5, No. 1, January 2015. pp.139-141.
- Zakiah, Milatuz. *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah di SMA/MA Kelas XI*. Universitas Negeri Malang.