

BLENDDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN HOTS MAHASISWA PGMI STAIPANA

Mutik Nur Fadhilah
STAI Pancawahana Bangil

Abstract: *The existence of a co-19 pandemic that requires social distancing. Because the spread of this disease is very fast to move, and disrupt the human respiratory system. With the existence of this pandemic, the government is taking the policy in the field of education to carry out the process of learning from home. But it certainly does not reduce the ability of HOTS (high order thinking skills) of students to attend lectures during this pandemic. In the implementation process using learning based on blending learning. This is used to facilitate the integration of learning activities from face-to-face and online activities. The focus of this discussion emphasizes the description of blending learning itself. Then discuss the ability of HOTS (high order thinking skills), according to their cognitive level. As well as knowing the application of learning based on blending learning in improving the ability of HOTS (high order thinking skills) of PGMI STAIPANA students. The steps to improve HOTS (high order thinking skill) capabilities through blended learning are as follows: direct activities, independent learning, applications, tutorials, collaboration, evaluation and other supporting materials. In accordance with the level of cognitive abilities in high-level thinking (HOTS), namely: the ability to remember, the ability to understand, the ability to apply, the ability to evaluate and the ability to create. Certainly in accordance with the problems or topics provided by educators. In accordance with Qs. Fushsilat verse 25, Qs. Al Hasyr paragraph 2 and Ministerial Regulation No. 44 of 2015.*

Keyword: *Blended Learning and The Ability of HOTS (High Order Thinking Skill).*

PENDAHULUAN

Sekarang kita mengalami pandemi covid-19, yang mengharuskan kita untuk *social distancing*. Pemerintah pun mengambil kebijakan pendidikan harus melalui pembelajaran daring. Padahal kampus kami telah melakukan perkuliahan tatap muka sebanyak 3x perkuliahan dan sisa pertemuannya dilakukan secara daring sampai nanti keadaan mulai membaik. Dengan adanya kewajiban unuk menyelesaikan perkuliahan tersebut, diharapkan mahasiswa mampu memahami konsep perkuliahan yang disampaikan oleh tenaga pendidikan.

Blended Learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran online dan tatap muka dalam kegiatan perkuliahannya. Mahasiswa PGMI

pun dalam perkuliahan ini dapat mengikuti prosesnya sesuai dengan instruksi tenaga pendidikan. Diharapkan nantinya mampu meningkatkan kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) dimana proses berpikir mahasiswa dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran materi perkuliahannya.

PEMBAHASAN

Blended Learning

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. Sedangkan *learning* adalah pembelajaran atau sebuah proses belajar untuk mendapatkam ilmu pengetahuan. *Blended Learning* adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran dimana pengajaran yang disampaikan melalui gabungan pembelajaran online dan tatap muka dalam pelaksanaannya. Tatap muka merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara langsung. Begitu pula pembelajaran online dilakukan melalui sebuah website atau jaringan online.

Adapun tujuan *blended learning* apabila dilaksanakan dalam proses pembelajaran dalam perkuliahan, yaitu:

1. Memudahkan proses pembelajaran dalam kondisi apapun.
2. Memudahkan menyesuaikan materi sesuai jadwal tanpa melihat jarak masing-masing mahasiswa.
3. Memudahkan menyamakan waktu dalam proses pembelajaran.
4. Dalam proses pembelajaran tatap muka, mahasiswa belajar cara berinteraksi dan menyampaikan pendapat.
5. Sedangkan *blended learning*, mahasiswa dituntut untuk mandiri, mengenal berbagai macam aplikasi online dan tanggung jawab dalam proses penyelesaian tugas perkuliahan.

