METODE *JUMPING TASK* UNTUK MENGEMBANGKAN HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) DALAM PEMBELAJARAN

Oleh : **Assistant Professor. Dr. Nofrion, M. Pd**
Dosen Program Studi Pendidikan Geografi (S1 & S2)
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
Email. nofrion@fis.unp.ac.id

Istilah *jumping task* sering ditemui dalam praktik pembelajaran di Jepang yang merujuk kepada soal atau tugas level tinggi. Sato (2012) menjelaskan bahwa praktik ini merupakan salah satu indikator dalam Reformasi kelas yang merupakan agenda penting “*silent revolution*” atau revolusi dalam di dalam kelas yang menguat di Jepang bersama dengan implementasi “*Lesson Study*”. Dalam konteks pembelajaran Abad 21, istilah *jumping task* ini dekat dengan soal atau tugas *level Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. *Jumping task* bertujuan untuk memicu terjadinya proses berfikir lebih dalam dan komprehensif di kalangan siswa serta mendorong mereka untuk mengembangkan pembelajaran menjadi pembelajaran kolaboratif.

Berdasarkan pengembangan Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl (2001), soal atau tugas *Jumping Task* berada pada level C4, C5 dan C6. Soal level C1 (mengingat/remember) dan C2 (memahami/understand) masuk kategori “*recalling, reciting, restating*” sedangkan soal level C3 (menerapkan/apply) masuk kategori “*processing*”. Soal C4 (menganalisis/analysis) dan C5 (mengevaluasi/evaluate) masuk kategori “*critical thinking*” dan soal C6 (mencipta/create) berada pada kategori “*creative thinking*”.

PROSES KOGNITIF			DEFINISI
C1	L O T S	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
C2		Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3		Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
C4	H O T S	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu berhubungan antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5		Menilai/ Mengevaluasi	Mem buat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6		Mengkreasi/ Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru

Gambar 1. Level Proses Kognitif
Sumber : Ariyana dkk (2018)

Namun, soal kategori jumping task tidak harus soal C4-C6 saja. Nofrion (2018) menjelaskan bahwa soal jumping task adalah soal atau tugas menantang yang berada di atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru pada indikator tujuan pembelajaran. Contoh, jika guru menetapkan level indikator suatu materi berada pada level C2 maka ketika guru menyajikan soal C3 maka soal C3 yang disajikan sudah termasuk soal kategori jumping task karena telah berada di atas level indikator tujuan pembelajaran.

	Mencipta	<ul style="list-style-type: none"> • Mencipta ide/gagasan sendiri. • Kata kerja: mengonstruksi, desain, kreasi, mengembangkan, menulis, menggabungkan, memformulasikan.
HOTS	Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil keputusan tentang kualitas suatu informasi. • Kata kerja: evaluasi, menilai, menyanggah, memutuskan, memilih, mendukung, menduga, memprediksi.
	Menganalisis	<ul style="list-style-type: none"> • Menspesifikasi aspek-aspek/elemen. • Kata kerja: mengurai, membandingkan, memeriksa, mengkritisi, menguji.
	Mengaplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan informasi pada domain berbeda • Kata kerja: menggunakan, mendemonstrasikan, mengilustrasikan, mengoperasikan.
LOTS	Memahami	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ide/konsep. • Kata kerja: menjelaskan, mengklasifikasi, menerima, melaporkan.
	Mengingat	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali fakta, konsep, dan prosedur. • Kata kerja: mengingat, mendaftar, mengulang, menirukan.

Sumber : Dimodifikasi dari Anderson dan Krathwohl (2001)

Diakui, memang tidak mudah bagi guru untuk bisa membuat dan menentukan level soal HOTS secara tepat. Puspedik (2015) membuat kategori soal menjadi tiga yaitu; 1) Level 1 Pengetahuan dan Pemahaman, 2) Level 2 Aplikasi/Menerapkan dan 3) Level 3 Penalaran. Berikut disajikan contoh soal dengan tiga level tersebut:

