**Pengaruh Metode *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Hots (*Higher Order Thinking Skills)***

Lia Dwi Arta1, Wahidah2

12FTIK IAIN Langsa

1[Liadwiarta.2000@gmail.com](mailto:Liadwiarta.2000@gmail.com)

2[Wahidah@iainlangsa.ac.id](mailto:Wahidah@iainlangsa.ac.id)

**ABSTRAK**

*Pembelajaran pendidikan agama Islam khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ulumul Qur'an Langsa masih kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Keterampilan berpikir tingkat tinggi belum terlalu di ekplor, masih berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan proses metode Discovery Learning berbasis Video terhadap kemampuan HOTS (Higher Order Thinking Skills) siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dengan bentuk desain One-Group Pretest-Posttes Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Ulumul Qur’an Langsa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-Ummu Salamah yang diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes esai dengan revisi indikator Taksonomi Bloom dan hasil observasi. Analisis data yang digunakan adalah uji-t. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif metode Discovery Learning berbasis Video terhadap kemampuan HOTS (Higher Order Thinking Skills) dan proses pembelajaran dengan menggunakan metode Discovery Learning berbasis Video dapat mempengaruhi kemampuan HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada siswa kelas VIII MTs Ulumul Qur'an Langsa.*

**Kata kunci:** *Discovery Learning,* HOTS (*Higher Order Thinking Skills),* Video, Pengaruh.

1. **Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu pembelajaran untuk mengetahui suatu ilmu pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, penelitian atau pelatihan. Masalah Pendidikan merupakan masalah yang paling banyak di bicarakan saat ini terutama berkaitan dengan mutu pelajaran di sekolah yang mengalami kemunduran. Tentu saja itu semua merupakan tantangan bagi para guru untuk mengambil tindakan dalam mengoreksi segala kelemahan yang ada. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahapan seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, itu semua merupakan tahapan-tahapan yang wajib dilakukan dalam Pendidikan (Leny Dhianti, 2017: 158).

Pendidikan Akidah Akhlak merupakan pendidikan yang diberikan kepada peserta didik dalam rangka menanamkan dasar-dasar keimanan dan moral keagamaan kepada peserta didik. Dalam proses pendidikan dan pengajaran di Madrasah Tsanawiyah merupakan hal yang paling penting didalam membina kepribadian anak didik agar tumbuh dan berkembang menjadi insan kamil, cerdas, dan terampil sekaligus bertaqwa kepada Allah SWT, dengan demikian maka akan tercipta masyarakat yang adil dan makmur (Alfa, 2017: 1)

Aqidah akhlak sangatlah penting bagi kehidupan manusia, pentingnya aqidah akhlak tidak saja bagi manusia dalam statusnya sebagai pribadi, tetapi juga berarti bagi kehidupan keluarga dan masyarakat bahkan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Akidah adalah mutiara hidup yang membedakan manusia dengan hewan.

Mata pelajaran aqidah akhlak ini merupakan cabang dari pendidikan agama islam, menurut Zakiyah Dradjat dalam (Andayani dan Abdul , 2004: 130) pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh. Lalu mengahayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.

Berdasarkan Pemendikbud nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran peserta didik Pendidikan dasar dan Pendidikan menengah bahwa muatan rencana pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 revisi 2017 yang disusun harus muncul empat macam yakni Pendidikan penguatan karakter, literasi sekolah, keterampilan abad 21 atau diistilahkan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and innovation*), dan HOTS (*Higher Order Thinking Skill)* (Kemedikbud, 2014: 104).

Kurikulum 2013 merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa muatan pembelajaran dalam satu pembelajaran utuh yang saling berkaitan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis, pembelajaran pendidikan agama islam khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ulumul Qur’an Langsa masih kurang melibatkan siswa melakukan ketermpilan berpikir tingkat tinggi dan pembelajaran masih berpusat pada guru yang masih terfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi sehingga pada muatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) abad-21 yang memuat HOTS (*Higher Order Thinking Skills)* belum terpenuhi seutuhnya. Dengan demikian proses berpikir siswa masih dalam level C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (aplikasi). Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS /*Higher Order Thinking Skills)*.

