

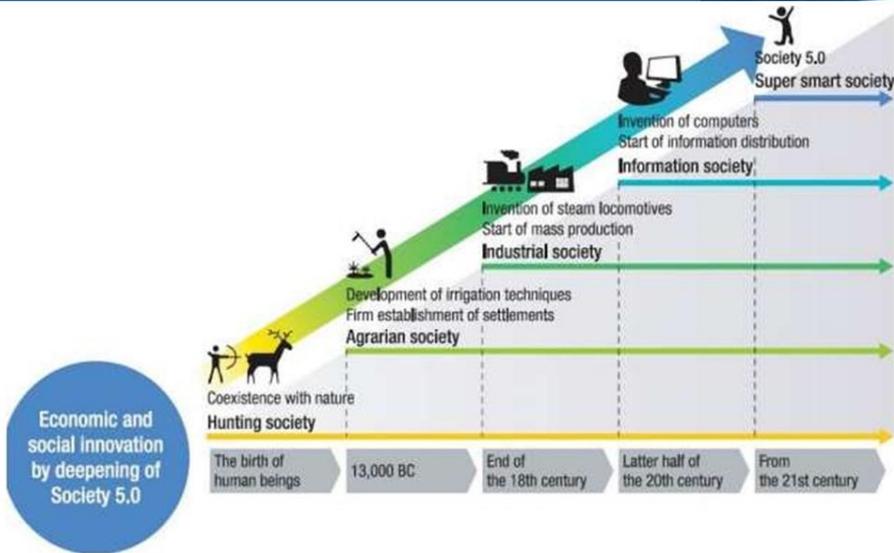


INTEGRASI HOTS DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL DI ERA SOCIETY 5.0

Djumadi

Seminar Nasional Daring Pendidikan dan Sainstek ke VI dengan Tema "Isu-isu Strategis Sains, Lingkungan, dan Inovasi Pembelajarannya" Surakarta 27 Mei 2021

Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Jl. A.Yani Pabelan, Kart



Society 5.0

1. Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0.
2. Society 5.0 memiliki konsep teknologi big data yang dikumpulkan oleh Internet of things (IoT) (Hayashi) diubah oleh Artificial Intelligence (AI) (Rokhmah, 2019) dan big data (Özdemir, 2018) menjadi sesuatu yang dapat membantu masyarakat sehingga kehidupan menjadi lebih baik (Mathews, 2015).
3. Society 5.0 akan berdampak pada semua aspek kehidupan mulai dari kesehatan, tata kota, transportasi, pertanian, industri dan pendidikan.

Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Society 5.0

4. Dengan teknologi pada era society 5.0, masalah yang tercipta pada revolusi industri 4.0 (berkurangnya sosialisasi antar masyarakat, lapangan pekerjaan, dan dampak industrialisasi lainnya) akan berkurang agar terintegrasi dengan baik (Faruqi, 2019).
5. Pada bidang pendidikan proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja baik itu dengan adanya guru ataupun tidak.
6. Fokus keahlian bidang pendidikan abad 21 saat ini meliputi kreatifitas, berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi (Risdianto, 2019).

Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Jl. A.Yani F



Kesiapan Pengajar?

1. Pendidikan berbasis kompetensi menjadi salah satu misi utama perguruan tinggi di era sekarang.
2. Pemanfaatan (*IoT*) *Internet of things*
3. Pemanfaatan *virtual/augmented reality*
4. Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax. +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Pembelajaran Digital

