

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERORIENTASI HOTS MENGGUNAKAN
MODEL *DISCOVERY LEARNING***

Sustiani Aulia Rachmi

SDN Mekar Jaya 11, Jl. Bahagia Raya, Abadijaya, Kec. Sukmajaya, Kota Depok,
Jawa Barat 16417

Email : ollarachmi@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan *best practice* ini adalah untuk mendeskripsikan *best practice* penulis dalam menerapkan pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) pada pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *discovery*. Sasaran pelaksanaan *best practice* ini adalah siswa kelas V semester 1 di UPTD SD Negeri Mekarjaya 11 sebanyak 41 siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *discovery* layak dijadikan *best practice* pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

Kata kunci : HOTS, *discovery learning*, matematika.

ABSTRACT

The purpose of writing this best practice is to describe the author's best practice in applying higher order thinking skills (HOTS)-oriented learning in mathematics learning with the discovery learning model. The target of implementing this best practice is 41 students of class V semester 1 at UPTD SD Negeri Mekarjaya 11. Based on the description above, the following conclusions can be drawn: Mathematics learning with discovery learning model deserves to be the best practice of HOTS-oriented learning because it can improve students' ability to transfer knowledge, think critically, and solve problems.

Keywords: HOTS, *discovery learning*, mathematics.

PENDAHULUAN

Menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan, pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia dengan kualifikasi yang mampu bersaing secara global. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1 menjelaskan bahwa: adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan ketentuan-ketentuan yang diatur dalam perundang-undangan tersebut, pemerintah Indonesia terus berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, dari mulai jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan pijakan awal bagi

siswa untuk memulai proses pendidikan formal. Proses pembelajaran dalam pendidikan dasar sangatlah penting karena dapat membangun pondasi awal kemampuan siswa untuk sampai pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan dasar merupakan pijakan awal bagi siswa karena pada dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan berorientasi untuk melatih kemampuan membaca dengan baik, menulis dengan baik, mengasah kemampuan berhitung serta berpikir. Salah satu sarana berpikir ilmiah untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, serta kemampuan berkerja sama dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari adalah melalui Matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Freudenthal mengungkapkan "*Mathematic is a human activity*" (Alfiah, Noornia, & Meiliasari, 2014).

Berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari memerlukan proses berpikir secara matematis. Sejalan dengan hal Koshy, Casey, & Ernest (2014) menyatakan: *What is mathematics? Mathematics include*

the learning of facts, skill and concept, the building up concept and conceptual structures, the learning of general mathematics strategies, and development of attitudes to and appreciation of mathematics these different learning components of mathematics are explored in more detail below.

Belajar Matematika memuat unsur penting yang harus dikuasai yaitu “konsep Matematika”. Konsep Matematika merupakan ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan atau menggolongkan sekumpulan objek. “*Mathematics is a logically organized conceptual system*”.(Godino, 1996) Oleh karena itu, konsep Matematika dapat dikatakan sebagai fondasi awal dalam membangun kemampuan matematis siswa. Siswa harus menjalani sendiri proses Matematika yang dipelajari dan menemukan sendiri konsep Matematika dengan bantuan guru. Konsep Matematika yang dimaksud adalah yang berkaitan dengan sifat-sifat, definisi, teorema, rumus, dan prosedur.

Konsep dan aturan Matematika yang ditemukan siswa bukan sesuatu yang baru, karena memang sebelumnya sudah ada. Namun untuk siswa konsep, aturan, atau pengetahuan Matematika tersebut,

adalah sesuatu yang baru. Pengalaman belajar tersebut, akan memberi makna bagi siswa dan mereka merasa turut aktif menemukan konsep atau aturan Matematika yang bersangkutan (Rohaeti, 2019).

Kondisi yang terjadi, sebagian siswa kadang hanya berpikir bagaimana bisa menyelesaikan soal/permasalahan yang ada tanpa memahami dulu konsep yang dipelajari. Tapi, hanya menghafalkan rumus dan langkah-langkah sesuai yang dicontohkan bapak ibu guru.