Soal Level 1: Pengetahuan dan Pemahaman	Soal Level 2 Aplikasi/Penerapan	Soal Level 3 Penalaran
<p>Fenomena cuaca dan iklim serta dampaknya terhadap kehidupan merupakan kajian...</p> <p>A. Geomorfologi B. Oseanografi C. Meteorologi D. Antropologi E. Ekologi</p>	<p>Penduduk kota P=5.000.000 jiwa, kota Q = 200.000 jiwa. Sedangkan jarak kota P ke kota Q = 60 km. Jika akan didirikan Rumah Sakit, maka lokasi ideal yang tepat adalah</p> <p>A. 10 km dari A B. 10 km dari B C. 20 km dari B D. 25 km dari B E. 40 km dari A</p>	<p>Berdasarkan peta tersebut, daerah yang berpotensi gempa tektonik adalah ... dan upaya penanggulangannya dilakukan dengan cara</p> <p>A. Kalimantan, membangun rumah tahan gempa B. Sumatera, membangun tanggul penahan banjir C. Jawa, membangun peringatan dini tsunami D. Sulawesi, membuat tanggul pemecah E. Bali, membuat benteng yang kokoh</p>
<p>Level LOTS karena hanya membutuhkan kemampuan menghafal (recall, restate dan rescite). Proses berpikir hanya satu atau dua langkah.</p>	<p>Level MOTS karena mulai menerapkan informasi dan data untuk memperoleh suatu data baru. Data awal adalah jumlah penduduk dan jarak antar kota. Data akhir adalah jarak ideal. Soal ini termasuk level MOTS karena menguji kemampuan siswa mengingat rumus dan memahami teori titik henti. Proses berpikir lebih banyak.</p>	<p>Soal ini termasuk HOTS karena memuat stimulus, menuntut siswa menggunakan informasi untuk memutuskan suatu hal. Soal ini termasuk kategori “jumping task”.</p> <p>Stimulus soal HOTS/JT bisa dalam bentuk peta, gambar, deskripsi/narasi suatu masalah dan lain-lain.</p>

Menurut Nofrion (2018;2019), fungsi soal atau tugas level tinggi adalah untuk memicu terjadinya diskusi dan dialog serta kolaborasi antara siswa. Soal-soal level rendah bisa dikerjakan sendiri oleh siswa tanpa bantuan orang lain. Jika siswa terbiasa dengan soal-soal level rendah akan menyebabkan kurang

berkembangnya kemampuan HOTS siswa seperti kemampuan logika dan penalaran, analisis dan evaluasi, kreasi, problem solving dan kemampuan mengambil keputusan (Brookhart, 2010). Hasil survei PISA juga mengungkapkan bahwa pada umumnya kemampuan peserta didik Indonesia sangat rendah dalam: (1) mengintegrasikan informasi; (2) menggeneralisasi kasus demi kasus menjadi suatu solusi yang umum; (3) memformulasikan masalah dunia nyata ke dalam konsep mata pelajaran; dan (4) melakukan investigasi. Soal-soal Jumping Task akan merangsang siswa untuk melakukan berbagai pengalaman dan aktivitas belajar terutama aktivitas belajar lanjut seperti menganalisis, berdiskusi, berdialog, mengkomunikasikan dan berkolaborasi (Nofrion & Wijayanto, 2018; Kasman, 2019; Nofrion, 2017).

Oleh sebab itu, guru yang mampu menyajikan jumping task berupa soal-soal level penalaran dalam pembelajaran akan memberi ruang kepada berkembangnya potensi anak secara lebih baik. Soal-soal yang ditata sedemikian rupa merupakan kunci terjadinya aktivitas belajar yang variatif. Jumping task tidak hanya akan bermanfaat untuk mengasah kognitif tingkat tinggi siswa namun juga akan mengembangkan semangat berkolaborasi, berdiskusi dan berkomunikasi dimana mereka belajar untuk saling menghargai, saling peduli dan berbagi.

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Longman Inc
- Ariyana, Yoki, dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Brookhart, Susan M. (2010). *How to Assess Higher Order Thinking Skill In Your Class*. Virginia USA: Alexandria.
- Kasman, Satiri. 2019. *Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skill/HOTS) Geografi*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Nofrion *et al* 2019 *IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci.* **286** 012006

N Nofrion *et al* 2018 *IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci.* **145** 012038

Nofrion, N., & Wijayanto, B. (2018). LEARNING ACTIVITIES IN HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) ORIENTED LEARNING CONTEXT. *Geosfera Indonesia*, 3(2), 122-130. doi:10.19184/geosi.v3i2.8126

Nofrion.2017. PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN METODE “JUMPING TASK” PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI. <http://jurnal.unimed.ac.id>. Volume 9 Nomor 1 tahun 2017. Halaman 11-20

Nofrion, N. (2018, October 14). PANDUAN PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN EXO OLO TASK (MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) DALAM PEMBELAJARAN). <https://doi.org/10.31227/osf.io/wh2mp>

Nofrion, N. (2018, October 14). PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN KOLABORATIF DALAM GEOGRAFI. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7y23r>

Nofrion, N. (2018, October 14). KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN GEOGRAFI ABAD 21. <https://doi.org/10.31227/osf.io/kwzjv>

Nofrion, N. (2018, October 14). PENGUATAN KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN GEOGRAFI. <https://doi.org/10.31227/osf.io/s4rhg>

Puspendik. (2015). Laporan Hasil Ujian Nasional SMP/MTs Tahun Pelajaran2015/2015. Jakarta: Puspendik.

Sato, Manabu. 2012. Reformasi Kelas. JICA. Japan