Untuk mengembangkan *Blended Learning*, terdapat lima kunci pembelajaran ini adalah sebagai berikut:¹

1. *Live-Event* yakni pembelajaran tatap muka sinkron dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.
2. *Self-Paced Learning*, mengombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri menggunakan teks maupun multimedia daring lainnya.
3. *Collaboration*, mengombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar yang kedua-duanya bisa bersifat lintas sekolah/kampus.
4. *Assessment*, cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik *asesment*). Dalam *Blended Learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis asesmen baik yang bersifat tes maupun nontes, atau tes yang lebih bersifat otentik dalam bentuk proyek, produk dan lain sebagainya. Di samping itu, bentuk-bentuk asesmen online

¹Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), hlm. 227.

dan asesmen offline perlu dipertimbangkan agar memberikan kemudahan dan fleksibilitas kepada para mahasiswa.

5. *Performance Support Materials*, mengombinasikan pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut telah dipersiapkan. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline maupun secara online (via website tertentu).

Akan tetapi ada beberapa pendapat tentang unsur pengembangan *blended learning* yang terdiri dari enam unsur, yaitu:

1. Tatap muka, adanya kegiatan pembelajaran langsung memudahkan tenaga pendidik memahami sifat atau karakteristik mahasiswa. Serta mampu memudahkan menyampaikan materi perkuliahan dari hati ke hati sehingga pengetahuan yang disampaikan bisa secara utuh.
2. Belajar mandiri, pembelajaran ini mampu meningkatkan tanggung jawab para mahasiswa dalam proses pembelajarannya. Apabila ada kondisi yang tidak memungkinkan tentunya para mahasiswa mampu belajar sesuai dengan RPS (rencana pembelajaran semester) yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik.
3. Aplikasi, merupakan sebuah sistem ataupun media yang memudahkan proses pembelajaran. Baik melalui pembelajaran secara tatap muka maupun secara daring. Apabila dilakukan secara tatap muka, tentunya aplikasi yang digunakan tidak menggunakan paket data atau jaringan online yang begitu banyak. Dikarenakan adanya dukungan pihak kampus telah memberikan jaringan wifi didalam perkuliahan. Berbeda halnya ketika pembelajaran online, mahasiswa memerlukan jaringan daring yang stabil sehingga memerlukan paket data yang menunjang terjadinya proses perkuliahan. Serta harus didukung dengan kemampuan tenaga pendidik yang mumpuni dalam penggunaan aplikasi yang tidak membebani mahasiswanya, namun disesuaikan dengan tujuan perkuliahan. Pembelajaran berbasis *blended learning* bisa melalui PBM (pembelajaran berbasis masalah), dimana mahasiswa diberikan sebuah topik atau materi untuk didiskusikan sesuai dengan kemampuannya dalam menyampaikan sebuah pendapat dengan didasari dasar pemikiran.
4. Tutorial, sering digunakan dalam pembelajaran daring untuk memudahkan pembelajaran jarak jauh. Hal ini merupakan salah satu upaya tenaga pendidik untuk selalu melakukan kegiatan pembelajaran. Meskipun kegiatan tutorial ini kadang tidak memerlukan tenaga pendidik dalam prosesnya, namun tenaga pendidik masih diperlukan dalam proses membimbing mahasiswanya dalam cara penggunaan dan menjawab pertanyaan mahasiswa dalam penyedia jasa ilmu pengetahuan.
5. Kerja sama, merupakan interaksi antara tripusat pendidikan (lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan rumah). Keterlibatan ketiganya berperan penting dalam membentuk karakter mahasiswa dan keberhasilan dalam belajar. Mungkin memang sering terjadi hanya 2 interaksi (mahasiswa dan tenaga pendidik) tetapi nyatanya hal ini masih ada faktor x (lingkungan rumah atau masyarakat).

Pembelajaran tatap muka langsung tentunya memerlukan perhatian yang lebih dari seorang tenaga pendidikan. Akan tetapi, pembelajaran berbasis *blended learning* memerlukan kemadirian belajar seorang mahasiswa dalam berkolaborasi mencapai tujuan pembelajaran.