Menurut Tomei dalam Ridwan (2019: 2), HOTS mencakup transformasi informasi dan ide-ide. Transformasi ini terjadi jika siswa menganalisis, mensintesa atau mengabungkan fakta dan ide, menggeneralisasi, menjelaskan, atau sampai pada suatu kesimpulan atau intrpretasi. Manipulasi informasi dan ide-ide melalui proses tersebut akan memungkinkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan, memperoleh pemahaman, dan menemukan makna baru. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup berpikir kritis,berpikir kratif, *Problem solving,* dan membuat keputusan.

Keterampilan berpikir merupakan peroses keterampilan yang bisa dilatih, artinya dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif akan dapat merangsang siswa untuk berpikir dan meningkatkan kemampuan berpikir. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk mencari metode dan strategi pembelajaran yang dampaknya dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah kecakapan, kemampuan atau keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan keterampilan mengkreasi (Idarianawaty, 2020).

Mengatasi hal tersebut, perlu kiranya diupayakan suatu metode dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS /*Higher Order Thinking Skills)* peserta didik dan membuat peserta didik terlibat langsung dalam menemukan suatu perinsip dasar, sehingga peserta didik dapat memahami konsep lebih baik, mampu mengingat dan menggunakannya dalam konteks yang lain.

Salah satu metode pembelajaran yang berorientasikan pada HOTS dan direkomendasikan oleh kurikulum 2013 untuk diterapkan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri konsep yang akan di pelejarinya adalah metode *Discovery Learning* (Anike putri dkk, 2020: 84).

Menurut Richard dalam Roestiyah N.K. (2012: 20) metode pembelajaran *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah melalui tukar pendapat, diskusi, mencoba, agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara menemukan. Sedangkan menurut Suryosubroto (Roestiyah N.K. 2012: 20) menyatakan *Discovery Learning* sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum peserta didik sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Model ini merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Metode Pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dan guru dengan secara bersamaan berperan aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, sehingga keaktifan belajar dari peserta didik dapat meningkat. Selain itu dengan diterapkannya Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dapat pula meningkatkan minat baca peserta didik. Peserta didik dituntut untuk menyelidiki dan menemukan pengetahuan, tentunya hal ini dapat dicapai melalui proses belajar khususnya membaca. Dalam proses menyelidiki dan menemukan pengetahuan, peserta didik akan merasa senang saat berhasil. Hal inilah yang dinilai dapat menjadi pemicu bagi peserta didik untuk dapat meningkatkan minat bacanya karena ia berhasil dengan membaca (Saefuddin Dan Ika, 2015 : 57)

Berkembangnya sistem pendidikan pada saat ini, banyak pengajar dan pembelajaran yang menggunakan alat bantu (media) untuk mempermudah peserta didik memahami materi, salah satu media pembelajaran yang populer yaitu media video. Menurut Cheppy Riyana, media video adalah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh terhadap suatu pengetahuan dengan harapan penonton dari video dapat memahami isi materi pembelajaran tersebut (Cheppy, 2007: 3). Menurut Anshor (Anshor, 2015: 4) media video merupakan media digital yang menggunakan indera manusia baik itu mendengar maupun melihat melalui tayangan yang ditampilkan

Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan penelitian untuk mengukur pengaruh metode *discovery learning* berbasis video terhadap kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills)* dan juga untuk melihat proses metode *discovery learning* berbasis video berpengaruh terhadap kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills)*.

1. **Konsep Pengaruh Metode *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Hots (*Higher Order Thinking Skills)***
2. **Metode *Discovery Learning***

Solusi untuk mencapai pembelajaran yang ideal dibutuhkan penerapan pembelajaran dengan menerapkan metode *discovery learning* berbasis video untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills)*.

*Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan memberikan rangsangan atau pemicu pada peserta didik agar daya nalar dan daya pikir peserta didik ter optimalkan. Menurut Asis Saefuddin dan Ika Berdiati (2014, 56) menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pembelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi melalui proses menemukan. Guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarakan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan.