Akibatnya, ketika soal yang diberikan berbeda dengan contoh yang disampaikan, siswa tidak bisa menyelesaikan, karena belum memahami konsep yang ada. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang akhirnya menimbulkan anggapan bahwa Matematika itu sulit, karena setiap dapat soal atau permasalahan yang baru, siswa tidak bisa menyelesaikan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat agar dalam belajar Matematika tercipta situasi belajar aktif. Sehingga mendorong dan mengarahkan siswa memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir untuk memperoleh pengetahuan yang

mereka konstruksi sendiri. Bukan hanya mendengar, mencatat, tetapi aktif dalam proses berpikir.

Dalam era Revolusi Industri 4.0, siswa harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dan disarankan dalam implementasi Kurikulum 2013, serta dapat digunakan ketika guru ingin menanamkan konsep pada materi yang diajarkan adalah model pembelajaran *discovery*.

Discovery merupakan cara belajar dengan membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk mengeksplorasi dan belajar sendiri. Pemahaman suatu konsep didapat siswa melalui proses yang lebih menekankan kepada proses penemuan. Siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri. Kemudian mengorganisasi atau membentuk apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Guru perlu menyiapkan rancangan pembelajaran yang tepat dalam mengaplikasikan model tersebut di kelas. Misalnya penyusunan rencana pembelajaran

harus sesuai dengan tahap-tahap yang ada. Model *discovery learning* memuat beberapa tahapan yaitu, pertama, stimulasi/pemberian rangsangan, siswa diberikan permasalahan atau pertanyaan yang menarik agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

Kedua, identifikasi masalah, tahap ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Ketiga, pengumpulan data, siswa diarahkan untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dengan cara membaca atau tanya jawab dengan teman. Keempat, pengolahan data, siswa berusaha menyusun konsep dan generalisasi dengan menggunakan data-data yang telah terkumpul. Keempat, pembuktian, pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan konsep yang ditemukan. Kelima, menarik kesimpulan.

Model *discovery learning* akan membantu siswa memahami konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik, definisi, aturan, rumus-rumus dan teorema yang dipelajari akan lebih membekas karena siswa merasa ikut

aktif dalam penemuan konsep Matematika.

Bila konsep Matematika dapat dipahami dengan baik, diharapkan siswa dapat menyelesaikan permasalahan dan soal-soal Matematika dengan baik, sehingga tidak ada kata sulit dalam belajar Matematika.

Setelah melaksanakan pembelajaran Matematika dengan model *discovery*, penulis menemukan bahwa proses dan hasil belajar siswa meningkat lebih baik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Ketika model *discovery* ini diterapkan pada kelas V yang lain ternyata proses dan hasil belajar siswa sama baiknya. Praktik pembelajaran dengan model *discovery* yang berhasil baik ini penulis simpulkan sebagai sebuah *best*

practice (praktik baik) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Berorientasi HOTS Menggunakan Model *Discovery Learning*”

METODE

Tujuan penulisan *best practice* ini adalah untuk mendeskripsikan *best practice* penulis dalam menerapkan pembelajaran berorientasi *higher order thiking skills* (HOTS) pada pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *discovery*. Sasaran pelaksanaan *best practice* ini adalah siswa kelas V semester 1 di UPTD SD Negeri Mekarjaya 11 sebanyak 41 siswa.

Bahan/Materi Kegiatan

Bahan yang digunakan dalam *best practice* pembelajaran ini adalah pelajaran Matematika kelas V semester ganjil berikut ini.