6. Evaluasi, merupakan salah satu hasil penilaian kinerja mahasiswa. Terdapat perbedaan antara evaluasi tatap muka dengan evaluasi *blended learning*. Penilaian tatap muka didasarkan pada kegiatan langsung dan interaksinya dalam proses pembelajaran dikelas. Sedangkan penilaian *blended learning* terdiri dari beberapa evaluasi yaitu:
 - a. *Face-to-Face Driver*, bisa dilakukan secara tatap muka langsung atau menggunakan aplikasi online.
 - b. *Rotation*, merupakan hasil kolaborasi dari pembelajaran daring melalui kegiatan bertatap langsung dengan tenaga pendidikan.
 - c. *Flex*, merupakan kegiatan diskusi melalui media daring.
 - d. *Online Lab*, merupakan kegiatan yang bisa dilakukan di lab computer atau media daring lainnya, dimana interaksinya dibantu oleh sebuah alat dalam proses pembelajarannya.
 - e. *Self Blend*, merupakan sebuah kelas daring khusus yang bisa dilakukan dimana pun.
 - f. *Online Driver*, merupakan kelas daring yang materi atau proses pembelajarannya menggunakan media internet. Dimana mahasiswa mendownload suatu aplikasi dalam belajar mandiri secara jarak jauh. Tentunya waktunya sesuai dengan hasil kesepakatan kelas tersebut.

Kemampuan HOTS

Higher Order Thinking Skills merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode *problem solving*, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian.² Pembelajaran menuntut kemampuan berpikir mahasiswa mencakup menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Mahasiswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dalam menyelesaikan suatu masalah menggunakan pengetahuannya ke dalam situasi baru. Tujuan utama dari *higher order thinking skills* adalah meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks.

²Saputra Alanindra, *Analisis Keterampilan Proses Sains (KPS) Dasar Mahasiswa Calon Guru Biologi Pada Mata Kuliah Anatomi Tumbuhan (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi FKIP UMS Tahun Ajaran 2015/2016)*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016).

Pada hakekatnya kemampuan HOTS pada dimensi kognitif terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu:³

1. Mengingat (C_1), merupakan salah satu kemampuan berfikir tingkat awal dimana seseorang mampu mengenali dan mengingat kembali pengetahuan yang dimilikinya.
2. Memahami (C_2), merupakan kemampuan berfikir yang mampu menafsirkan dan mencontohkan suatu pengetahuan yang didapatkannya.
3. Mengaplikasikan (C_3), merupakan kemampuan berfikir seseorang dalam mengeksekusi dan mengimplementasikan suatu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menganalisis (C_4), merupakan kemampuan berfikir dengan tingkatan tinggi. Dimana seseorang harus mampu membedakan, mengorganisasi dan mengatribusikan pengetahuan yang dimilikinya.
5. Mengevaluasi (C_5), merupakan kemampuan seseorang dalam memeriksa dan mengkritik suatu pengetahuan.
6. Mencipta (C_6), merupakan kemampuan seseorang dalam merumuskan, merencanakan dan memproduksi suatu pengetahuan.

Kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam memecahkan suatu permasalahan. Sehingga seseorang bisa berfikir secara kritis sesuai dengan masalah yang dihadapinya. Secara umum langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:⁴

1. Mengidentifikasi masalah, apabila mahasiswa dihadapkan pada sebuah topik permasalahan. Maka mahasiswa tersebut harus mampu mencari persamaan atau perbedaan dari akar masalah tersebut.
2. Mendefinisikan masalah, mampu mendeskripsikan maksud topik permasalahan secara khusus maupun secara umum.
3. Menetapkan masalah, mampu membuat point atau inti permasalahan sesuai topik.
4. Mengeksplorasi strategi, mencari beberapa alternatif penyelesaian melalui berbagai teori dan pengalaman yang dimiliki.
5. Menerapkan strategi, setelah menemukan strategi yang sesuai dengan penyelesaian permasalahan. Barulah strategi yang sesuai tersebut diterapkan sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Penerapan *Blended Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan HOTS Mahasiswa PGMI STAIPANA

Sebelum kita membahas lebih mendalam, penulis akan mendeskripsikan tentang mahasiswa PGMI STAIPANA. PGMI STAIPANA merupakan salah satu prodi baru yang masih menggunakan SK Operasional dalam pelaksanaannya. Memiliki 3 tingkatan semester dalam pelaksanaannya. Meskipun termasuk prodi baru, namun semangat

³Anderson dan Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching and Asesing*, (New York: Addison Wesley Longman, 2001).