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* tentunya terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh untuk melaksanakannya. Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* sebelumnya telah disarankan oleh Gilstrap disederhanakan kembali oleh Richard Scuhman agar lebih mudah dipahami, maka dapat diambil kesimpulan bahwa langkah-langkah metode discovery learning dapat disederhanakan sebagai berikut: 1) Identifikasi kebutuhan peserta didik. 2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari. 3) Seleksi bahan, dan problema/tugas-tugas. 4) Membantu memperjelas tugas/problema yang akan dipelajari dan peranan masing-masing peserta didik. 5) Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan. 6) Memeriksa pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas peserta didik. 7) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan penemuan. 8) Membantu peserta didik dengan informasi/data, jika diperlukan oleh peserta didik. 9) Memimpin analisis sendiri (self analysis) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses. 10) Merangsang terjadinya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik. 11) Membantu peserta didik merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya. 12) Memuji dan membesarkan peserta didik yang bekerja keras dalam proses penemuan (Suryosubroto,2002: 199-200). Metode *discovery learning* berbasis media video sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran karena siswa akan termotivasi untuk belajar menemukan sendiri, siswa merasa puas yang akan mendorong dirinya untuk menemukan dan menemukan lagi sehingga semangat belajarnya meningkat.

1. **Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (Hots/ *Higher Order Thinking Skill)***

Keterampilan berpikir tingkat tinggi *(higher order thinking skills)* mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Keterampilan berpikir kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. HOTS (*Higher Order Thinking Skill)* akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang tidak dikenal, pertanyaan yang menantang, atau menghadapi ketidakpastian/ dilema. Menurut lewis dan Smith (1993), berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan , dan menyusun dan mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau memperolah jawaban/ solusi yang mungkin untuk sutau situasi yang membingungkan. HOTS (*Higher Order Thinking Skill)* juga disebut kemampuan berpikir strategis yang meruakan kemampuan menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah menganalisa argument, negosiasi isu, atau membuat prediksi (Ridwan,2019: 1).

Perlu diperhatikan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS /*Higher Order Thinking Skill)* berbeda dengan berpikir tingkat tinggi (HOT/ *Higher Order Thinking)*. Jika mengacu pada Taksonomi Bloom yang direvisi, berpikir tingkat tinggi (HOT) terkait dengan kemampuan kognitif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Sedangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan permasalahan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif (Ridwan,2019: 2).

Sugrue (1994,1995) mengumpulkan informasi dari beberapa penelitian dalam studi model problem solving, dan mengidentifikasi tiga format yang digunakan untuk mengukur HOTS, yakni:

1. Memilik jawaban (soal pilihan ganda, soal menjodohkan)
2. Membangkitkan (soal dengan jawaban singkat, essay, dan unjuk kerja)
3. Menjelaskan (memberi alasan untuk sebuah pilihan atau jawaban atas sebuah pertanyaan) (Ridwan,2019: 5).
4. **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimental Designs.* Menurut (Sugiyono, 2019: 112), Desain penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, Karen masih terdapat variabel luar yang ikut berpengeruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh Variabel *independent*. Hal ini terjadi karena tidak ada variabel control dan sampel tidak dipilih secara random. Variabel bebas *(Independent)* dalam penelitian ini metode *discovery learning* berbasis Video, sedangkan Variabel terikat (*Dependent*) yang terdapat dalam penelitian adalah HOTS (*Higher Order Thinking Skill)*.

**Variabel X dan Y**

**Variabel X**

**Variabel Y**

Metode *Discovery Learning* berbasis Video

HOTS (*Higher Order Thinking Skill)*

Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *One-Group Pretest-Posttest* *Design.* Menurut (Arikunto, 2010: 152) menyatakan bahwa *One-Group Pretest-Posttest* *Design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (Pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakukan barulah memberikan tes akhir (posttest). Rancangan desain penelitian ini terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Adapun desain penelitian menurut (Sugiyono, 2019: 114) sebagai berikut :

**Tabel 1: Desain *One-Group Pretest-Posttest***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tes Awal**  ***(pretest)*** | **Perlakuan** | **Tes Akhir**  ***(posttest)*** |
|  | **X** |  |

Keterangan:

=Nilai Pretest (tes sebelum menggunakan Motode *Discovery Learning* Berbasis Video)

=Nilai posttest (tes setelah menggunakan Motode *Discovery Learning* Berbasis Video)

X = Eksperimen (Motode *Discovery Learning* Berbasis Video)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Ulmul Qur’an Langsa. Sampel yang di ambil ialah kelas VIII Ummu Salamah. Dalam penetapan sampel penulis berpedoman kepada pendapat Suharsimi Arikunto (Arikunto, 2010: 131), yaitu “Apabila dalam suatu penelitian subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyek lebih besar, dapat diambil 10%-15% dan 20%-25% atau lebih”. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ialah *Purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan (Sugiyono, 2019: 123).