Tabel 1. Kompetensi Dasar Matematikan kelas V Semester Ganjil

KOMPETENSI DASAR	
KD 3.3	Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu)
KD 4.3	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan, debit)

Metode/Cara Kegiatan	Melaksanakan	Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan <i>best practice</i> yang telah dilakukan penulis.
Cara yang digunakan dalam pelaksanaan <i>best practice</i> ini adalah menerapkan pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran <i>discovery</i> .		1. Analisis Target Kompetensi Hasil analisis target kompetensinya sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil analisis target kompetensinya

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Target Kompetensi Sikap	Target Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan
Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu)	Menentukan kecepatan suatu kejadian	Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin	Dengan model pembelajaran <i>discovery</i> , siswa dapat menentukan kecepatan suatu kejadian dengan tepat
Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan, debit)	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kecepatan		Dengan model pembelajaran <i>discovery</i> , siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kecepatan dengan tepat

2. Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 4. Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.3.3 Menentukan kecepatan suatu kejadian.	
4.3.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kecepatan.	
3. Pemilihan Model Pembelajaran Model pembelajaran yang dipilih adalah <i>discovery learning</i> .	merinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sintak <i>discovery</i> .
4. Merencanakan kegiatan Pembelajaran sesuai dengan Model Pembelajaran Pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan	Berikut ini adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model <i>discovery</i> .

Tabel 3. rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *discovery*

Sintak Model	Kegiatan Pembelajaran
<i>Discovery Learning</i>	
Sintak Model Pembelajaran 1 (Stimulation/ Pemberian Rangsangan)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Siswa bertanya jawab dengan guru tentang siapakah di kelas yang larinya paling cepat dan meminta siswa menjelaskan alasannya. • Siswa diberi petunjuk untuk melakukan lomba lari berkelompok dan memahami kaitannya dengan pembelajaran jarak, kecepatan, waktu

<p>Sintak Model Pembelajaran 2 (Problem Statement/Identifikasi Masalah)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta bertanya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan lomba lari dan kaitannya dengan materi kecepatan, jarak, dan waktu. (Menanya) • Siswa bersama diminta untuk memahami dan memberi contoh kegiatan lainnya yang berhubungan dengan materi kecepatan, jarak, dan waktu. (Menggali informasi) • Setelah menggali informasi melalui contoh-contoh tersebut, siswa melakukan pengamatan dan mendiskusikan jawabannya pada LKPD. (Menalar) • Siswa dibimbing oleh guru jika mengalami kesulitan dalam menjawab. • Guru mengamati sikap tanggung jawab, percaya diri, dan disiplin siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
<p>Sintak Model Pembelajaran 3 (Data Collection/Pengumpulan Data)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama kelompoknya masing-masing yang beranggotakan 4-5 orang memilih salah satu anggotanya yang larinya paling cepat. • Siswa bersama kelompoknya menyiapkan pengukur panjang/jarak/meteran dan <i>stopwatch</i>. (Mandiri) • Guru menentukan jarak satu tempat ke tempat lain dan menyiapkan <i>track</i> lari dengan jarak 100 m. • Siswa dibimbing untuk berlomba lari antar kelompok yang didahului dengan pemilihan perwakilan anggota kelompok yang larinya paling cepat.
<p>Sintak Model Pembelajaran 4 (Data Processing/Pengolahan Data)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan kegiatan lomba lari antar kelompok. • Masing-masing perwakilan kelompok melakukan demonstrasi dengan langkah sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan meteran, <i>stopwatch</i>, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). - Memilih anggota kelompok yang larinya paling cepat dengan mengisi LKPD yang telah disediakan waktu yang dibutuhkan anggotanya untuk mencapai jarak 100

- m.
- Menyiapkan anggota kelompok yang terpilih (larnya paling cepat) dan tanyakan kepada peserta didik alasan kenapa ia terpilih (jawaban yang diharapkan adalah adalah membutuhkan waktu yang paling sedikit untuk mencapai jarak yang ditentukan).
 - Siswa yang terpilih mewakili kelompoknya masing-masing dipanggil untuk mengikuti lomba lari antar anggota kelompok yang akan dinobatkan sebagai pelari tercepat di kelas mereka.
 - Siswa yang terpilih bersiap-siap menempati tempat yang telah disiapkan.
 - Salah satu siswa ditugaskan untuk menghitung waktu yang dibutuhkan dengan menekan *stopwatch* pada saat peserta lomba mencapai garis finish dan mengisikan data yang diperoleh pada format yang telah disediakan.
- Sintak Model Pembelajaran 5
**(Verification/
Pembuktian)**
- Siswa bersama kelompoknya masing-masing mengisi data lomba lari pada LKPD yang telah disediakan. (**Gotong royong**)
- Sintak Model Pembelajaran 6
**(Generalization/
Menarik
Simpulan)**
- Siswa bersama kelompoknya menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.
 - Siswa mempresentasikan di depan kelas kaitan antara jarak, waktu, dan kecepatan dari kegiatan yang telah dilakukan. (**Mengkomunikasikan, percaya diri**)
 - Guru memberi penguatan pada setiap jawaban siswa.
 - Siswa diminta untuk kembali ke tempat duduk masing-masing.
 - Jawaban siswa dikumpulkan.
-

5. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil kerja 1 hingga 4 di atas kemudian disusun perangkat pembelajaran meliputi RPP, bahan ajar, LKPD, dan instrumen penilaian. RPP disusun dengan mengintegrasikan penggunaan aspek HOTS, 5M, dan Kecapakan Abad 21 (kegiatan literasi, penguatan pendidikan karakter (PPK)).

Media/Instrumen

Media pembelajaran yang digunakan dalam *best practice* ini adalah (a) buku: Nuraini, Dewi. Mari Belajar Matematika Kelas 5. (2017). Jakarta: CV. Usaha Makmur, (b) buku: Dhoruri, Atmini. Matematika 5. (2017). Jakarta : Quadra, (c) bahan referensi: Unit Pembelajaran PKB melalui PKP. (2019). Matematika: Jarak, Waktu, Kecepatan, dan Debit. Jakarta: Dirjen Kemendikbud, (d) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), (e) alat pengukur jarak (meteran), (f) alat pengukur waktu (*stopwatch*).

Instrumen yang digunakan dalam *best practice* ini ada 2 macam yaitu (a) instrumen untuk mengamati proses pembelajaran berupa lembar observasi dan (b) instrumen untuk melihat hasil belajar siswa dengan

menggunakan (a) tes tulis pilihan ganda dan uraian singkat.

Waktu dan Tempat Kegiatan

Best practice ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2019 bertempat di kelas V UPTD SDN Mekarjaya 11.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang dapat dilaporkan dari *best practice* ini diuraikan sebagai berikut: **1)** Proses pembelajaran Matematika yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery* berlangsung aktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pada guru maupun temannya. Aktifitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak *discovery* mengharuskan siswa aktif selama proses pembelajaran. **2)** Pembelajaran Matematika yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery* meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *transfer knowledge*. **3)** Pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *discovery* membantu siswa dalam memahami konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik, definisi, aturan, rumus-rumus dan teorema

yang dipelajari akan lebih membekas karena siswa merasa ikut aktif dalam penemuan konsep Matematika. 4) Pembelajaran *discovery* meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa untuk bertanya dan menanggapi topik yang dibahas dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran sebelumnya yang dilakukan penulis tanpa berorientasi HOTS, suasana kelas cenderung sepi dan serius. Siswa cenderung bekerja sendiri-sendiri untuk berlomba menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Fokus guru adalah bagaimana siswa dapat menyelesaikan soal yang disajikan; kurang peduli pada proses berpikir siswa. Tak hanya itu, materi pembelajaran yang selama ini selalu disajikan dengan pola deduktif (diawali dengan ceramah teori tentang materi yang dipelajari, pemberian tugas, dan pembahasa), membuat siswa cenderung menghapalkan rumus/ teori. Pengetahuan yang diperoleh siswa adalah apa yang diajarkan oleh guru. Berbeda kondisinya dengan pembelajaran Matematika berorientasi HOTS dengan menerapkan model

pembelajaran *discovery*, dimana pembelajaran lebih menekankan kepada pemahaman siswa dan menemukan sendiri konsep dasar dari materi yang dipelajari melalui identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, pembuktian, dan diskusi yang menuntut kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