⁴Susan Brookhart, *How to Asses Higher-Order Thinking Skill In Your Classroom*, (United States of Amerika: ASCD Member Book, 2010).

mahasiswa lumayan tinggi dalam proses perkuliahan. Hal ini dibuktikan dengan antusias mahasiswa dalam interaksi dengan tenaga pendidik yaitu:

1. Tingkatan mahasiswa PGMI semester VI pada mata kuliah ICT.
2. Tingkatan mahasiswa PGMI semester IV pada mata kuliah IPU II (Ilmu Pengetahuan Umum II).
3. Tingkatan mahasiswa PGMI semester II pada mata kuliah IPU I (Ilmu Pengetahuan Umum I).

Dimana visi prodi PGMI ini adalah mewujudkan Perguruan Tinggi yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan Islam dan teknologi serta melahirkan Sarjana yang berakhlakul karimah, profesional dan mampu menjadi penggerak pembangunan. Serta terdapat misi prodi PGMI adalah:

1. Mendidik mahasiswa menjadi masyarakat yang bermoral, memiliki kemantapan akidah dan kedalaman spiritual, keluasan ilmu dan kematangan profesional.
2. Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni melalui pengkajian dan penelitian ilmiah.
3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat.
4. Meningkatkan kegiatan kemahasiswaan.
5. Melaksanakan pembinaan civitas akademika dan saling berhubungan dengan lingkungan.

Sesuai dengan tujuan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan mahasiswa agar menjadi anggota masyarakat yang beriman, dan bertaqwa kepada Allah SWT, jujur, berakhlakul karimah, berkepribadian utuh, mandiri, cerdas, memiliki kemampuan akademik, profesional dan kemampuan untuk menerapkannya, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi, budaya dan seni yang islami serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan dan keagamaan yang tinggi.
2. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, dan seni yang Islami serta mengupayakan pengenalan, pengalaman dan pemanfaatannya untuk meningkatkan tarap kehidupan masyarakat dan kemaslahatan umat.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa mahasiswa PGMI pada hakekatnya memiliki visi, misi dan tujuan dalam proses pendidikannya. Akan tetapi proses pendidikan saat ini, tidak bisa dilakukan secara langsung. Dikarenakan ada pandemi covid-19 atau dikenal dengan korona. Penyakit ini merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sidrom pernafasan akut.⁵ Penularan penyakit ini sangatlah cepat dan tidak bisa dideteksi dengan mudah. Sehingga memerlukan alat dalam mengidentifikasi penyakit ini, serta alatnya pun masih terbatas. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat Fushsilat ayat 25 yaitu:

⁵Google, *Corona*, diakses melalui https://en.wikipedia.org/wiki/Coronavirus_disease_2019, pada tanggal 28 April 2020 pukul 11.57.

وَقَيَّضْنَا لَهُمْ قُرَنَاءَ فَزَيَّنُوا لَهُمْ مَا بَيْنَ أَيْدِيهِمْ وَمَا خَلْفَهُمْ وَحَقَّ عَلَيْهِمُ الْقَوْلُ فِي أُمَمٍ
قَدْ خَلَتْ مِنْ قَبْلِهِمْ مِنَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنَّهُمْ كَانُوا خَسِرِينَ

Artinya: “Dan Kami tetapkan bagi mereka teman-teman yang menjadikan mereka memandang bagus apa yang ada di hadapan dan di belakang mereka dan tetapkanlah atas mereka keputusan azab pada umat-umat yang terdahulu sebelum mereka dari jinn dan manusia, Sesungguhnya mereka adalah orang-orang yang merugi.”

Dapat kita ketahui, bahwa pandemi ini bukanlah pertama kali terjadi di muka bumi ini. Umat terdahulu pernah melalui wabah ini dan tentunya ada hikmah di balik musibah yang kita alami saat ini. Untuk itu, kita perlu mempelajari apa yang dilakukan umat terdahulu dengan mematuhi ulil amri atau pemerintah. Kita mematuhi segala peraturan yang berlaku untuk memutus rantai penyebaran virus ini. Salah satunya dalam bidang pendidikan, diberlakukannya proses pembelajaran daring.