Teknik uji coba instrument dilakukan dengan uji validitas untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli. Dalam hal ini setelah instrument di konstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonstruksikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun itu (Sugiyono, 2019: 173). Selanjutnya Peneliti dalam melakukan pengujian validitas dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, uji tingkat kesukaran dengan menggunakan uji *Frequencies.*, uji daya pembeda dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan metode *Alpha Cronbach’s* dengan *SPSS 20*.

Prosedur penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu pra penelitian dan pelaksanaan penelitian. Data yang diungkap dalam penelitian berupa fakta, pendapat, dan kemampuan dalam bentuk tes dan lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti. Instrumen pelaksanaan penelitian dalam penelitian ini adalah soal tes dalam bentuk *Essay* sebanyak 5 butir soal dengan tingkat kognitif C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi) dan C6 (Menciptakan). Pengumpulan data kemampuan berfikir tingkat tinggi atau HOTS (*Higher Order Thinking Skill)* dilakukan dalam bentuk tes kemudian dianalisis.

Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan *Lavene’s test* yang terdapat pada software SPSS 20. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji parametric. Analisis data dengan uji t (*t-test*) digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *discovery learning* berbasis video terhadap kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills)*.

1. **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode *discovery learning* berbasis video terhadap kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills)* dan juga untuk melihat proses metode *discovery learning* berbasis video berpengaruh terhadap kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills)*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada pertemuan pertemuan pertama pertama peneliti melakukan *pretest* dimana peneliti tidak menggunakan metode pembelajaran apapun, peneliti hanya menyuruh siswa membaca buku akidah akhlak kelas VIII materi mukjizat dan kejadian luarbiasa lainnya selama 20 menit, setelah itu buku cetak dan catatan akidah akhlak dikumpulkan di meja guru dan peneliti membagikan lembar soal *essay* sebanyak 5 soal untuk di jawab oleh siswa. Dari percobaan *pretest* pada siswa kelas VIII-Ummu Salamah, memperoleh nilai rata-rata 62.70, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30 dengan KKM 75.

Pertemuan ke-dua, peneliti menggunakan metode *discovery learning* berbasis video untuk melihat apakah proses pembelajaran ini dapat mempengaruhi kemampuan berfikir tingkat tinggi atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills)* pada siswa kelas VIII Ummu Salamah. Pada kegiatan pendahuluan seperti biasa peneliti memberikan salam dan berdoa sebelum pembelajaran dimulai, menanyakan kabar, mengecek kerapian kelas, mengecek kehadiran, menyampaikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu.

Pada kegiatan inti, peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok, dalam metode pembelajaran *Discovery Learning* ada 6 tahapan yang harus kita lalui yaitu Tahapan stimulation, Identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi data, dan Generalization atau penarikan kesimpulan.

Yang terakhir kagiatan penutup, guru bersama siswa merefleksikan pengalaman belajar hari ini, memberikan penilaian secara lisan, serta menyampaikan pertemuan dan memberikan arahan untuk pertemuan selanjutnya lalu ditutup dengan doa secara bersama-sama serta memberikan salam. Dari hasil observasi yang saya amati pada pertemuan kedua, saat pembelajaran dimulai melalui tahapan-tahapan metode *Discovery Learning* hanya sebagaian siswa yang menggunakan kemampuan berfikir tingkat tingginya atau HOTS sedangkan sebagiannya lainnya mereka lebih banyak diam dalam setiap tahapan tugas, mengabaikan kerja tim, lebih banyak berbicara dengan kelompok lain, dan tidak aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari prilaku mereka yang tampak takut saat presentasi di depan kelas, tidak berani berpendapat, atau menjawab pertanyaan, membuat keputusan sangat lambat, dan dalam menyimpulkan materi perlu bantuan dari guru. Saat mereka memprisentasikannya hasil diskusi di depan kelas hanya sedikit yang perduli dan memperhatikan temannya yang sedang prisentasi sedangkan yang sebagiannya lagi lebih banyak diam dan sibuk dengan dirinya sendiri.