Masalah yang dihadapi adalah siswa belum terbiasa belajar dengan model pembelajaran *discovery*, sehingga ketika diminta untuk berpikir kritis dan menemukan sendiri konsep materi yang dipelajari, siswa cenderung kurang percaya diri dengan jawabannya dan berusaha meminta jawaban langsung dari guru. Siswa masih berpikir bahwa proses pembelajaran aktif kurang begitu penting dan nilai akhirlah yang utama sehingga mereka selalu bertujuan untuk mendapat nilai ulangan yang baik dan merasa lebih percaya diri menghadapi ulangan (penilaian) apabila pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Masalah lainnya adalah fasilitas sekolah yang kurang memadai, seperti lapangan sekolah yang tidak begitu luas sehingga ketika akan melakukan pembelajaran aktif di luar kelas,

berbenturan dengan kelas lain yang sedang berolahraga sehingga lapangan penuh dan pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Selain itu juga terbatasnya media *infocus* yang dimiliki sekolah. Guru cenderung membatalkan rencana kegiatannya menampilkan video pembelajaran audiovisual melalui *infocus* dikarenakan media *infocus* yang dimiliki sekolah terbatas/ rusak.

Agar siswa yakin bahwa pembelajaran Matematika dengan model *discovery* dapat membantu mereka lebih menguasai materi pelajaran, guru memberi penjelasan sekilas tentang apa, bagaimana, mengapa, dan manfaat belajar berorientasi HOTS. Pemahaman dan kesadaran akan pentingnya HOTS akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kesadaran bahwa belajar bukan sekadar menghafal teori dan konsep akan membuat siswa mau belajar dengan HOTS.

Siswa diberi pemahaman bahwa bukan hanya penilaian di akhir pembelajaran yang menentukan nilai, namun proses pembelajaran juga sama pentingnya sehingga siswa berlomba-lomba untuk aktif selama proses

belajar dan tidak tefokus hanya pada saat akhir pembelajaran saja.

Kurangnya media *infocus* yang dimiliki sekolah dapat diatasi dengan guru memberi tugas kepada siswa di rumah untuk menonton atau mengunduh video pembelajaran baik dari *youtube* maupun *link* lain yang diberikan oleh guru. Siswa ditugaskan untuk menulis *review* atau isi dari video yang mereka tonton sebelum hari pembelajaran untuk kemudian bersama-sama dibahas pada hari H kegiatan pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *discovery* layak dijadikan *best practice* pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *discovery* yang dilaksanakan tidak sekadar

berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil *best practice* pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *discovery*, berikut disampaikan rekomendasi yang relevan: Dalam pembelajaran penerapan model *discovery* sebaiknya dipersiapkan dengan matang media pembelajaran serta diperhatikan dengan seksama setiap detail langkah pembelajaran sesuai sintak model pembelajarannya. Guru tidak hanya mengajar dengan mengacu pada buku siswa dan buku guru, tetapi berani melakukan inovasi pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan latar belakang siswa serta situasi dan kondisi sekolahnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna. Siswa diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam belajar, tidak terbatas pada hafalan teori. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu siswa menguasai materi secara lebih mendalam dan lebih tahan lama (tidak mudah lupa). Sekolah, terutama kepala sekolah dapat mendorong guru lain untuk ikut

melaksanakan pembelajaran berorientasi HOTS dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberi kesempatan bagi penulis untuk mendiseminasikan *best practice* ini agar menambah wawasan guru lain tentang pembelajaran berorientasi HOTS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, Z., Noornia, A., & Meiliasari. (2014). Design Research: Developing Mathematical Reasoning on Early Algebra for Middle School Students. *Proceeding The 2nd SEA-DR, UNSRI*.
- Depdiknas, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depdiknas, 2003), h.2
- Godino, J. D. (1996). Mathematical concept, their meaning, and understanding. *Proceedings of the 20th Conference of The International Group for The Psychology of Mathematics Education*. Valencia.
- Koshy, V., Casey, R., & Ernest, P. (2014). *Mathematics For Primary Teachers*. London: Routledge Taylor and Francis Group.
- Rohaeti. (2019). Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended. *SJME. Supremum Journal of Mathematics Education*, 03(02).