Proses pembelajaran daring yang dilakukan di kampus staipana prodi PGMI, khususnya mata kuliah IPU (Ilmu Pengetahuan Umum) 1, IPU (Ilmu Pengetahuan Umum) II dan ICT (*Information Communication and Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Menggunakan pembelajaran berbasis *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan HOTS (Higher Order Thinking Skill) atau kemampuan berfikir tingkat tinggi. Hal ini digunakan untuk mempermudah proses perkuliahan yang tersisa untuk meningkatkan keilmuan mahasiswa itu sendiri. Meskipun dengan keterbatasan yang dimiliki oleh masing-masing tenaga pendidik dan mahasiswa.

Mahasiswa PGMI STAIPANA merupakan kalangan ekonomi menengah begitu pun dengan tenaga pendidikannya. Untuk mempermudah proses perkuliahan jarak jauh, dibutuhkan sedikit bantuan dari jaringan internet. Tentunya disesuaikan dengan jadwal perkuliahan mahasiswa dengan meminimalisir tugasnya. Agar tidak memperberat beban mahasiswa ketika belajar dari rumah. Mahasiswa kami bukan 100% hanya sebagai peserta perkuliahan saja, namun sebagai tenaga pendidik di tingkat dasar atau pekerjaan halal lainnya. Tujuan para mahasiswa kami adalah mengubah nasib mereka kearah yang lebih baik dan mampu membanggakan keluarganya. Dengan tekad inilah, kami sebagai tenaga pendidik harus mampu mewadahi keinginan mereka dalam belajar di tengah pandemi untuk mencapai tujuan yang sama.

Dengan demikian, penerapan *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan HOTS mahasiswa PGMI Staipana terdiri dari beberapa hal antara lain:

1. Kegiatan langsung, dilakukan sesuai dengan waktu studi yang dilakukan selama tatap muka langsung atau sesuai jadwal semester yang ditentukan pihak kampus. Ketika melakukan pembelajaran daring waktunya sama hanya tempatnya tidak di kampus dan dilakukan di rumah masing-masing.
2. Belajar mandiri, pembelajaran awalnya melalui tatapan muka menggunakan silabus dan RPS. Tenaga pendidik melakukan penjelasan materi langsung kepada mahasiswa

sesuai dengan materi perkuliahannya sesuai jadwal. Ketika dilakukan pembelajaran daring, menggunakan *google classroom* proses perkuliahan pun dilakukan dengan online. Adanya slide atau ppt yang diunggah tenaga pendidik pada platform tersebut sesuai RPS. Tentunya harus ditunjang dengan meningkatkan kemampuan menganalisis mahasiswa terhadap materi yang telah disampaikan.