Pertemuan ke-tiga dan ke-empat, menyambung pertemuan sebelumnya dimana ada kelompok yang belum selesai presentasi kedepan kelas setelah itu melanjutkan pembelajaran ke pertemuan selanjutnya. Sama seperti sebelumnya peneliti memulai pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan yaitu memberikan salam dan berdoa sebelum pembelajaran dimulai, menanyakan kabar, mengecek kerapian kelas, mengecek kehadiran, menyampaikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu. Pada kegiatan pendahuluan seperti biasa peneliti memberikan salam dan berdoa sebelum pembelajaran dimulai, menanyakan kabar, mengecek kerapian kelas, mengecek kehadiran, menyampaikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu.

Pada kegiatan inti, peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok, dalam metode pembelajaran *Discovery Learning* ada 6 tahapan yang harus kita lalui yaitu Tahapan stimulation, Identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi data, dan Generalization atau penarikan kesimpulan.

Yang terakhir kagiatan penutup, guru bersama siswa merefleksikan pengalaman belajar hari ini, memberikan penilaian secara lisan, serta menyampaikan pertemuan dan memberikan arahan untuk pertemuan selanjutnya lalu ditutup dengan doa secara bersama-sama serta memberikan salam. Yang bereda dalam pertemuan kali ini pada kegiatan inti peneliti membagikan soal berbasis HOTS yang berbeda pada setiap kelompok dengan tujuan agar peneliti mampu melihat kemampuan berfikir tingkat tinggi mereka, dan memancing peserta didik yang lain untuk mengeluarkan pendapat atau argumentasinya sebagai bentuk kemampuan berfikir tingkat tinggi juga.

Kondisi kelas pada pertemuan kali ke-tiga dan ke-empat ini melalui tahapan-tahapan metode pembelajaran *discovery learning* keseluruhan dari mereka sudah mampu menggunakan kemampuan berfikir tingkat tinginya atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills)* saat memulai pembelajaran mereka sangat bersemangat dan antusias, tidak sedikit dari mereka yang ingin duduk di depan dengan tujuan agar lebih jelas menonton videonya, mereka tidak ada yang berisik sedikitpun. Pada saat diskusi dimulai semuanya terlihat mengerjakan dan ikut berperan aktif dalam mengerkan soal, berpartisipasi aktif dengan rekan dalam kelompok, mencari kesepakatan bersama, berkomentar secara positif, membuat rencana pembagian tugas, terlibat dalam pemecahan masalah, serta memberikan komentar evaluative atau reflektif mengaitkan dengan pengalaman atau tugas diskusi yang pernah dilakukan. Saat mereka memprisentasikannya hasil diskusi di depan kelas semuanya terlihat antusias, mereka sudah berani untuk bertanya dan menanggapi permasalahan yang di dapat dari setiap kelompok, mampu memecahkan permasalahan bersama-sama, dan mampu membuat keputusan dengan cepat serta berani menjawab pertanyaan yang di lemparkan oleh kelompok lain, sehingga pada hari itu kelas menjadi aktif dan penuh perdebatan masing-masing dari mereka mengemukakan pendapatnya dan setiap kelompok menutup hasil diskusi mereka dengan menarik kesimpulan secara bersama-sama. Dapat kita lihat pada pertemuan ke-tiga dan ke-empat ini siswa mengalami peningkatan pada perilaku dan cara berfikirnya dalam setiap tahapan pembelajaran, dan mereka sudah mulai terbiasa dengan persoalan yang melibatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills)* sehingga dengan mudah mereka mampu memecahkan masalah dengan baik.

Pertemuan ke-lima, peneliti sudah menyiapkan soal *posttest* untuk di uji pada siswa kelas VIII Ummu Salamah. Disini peneliti memberikan waktu membaca selama 10 menit, setelah itu segala buku yang berkaitan dengan mata pelajaran akidah akhlak di kumpulkan di atas meja guru. Peneliti membagikan soal *posttest* berupa Essay sebanyak 5 butir soal dan tidak ada yang boleh berisik sedikitpun, siswa yang sudah selesai mengerjakan soal dipersilahkan untuk keluar kelas, agar tidak ada keributan di dalam kelas.