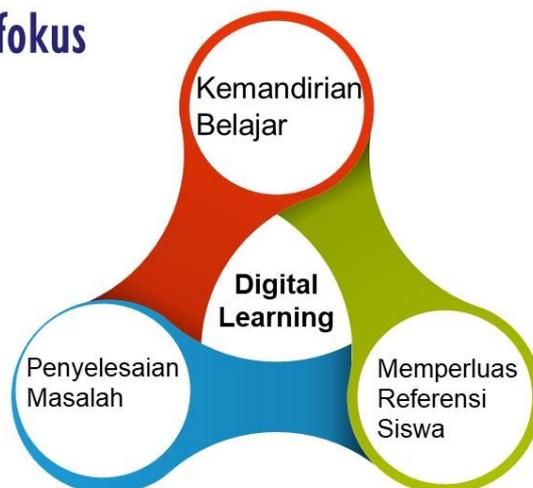
1. Pada pembelajaran daring, pendidik dan peserta didik pada waktu yang sama berada dalam aplikasi atau platform internet yang sama dan dapat berinteraksi satu sama lain.
2. Inovasi dalam dunia pendidikan di era ini dapat dilihat sebagai sebuah respons kreatif di mana manusia memanfaatkan teknologi digital, *open sources contents* dan *global classroom* dalam penerapan pembelajaran
3. New normal pembelajaran secara e-learning bukanlah jawaban dari sebuah pertanyaan, tetapi adaptasi dari sebuah kondisi yang semua orang “terpaksa” melakukannya.



Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Tujuan dan fokus



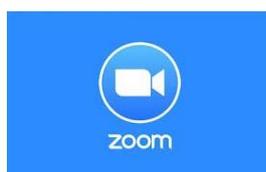
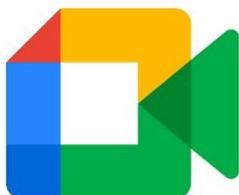
Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Platform digital



shutterstock.com - 563168038



Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Pembelajaran HOTS

HOTS adalah salah satu komponen penting bagi seseorang untuk dapat menyelesaikan masalah baru di abad ke-21 (Brookhart, 2010; Moseley et al., 2005; Thompson, 2008).

HOTS berperan penting dalam menerapkan, menghubungkan, atau memanipulasi pengetahuan sebelumnya secara berurutan untuk secara efektif menyelesaikan masalah baru (Thomas & Thorne, 2009).



Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Pembelajaran HOTS

HOTS adalah komponen utama dari pemikiran kreatif dan kritis dan pedagogi berpikir kreatif dapat membantu siswa mengembangkan ide-ide yang lebih inovatif, perspektif ideal dan wawasan imajinatif.

HOTS berfokus pada mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat menganalisis secara efektif, mengevaluasi dengan menggambarkan inferensi dari informasi yang ada dan membuat (mensintesis) sesuatu yang baru.



Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



REVISI TAKSONOMI BLOOM

(Anderson & Krathwohl 2001)



Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id



Keterampilan HOTS

HOTS sebagai proses transfer dalam konteks pembelajaran adalah melahirkan belajar bermakna (meaningfull learning), yakni kemampuan peserta didik dalam menerapkan apa yang telah dipelajari ke dalam situasi baru tanpa arahan atau petunjuk pendidik atau orang lain.

HOTS sebagai proses berpikir kritis dalam konteks pembelajaran adalah membentuk peserta didik yang mampu untuk berpikir logis (masuk akal), reflektif, dan mengambil keputusan secara mandiri.

HOTS sebagai proses penyelesaian masalah adalah menjadikan peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan riil dalam kehidupan nyata, yang umumnya bersifat unik sehingga prosedur penyelesaiannya juga bersifat khas dan tidak rutin

Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id email: ums@ums.ac.id



Model Pembelajaran Berorientasi HOTS



Model *Discovery/Inquiry Learning*



Model *Problem Based Learning*



Model *Project Based Learning*

Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id email: ums@ums.ac.id





1. Discovery/Inquiry Learning:

merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemecahan masalah, sehingga peserta didik harus melakukan eksplorasi berbagai informasi agar dapat menentukan konsep mentalnya sendiri dengan mengikuti petunjuk pendidik berupa pertanyaan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id email: ums@ums.ac.id



2. Model Problem Based Learning:

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual.

Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id email: ums@ums.ac.id





3. Model Project Based Learning:

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain.



Jl. A.Yani Pabelan, Kartasura, Surakarta – Indonesia 57162 | Telp.: +62-271-717417, Fax: +62-271-715448 | Website: www.ums.ac.id | email: ums@ums.ac.id