3. Aplikasi, untuk mendukung kegiatan belajar mandiri dibutuhkan media dalam proses interaksinya. Salah satunya kami menggunakan wa sebagai media mempermudah menjawab pertanyaan mahasiswa ke aplikasi proses perkuliahan. Media yang kedua kami menggunakan alamat *email* tentunya menggunakan *gmail*. *Gmail* harus dibuat secara individu oleh para mahasiswa sesuai dengan nama asli mereka. Setelah mereka memiliki *email*, barulah tenaga pendidik mengundang para mahasiswanya untuk masuk ke *google classroom* atau aplikasi zoom. *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi dari *google* untuk mempermudah interaksi pengajar dan mahasiswa dalam proses perkuliahan secara daring. Tenaga pendidik dapat menyiapkan sebuah intro awal dalam kelas awal perkuliahan, disusul dengan materi. Materinya bisa melalui file yang sudah dibuat dahulu, atau langsung membuat dengan aplikasi yang sudah tersedia didalamnya. Begitu pun dengan kegiatan evaluasinya bisa disesuaikan dengan macam-macam model pertanyaan yang tersedia di aplikasi tersebut. Bisa menggunakan pilihan ganda, uraian singkat, uraian deskripsi, angket, skale, dan lain sebagainya sesuai dengan kretifitas tenaga pendidikan. Berbeda halnya dalam kegiatan diskusi secara tatap muka melalui kegiatan daring menggunakan aplikasi *zoom* atau *video call*. *Video call* terbatas dalam jumlah mahasiswanya, dikarenakan menggunakan aplikasi wa. Sedangkan menggunakan aplikasi *zoom* dapat memuat semua mahasiswa dalam kegiatan presentasi dan diskusi materinya. Tentunya harus menggunakan jaringan internet yang stabil dalam penggunaannya.
4. Tutorial merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses perkuliahan ini secara mandiri. Tentunya disesuaikan dengan aplikasi yang dipakai dengan instruksi yang telah diberikan di awal oleh tenaga pendidik. Para mahasiswa melakukan instruksi dalam pelaksanaannya.
5. Kolaborasi atau kerja sama, tentunya proses perkuliahan ini terjadi interaksi antara tenaga pendidikan dan mahasiswa dalam pelaksanaannya. Pada perkuliahan daring pun dilakukan interaksi ini, namun bisa mengundang narasumber lain melalui online. Sesuai dengan materi yang akan dilakukan pada kelas perkuliahan tersebut. Mahasiswa diharapkan mampu mensintesis hasil interaksi tersebut dengan pengetahuan yang udah dimilikinya.
6. Evaluasi, dalam pembelajaran tatap muka langsung menggunakan *asesmen offline* menggunakan tes lisan bahkan tes berbentuk proyek setelah proses perkuliahan selesai. Pembelajaran daring tentunya menggunakan *asesmen online* menggunakan *google form* yang disesuaikan waktu pengerjaan dan pengumpulannya. Tentunya tetap disesuaikan dengan fleksibilitas dan kemampuan mahasiswa tersebut. Hal ini ditunjang dengan adanya japri (jaringan pribadi) antar personal mahasiswa dengan

tenaga pendidikan. Sehingga proses evaluasi ini menghasilkan suatu produk ataupun pengetahuan yang baru bagi para mahasiswa sesuai dengan mata kuliahnya.

7. Bahan pendukung kinerja, didukung dengan adanya silabus dan RPS sebagai pijakan dalam proses pembelajaran. Materi yang diberikan pendidik secara langsung dapat dilihat dari proses penjelasan tenaga pendidik pada mahasiswa. Serta asesmen offline yang telah dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan HOTS mahasiswa. Begitu pula dengan asesmen online tentunya dengan menyiapkan platform yang disesuaikan dengan materi dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis, sintesis dan mengevaluasi suatu topik yang diberikan pendidik.

Hasil pemaparan di atas, telah membuktikan terjadinya peningkatan kemampuan berfikir tingkat tinggi para mahasiswa PGMI. Untuk membuktikan tersebut, tenaga pendidik menggunakan analisis kognitif sesuai tingkatan HOTS, sebagai berikut:

1. Kemampuan awal mahasiswa adalah C_1 atau mengingat dapat diketahui pada kegiatan langsung dan kegiatan daring. Kedua proses tersebut tentunya membutuhkan kemampuan mahasiswa dalam mengenali dan mengingat kembali pengetahuan atau pengalamannya sesuai dengan topik perkuliahan. Hal tersebut dapat mengkorelasikan antara pengetahuan awal dengan teori yang baru didapatnya, sehingga menjadi pengetahuan baru utuh.
2. C_2 atau dikenal dengan kemampuan memahami, dapat diketahui dari proses interaksi tenaga pendidik dan mahasiswa. Masing-masing dapat memahami karakter individu atau memahami karakter mata kuliah yang akan dipelajarinya secara umum. Ketika secara umum mahasiswa sudah memahami, maka perkuliahan pun akan dilaksanakan sesuai materi atau topik yang akan dipelajari setiap minggunya. Dalam kegiatan ini para mahasiswa akan mampu menafsirkan beberapa konsep baru keilmuan. Serta mampu mencontohkan beberapa hal yang ada di lingkungan sekitarnya. Kemudian mampu mengklasifikasikan materi yang ada dalam kajiannya secara umum. Secara khusus dapat merangkum materi tersebut dalam sebuah peta konsep. Sehingga mampu menyimpulkan inti materi yang dipelajarinya menjadi sebuah pendapat. Pendapat murni mahasiswa sesuai dengan konsep yang dipahami masing-masing individu.
3. Kemampuan mengaplikasikan (C_3) dapat dilihat dari kegiatan spontan dalam kegiatan tanya jawab. Dimana mahasiswa mampu mengeksekusi aplikasi yang diberikan tenaga pendidikan secara daring. Serta mengimplementasikannya dalam sebuah kegiatan daring dalam memecahkan masalah yang telah diberikan tenaga pendidikan kepada para mahasiswa.
4. Tahapan ini mahasiswa sudah mulai melakukan kegiatan berfikir tingkat tinggi menganalisis atau C_4 . Dalam kegiatan ini, mahasiswa mampu membedakan antara kegiatan tatap muka dengan kegiatan secara daring. Serta mampu membedakan materi yang diberikan tenaga pendidik sesuai dengan topiknya. Setelah itu, mahasiswa mampu mengorganisasi materi tersebut secara utuh sesuai dengan pemahamannya. Sehingga para mahasiswa mampu mengatribusikannya dalam bentuk jawaban baik dalam penilaian online maupun penilaian offline.

5. Tingkatan kemampuan C₅ atau dikenal dengan kemampuan mengevaluasi. Merupakan kemampuan mahasiswa dalam memeriksa hasil jawaban diskusi maupun penilaian online melalui aplikasi sesuai dengan tugas yang diberikan. Serta mahasiswa mampu mengkritik hasil diskusi dan secara bersamaan mengkonfirmasi hasil diskusi yang tepat sesuai topik pembahasan.
6. Kemampuan berfikir tingkat tinggi selanjutnya adalah mencipta atau C₆. Dimana mahasiswa mampu merumuskan suatu akar permasalahan dari sebuah topik dalam sebuah karya ilmiah. Serta mampu merencanakan strategi dalam menyelesaikan masalah. Sehingga mampu memproduksi solusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi mereka sesuai dengan teori yang ada.

Kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berfikir tingkat tinggi melalui pembelajaran *blending learning* sesuai dengan firman Allah. Firman Allah ini termaktub dalam Qs. Al Hasyr ayat 2, yaitu:

هُوَ الَّذِي أَخْرَجَ الَّذِينَ كَفَرُوا مِنْ أَهْلِ الْكُتَيْبِ مِنْ دِيَارِهِمْ لِأَوَّلِ الْحَشْرِ ۗ مَا ظَنَنْتُمْ أَنْ يَخْرُجُوا ۗ وَظَنُّوا أَنَّهُمْ مَانِعَتُهُمْ حُصُونُهُمْ مِنَ اللَّهِ فَأَتْنَهُمُ اللَّهُ مِنْ حَيْثُ لَمْ يَحْتَسِبُوا ۗ وَقَذَفَ فِي قُلُوبِهِمُ الرُّعْبَ ۗ يُخْرِبُونَ بُيُوتَهُمْ بِأَيْدِيهِمْ وَأَيْدِي الْمُؤْمِنِينَ فَاعْتَبِرُوا يَا أُولِيَ الْأَبْصَارِ

Artinya: “Dia-lah yang mengeluarkan orang-orang kafir di antara ahli kitab dari kampung-kampung mereka pada saat pengusiran yang pertama. kamu tidak menyangka, bahwa mereka akan keluar dan mereka pun yakin, bahwa benteng-benteng mereka dapat mempertahankan mereka dari (siksa) Allah; Maka Allah mendatangkan kepada mereka (hukuman) dari arah yang tidak mereka sangka-sangka. dan Allah melemparkan ketakutan dalam hati mereka; mereka memusnahkan rumah-rumah mereka dengan tangan mereka sendiri dan tangan orang-orang mukmin. Maka ambillah (Kejadian itu) untuk menjadi pelajaran, Hai orang-orang yang mempunyai wawasan.”