Dari uji coba soal *posttest* pada siswa kelas VIII-Ummu Salamah, memperoleh nilai rata-rata 82.5, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 0 dengan KKM 75.

Dari hasil observasi diatas, menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan soal dengan kognitif C4-C6 atau soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills)* pada saat sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Dimana nilai rata-rata *pretest* 62.7 sedangkan nilai *posttest* sebesar 82.5. mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *discovery learning* berbasis video terhadap kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills)*. Dan melalui proses pembelajaran *discovery learning* berbasis video pada setaip pertemuan mengalami peningkatan yang pada hari pertema dilakukan *tretmen* hingga hari ke-empat, dari pemaparan diatas dapat kita lihat bahwa proses pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning* berbasis video memberikan pengaruh terhadap kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills,* Mereka menjadi terbiasa dengan soal-soal HOTS, siswa yang awalnya pendiam, suka tidur dikelas menjadi aktif ketika pembelajaran sudah dimulai masing-masing dari mereka menggungkapkan pendapat mereka dan mereka mampu memecahkan masalah secara bersama-sama.

Menurut Burner dalam Syofian Siregar (2012: 30), *discovery learning* merupakan proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidikan menyusun terlebih dahulu beragam materi. Bruner juga mengungkapkan bahwa belajar merupakan pekerjaan yang cukup berat, karena menuntut sikap kritis sistematik dalam proses belajar. Dari proses belajar inilah terdapat tujuan untuk mengembangkan kreativitas, mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar untuk mengembangkan kemampuan berfikir rasional dan kritis, meningkatkan kreativitas anak didik dalam proses pembelajaran, belajar memecahkan masalah, mendapatkan inovasi dalam proses pembelajaran. Jadi dari setiap proses atau tahapan dari pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* apalagi dengan berbantuan media pembelajran berupa video ini memiliki pengaruh terhadap kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills)*.

Uji isntrumen dilakukan di MTs Ulumul Qur’an Langsa pada siswa kelas VIII Ummu Salamah. Instrument yang diujikan berupa 5 soal *essay* yang telah disesuaikan dengan indicator taksonomi Bloom dengan tingkatan kognisi C4-C6. Validitas instrument tes pada penelitian ini menggunakan validitas logis (isi dan konstruk) dan validitas empiris (perhitungan kuantitatif). Uji validitas logis dilakukan dengan menggunakan daftar *cheklits* oleh tiga validator. Validator tesebut adalah dua Pendidikan Agama Islam MTs Ulumu Qur’an Langsa dan 1 guru SDN Alue Pineung. Validator menyatakan soal sudah layak digunakan dengan beberapa revisi yaitu berupa penyusunan kalimat yang kurang tepat. Setelah validasi logis dilakukan pada instrument tes dan diuji cobakan kepada siswa diluar kelas sampel sebanyak 5 soal, kemudian dilakukan perhitungan validasi empiris. Hasil uji coba yang telah dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 20* adalah sebagai berikut:

**Tabel 3 : Validitas Soal**

|  |  |
| --- | --- |
| **Soal** | **Nomor Butir Soal** |
| Valid | 1,2,3,4,5 |
| Tidak Valid | - |

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa seluruh butir soal valid. Karena telah ditetapkan bahwa butir soal dikatakan valid jika memiliki rxy ≥ rtabel, dengan melihat r *product moment* n-2 = 22 dengan taraf signifikan 0,05 maka rtabel = 0,374. Setelah dilakukan uji Validitas tahap selanjutnya melakukan uji tingkat kesukaran. Analisi uji tingkat kesukaran butir soal diguakan untuk menguji soal-soal tes dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk dalam kategori sukar, sedang, dan mudah. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran butir soal dari 5 soal yang telah peneliti ujikan, dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 4 :Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Mean (output SPSS** | **Kriteria pengambilan keputusan** | **Tingkat kesulitan** |
| 1 | 15.83 | P > 0,7 | Mudah |
| 2 | 12.83 | P > 0,7 | Mudah |
| 3 | 16.00 | P > 0,7 | Mudah |
| 4 | 16.00 | P > 0,7 | Mudah |
| 5 | 15.83 | P > 0,7 | Mudah |

Berdasarkan table 4 tersebut menunjukkan bahwa dari 5 butir soal, soal yang di uji cobakan tergolong dalam kategori mudah P > 0,7 yaitu sebanyak 5 soal, butir soal dengan tingkat kesukaran sedang dengan 0,3 ≤ p ≤ 0,7 tidak ada dan butir soal dengan tingkat kesukaran sukar denagn P < 0,3 tidak ada.

Selanjutnya uji daya pembeda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui butir soal yang memiliki klasifikasi daya pembeda soal yang sangat jelek, jelek, cukup, baik, atau sangat baik. setelah dilakukan perhitungan daya pembeda soal diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 5 : Daya Pembeda**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori Soal** | **Nomor Butor Soal** |
| Jelek Sekali | - |
| Jelek | - |
| Cukup | - |
| Baik | 2, 5 |
| Baik Sekali | 1,3,4 |

Berdasarkan table diatas, hasil perhitungan daya pembeda butir soal terhadap 5 soal menunjukkan bahwa terdapat 2 soal dalam kategori baik DB = 0.40-0.69 dan 3 soal baik sekali dengan DB = 0,70 -1,00.

Selanjutnya dilakukan uji Reliabilitas, Berdasarkan hasil perhitungan uji reabilitas 5 butir soal diperoleh 0.817 > 0.60 berarti bahwa soal tersebut reliable.

Teknik analisis data secara inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (metode *discovery learning* berbasis video) terhadap variabel terikat (kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills)*) dalam penelitian ini adalah analisis *Independent Sample T test* (uji-t). sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dengan bantuan *SPSS 20*. Adapun hasil analisis disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4 : Ringkasan Hasil Uji Persyaratan Dan Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Komponen** | **Sig.** |
| 1 | Uji Normalitas (*One-Sample Kolmogrov Semirnov Test)* | .123 |
| 2 | Uji Homogenitas ( *Levene’s Test )* | .072 |
| 3 | Uji t (*Independent-Sampel T Test)* | .008 |

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh niali sig. 0.123 > α = 0.05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh sig. 0.072 > α = 0.05 menunjukkan bahwa data bersifat homogeny. Berdasarkan kedua uji tersebut maka dapat memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dengan menggunakan *Independent-Sampel T Test* diperoleh nilai sig. P = 0.008 < α =0.05. ini berarti H0 ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif metode *discovery learning*  berbasisi video terhadap kemampuan HOTS (*higher order thinging skill)* di MTs Ulumul Qur’an Langsa.

Hal ini dikarenakan metode *discovery learning* berbasis video dapat membuat siswa memahami konsep lebih mendalam karena siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada saaat melakukan pembelajaran, siswa dihadapkan pada dua kegiatan yaitu pemahaman konsep mukjizat dan kejadian luarbiasalainnya dan melihat langsung kejadiannya di dalam kehidupan sehari-hari melalui media video. Kemudian hasil dari pengamatan mereka terhadap video tersebut didiskusikan dengan teman sekelompok dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, ini yang memicu mereka untuk mengasah kemampuan berfikir tingkat tingginya atau kemampuan HOTS (*higher order thinging skill)*.

Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang selama ini berlangsung yaitu berupa *ceramah* dimana guru sebagai narasumber utama dan siswa hanya bersifat pasif dengan hanya menerima pemahaman konsep dari guru tanpa menggunakan kemampuan berpikir terbaiknya. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak memberikan pemahaman yang mendalam bagi siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Susiyanti, 2021: 142) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Di SD Negeri 011 Titian Resak”, ia menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Discovery Learning* menjadikan siswa aktif dan berpikir kritis dalam pemecahan masalah di kegiatan pembelajaran. Selanjutnya sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nila Silvia (Nila Silvia, 2019: 44) pada tahun 2019 yang berjudul “*Penerapam Model Discovery Learning Disertai Media Video Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Kartika 1-5 Padang”* ia menyatakan bahwa penerapan model *discovery learning* disertai media video dapat meningkatkan hasil belajar afektif, kognitif, dan psikomotor kelas IX SMA kartika 1-5 Padang.