Berdasarkan hal tersebut, kita dapat mengetahui bahwa Allah telah menyuruh kita untuk selalu berfikir. Berfikir diperuntukkan bagi orang-orang yang memiliki akal budi, untuk mengambil hikmah dari segala peristiwa yang telah terjadi. Serta mampu memberikan manfaat bagi orang-orang sekitarnya.

Pemaparan di atas, sesuai dengan Peraturan Menteri No. 44 Tahun 2015 tentang pembelajaran perguruan tinggi.⁶ Dimana kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) berbasis *blending learning*. Telah sesuai dengan standar sarana dan prasarana pembelajaran, dimana terdapat kriteria minimal tentang kebutuhan isi dan proses pembelajaran dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran.

⁶ Sutrisno dan Suyadi, *Desain Kurikulum Perguruan Tinggi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm.218.

Penerapan pembelajaran berbasis *blending learning* dalam meningkatkan kemampuan HOTS mahasiswa PGMI STAIPANA memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Meningkatkan kreatifitas tenaga pendidikan dalam proses pelaksanaannya.
2. Meningkatkan kegiatan ICT sesuai dengan era digital 4.0 dan *society* 5.0.
3. Mampu meningkatkan inovasi tenaga pendidikan dalam bidang tekhnologi internet.
4. Mampu meningkatkan konten-konten positif yang menunjang proses pembelajaran.
5. Bagi mahasiswa mampu meningkatkan daya juangnya dalam menghadapi era digital 4.0 dan *society* 5.0.
6. Bagi mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan penggunaan ICT.
7. Mahasiswa mampu berfikir secara terstruktur dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.
8. Mahasiswa mampu menciptakan sebuah produk yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar tempat tinggalnya.
9. Mahasiswa mampu mengambil hikmah dari setiap pembelajaran hidupnya.
10. Mahasiswa mampu mengubah paradigma negatif menjadi hal positif.

Akan tetapi pembelajaran berbasis *blending learning* dalam meningkatkan kemampuan HOTS mahasiswa PGMI STAIPANA memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1. Minimnya fasilitas yang dimiliki masing-masing individu.
2. Terbatasnya kuota yang dimiliki.
3. Diperlukan SDM (sumber daya manusia) yang maju dalam penggunaannya.

PENUTUP

Blended learning merupakan salah satu jawaban dalam proses pendidikan saat ini. Dikarenakan adanya pandemi sehingga menyebabkan harus melakukan *social distancing* dan kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan. Dengan adanya pembelajaran ini, diharapkan kemampuan *high over thinking skill* mahasiswa lebih meningkat. Khususnya dalam kemampuan kognitifnya dari C₁ sampai C₆. Tentunya dengan beberapa tahapan dalam meningkatkan kemampuan HOTS mahasiswa PGMI melalui *blending learning* ini, antara lain: kegiatan langsung, belajar mandiri, aplikasi, tutorial, kolaborasi, evaluasi dan bahan pendukung lainnya. Sesuai dengan Qs. Al Hasyr ayat 2 dan Peraturan Menteri No. 44 Tahun 2015.

DAFTAR PUSTAKA

- Alanindra, Saputra. *Analisis Keterampilan Proses Sains (KPS) Dasar Mahasiswa Calon Guru Biologi Pada Mata Kuliah Anatomi Tumbuhan (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi FKIP UMS Tahun Ajaran 2015/2016)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2016.
- Anderson dan Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Asesing*. New York: Addison Wesley Longman 2001.
- Brookhart, Susan. *How to Asses Higher-Order Thinking Skill In Your Classroom*. United States of Amerika: ASCD Member Book. 2010.
- Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.
- Google. *Corona*. Diakses melalui https://en.wikipedia.org/wiki/Coronavirus_disease_2019, pada tanggal 28 April 2020 pukul 11.57.
- Husamah. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2014.
- Sutrisno dan Suyadi. *Desain Kurikulum Perguruan Tinggi*. Bandung: Remaja Rojsdakarya.2015.
- Suyono, Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2012.
- Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.