Dari data diatas dapat diketahui bahwa metode *discovery learning* berbasis video dapat membuat siswa jadi lebih aktif dan menggunakan kemampuan berpikir terbaiknya sehingga berpengaruh terhadap kemampuan HOTS (*higher order thinking skills)*, sehingga dapat disimpulkan bahwa berpengaruh positif metode *discovery learning* berbasis video terhadap kemampuan HOTS (*higher order thinking skills)* siswa kelas VIII di MTs Ulumul Qur’an Langsa

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pengelolaan data serta pembahasan makadapat disimpulkan sebagai berikut :

* 1. Berdasarkan hasil observasi yang saya amati melalui tahapan-tahapan pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning* berbasis video yang pada setiap pertemuannya mengalami peningkatan kemampuan HOTS (*higher order thinking skills)* pada siswa dan juga di dukung oleh nilai rata-rata siswa yang mengalami peningkatan sebelum dan sesudah memakai metode *Discovery Learning* berbasis video. Nilai rata-rata *pre-test* 62.7 dan *post-test* 82.5 dengan melalui proses pembelajaran *Discovery Learning* berbasis video dapat kita simpulkan proses pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* berbasis video dapat mempengaruhi kemampuan HOTS (*higher order thinking skills)* pada siswa kelas VIII di MTs Ulumul Qur’an Langsa.
  2. Hasil penelitian berupa *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, diperoleh hasil thitung > ttabel dimana kelas eksperimen memiliki nilai 12,680 >2,073, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat pengaruh positif metode *discovery learning* berbasis video terhadap kemampuan HOTS (*higher order thinking skills)* siswa kelas VIII di MTs Ulumul Qur’an Langsa.

Dengan hasil pelaksanaan penelitian ini, disarankan sebelum pembelajaran dilakukan siswa harus lebih aktif dan mempersiapkan konsep materi terlebih dahulu di rumah, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa sudah siap dengan pengetahuan awal yang dimiliki agar pemahaman materi lebih mudah. Siswa diharapkan untuk menerapkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, tidak hanya terbatas pada hafalan teori. Disamping pembelajaran menggunakan metode konvensional guru juga harus menerapkan metode pembelajaran lainnya, kepada semua pendidik tidak hanya mengajar dengan mengacu kepada buku siswa dan buku guru serta jaring-jaring tema yang telah disediakan, tetapi berani melakukanberbagai inovasi pembelajaran berorientasi HOTS *higher order thinking skills)* yang kontekstualnya sesuai dengan latar belakang siswa, situasi dan kondisi sekolah.

**Daftar Pustaka**

Anshor, Sokhibul.Dalam Skripsi *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi.* Lampung: Program Studi Pendidikan Geografi, Univeritas Lampung, 2015

Anshor, Sokhibul.Dalam Skripsi *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi.* Lampung: Program Studi Pendidikan Geografi, Univeritas Lampung, 2015.

Arikunto, Suharsimi*. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta:Rineka Cipta, 2010.

Hairuman, Leny Dhianti, dkk. *Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Self-Confidence Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa SMA Di Bogor Timur*. Dalam Jurnal: JPPM (jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika) Vol. 10, No. 2. Universitas Negeri Jakarta, 2017

Idarianawaty. *Berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thingking/ Higher Level Thingking)* [*http://indarianawaty.gurusiana.id/article2016/12/berpikir-tingkat-tinggi-higher-order-thingking4114580.diakses*. tanggal 12 april 2022](http://indarianawaty.gurusiana.id/article2016/12/berpikir-tingkat-tinggi-higher-order-thingking4114580.diakses.%20tanggal%2012%20april%202022), 2020.

Kemedikbud. *Pemendikbud Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penelitian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendididkan Dasar Dan Pendidikan Menegah,* Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan RI, 2014.

N.K, Roestiya. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta, 2012.

Putri, Anike, dkk. *Development of Learning Tools with the Discovery Learning Model to Improve The Critical Thingking Ability Of Mathematics.* Jurnal *of Educational Sciences* Vol.4, No.1. Universitas Riau, Pekanbaru, 2020.

Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia, 2007.

Saefuddin, H. Asis Dan Ika Berdiati. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

Sani, Ridwan Abdullah. *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta: Tsmart, 2019.

Silvia, Nila. Dalam Skripsi *Penerapan Model Discovery Learning Disertai Media Video Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMK Kartika 1-5 Padang*. Universitas Sumatra Barat, Padang, 2019.

Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2012.

Sugiono. *Metode Prnrlitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Susiyanti. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Di SD Negeri 011 Titian Resak*, Vol 1.No.4. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 2021.