



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS
TAHUN 2019



Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills)

Seni Budaya



Diterbitkan oleh

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah
Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
Jalan R.S. Fatmawati, Cipete, Jakarta 12410
Telepon: (021) 7694140, 75902679, Fax. 7696033
Laman: www.psma.kemdikbud.go.id

Pengarah

Purwadi Sutanto

Koordinator Program

Suharlan, Suhadi

Koordinator Pengembang Modul

Junus Simangunsong

Koordinator Pelaksana

Heri Fitriono

Penulis Modul

Tulus Widodo

Penelaah Modul

Muheri Palwanto

Editor

Elsi Eka Rahmawati, Langgeng Hadi

Layout

Arso Agung Dewantoro

Kata Pengantar

Pendidikan sebagai ujung tombak kemajuan suatu bangsa hendaknya memberikan pelayanan yang selaras dengan tuntutan zaman. Agar menjadi pribadi yang sukses di abad ke-21 seseorang yang hidup di abad tersebut dituntut berbagai keterampilan relevan yang harus dikuasai agar dapat beradaptasi dan berkontribusi. Tuntutan kemampuan abad 21 yang semakin kompetitif menuntut empat kompetensi yaitu: *Critical Thinking and Problem Solving*, *Creativity and Innovation*, *Communication* dan *Collaboration*. Pendidikan sebagai pengemban peran reformatif dan transformatif harus mampu mempersiapkan peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut.

Kebutuhan terhadap lulusan yang kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif inilah yang menjadi kompetensi lulusan utama pada kurikulum 2013. Pengembangan kurikulum ini didasarkan prinsip pokok yaitu kompetensi lulusan yang didasarkan atas kebutuhan, isi kurikulum dan mata pelajaran yang diturunkan secara langsung dari kebutuhan kompetensi, mata pelajaran yang kontributif pada pembentukan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penerapan prinsip-prinsip yang esensial ini diharapkan agar implementasi kurikulum 2013 menghasilkan lulusan yang siap menghadapi abad 21.

Sebagai bagian yang utuh dan selaras dengan komponen kurikulum 2013, penilaian berperan untuk menstimulus capaian pembelajaran yang salah satunya membangun sikap kritis. Untuk membangun kemampuan *Critical Thinking and Problem Solving*, instrumen penilaian diarahkan pada soal berstandar internasional yaitu *Higher Order Thinking Skills* atau Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Buku ini merupakan modul penyusunan soal *HOTS* mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam sebuah penilaian yang diharapkan akan berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik.

Buku modul ini menjelaskan strategi penyusunan soal *HOTS* yang secara garis besar memuat tentang latar belakang, konsep dasar penyusunan soal *HOTS*, penyusunan soal *HOTS* mata pelajaran dan contoh soal *HOTS*, strategi implementasi penyusunan soal *HOTS*. Diharapkan buku modul ini dapat menjadi referensi agar kegiatan bimbingan teknis penyusunan soal *HOTS* berjalan dengan lancar sehingga pada akhirnya mampu mencapai tujuan yang diharapkan yaitu lulusan yang kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif.

Untuk memperbaiki buku ini, kami sangat mengharapkan saran dan masukan dari Bapak/Ibu.

Jakarta, Juli 2019

Direktur Pembinaan SMA,



Purwadi Sutanto

NIP. 19610404 198503 1 003

Daftar Isi

Halaman

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Rasional.....	1
B. Tujuan	2
C. Hasil yang Diharapkan	2
BAB II KONSEP DASAR PENYUSUNAN SOAL HOTS	3
A. Pengertian.....	3
B. Karakteristik.....	4
C. Level Kognitif	6
D. Soal HOTS dan Tingkat Kesukaran Soal	9
E. Peran Soal HOTS dalam Penilaian Hasil Belajar	10
F. Langkah-Langkah Penyusunan Soal HOTS	11
BAB III PENYUSUNAN SOAL HOTS MATA PELAJARAN SENI BUDAYA	13
A. Karakteristik Mapel Seni Budaya.....	13
B. Analisis KD.....	15
C. Contoh Stimulus.....	17
D. Penjabaran KD menjadi Indikator Soal	18
E. Menyusun Kisi-kisi.....	19
F. Kartu Soal HOTS	21
BAB IV STRATEGI IMPLEMENTASI	29
A. Strategi	29
B. Pusat	29
C. Dinas Pendidikan	29
D. Sekolah	29
E. Implementasi	29
DAFTAR PUSTAKA	31
Lampiran 1	32
Lampiran 2	33
Lampiran 3	35

Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 2.1. Alur Penyusunan Soal <i>HOTS</i>	12

Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 2.1. Perbandingan asesmen tradisional dan kontekstual.....	5
Tabel 2.2. Dimensi Proses Berpikir.....	7
Tabel 3 1. Contoh analisis KD.....	15
Tabel 3.2. Contoh Stimulus Seni Budaya	17
Tabel 3.3. Contoh Penjabaran KD Menjadi Indikator Soal.....	19
Tabel 3 4. Kisi-Kisi soal HOTS	19

BAB I Pendahuluan

A. Rasional

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah pada lampiran I menyatakan bahwa salah satu dasar penyempurnaan kurikulum adalah adanya tantangan eksternal, antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif, budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional.

Pendidikan pada era revolusi industri 4.0 diarahkan untuk pengembangan kompetensi abad ke-21, yang terdiri dari tiga komponen utama yaitu kompetensi berpikir, bertindak, dan hidup di dunia. Komponen berpikir meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, dan kemampuan pemecahan masalah. Komponen bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi, literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Komponen hidup di dunia meliputi inisiatif, mengarahkan diri (*self-direction*), pemahaman global, serta tanggung jawab sosial. Munculnya literasi baru yaitu (1) literasi data yaitu kemampuan untuk membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital, (2) literasi teknologi yaitu kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, and engineering principles*), dan (3) literasi manusia terkait dengan *humanities, communication, collaboration*, merupakan tantangan tersendiri untuk bisa hidup pada abad ke-21.

Terkait dengan isu perkembangan pendidikan di tingkat internasional, Kurikulum 2013 dirancang dengan berbagai penyempurnaan. Pertama, pada standar isi, yaitu mengurangi materi yang tidak relevan serta pendalaman dan perluasan materi yang relevan bagi siswa serta diperkaya dengan kebutuhan siswa untuk berpikir kritis dan analitis sesuai dengan standar internasional. Kedua, pada standar penilaian, dengan mengadaptasi secara bertahap model-model penilaian standar internasional. Penilaian hasil belajar diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), karena keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat mendorong siswa untuk berpikir secara luas dan mendalam tentang materi pelajaran.

Kurikulum 2013 lebih diarahkan untuk membekali siswa sejumlah kompetensi yang dibutuhkan menyongsong abad ke-21. Beberapa kompetensi penting yang dibutuhkan pada abad ke-21 yaitu 4C meliputi: (1) *critical thinking* (kemampuan berpikir kritis) bertujuan agar siswa dapat memecahkan berbagai permasalahan kontekstual menggunakan logika-logika yang kritis dan rasional; (2) *creativity* (kreativitas) mendorong siswa untuk kreatif menemukan beragam solusi, merancang strategi baru, atau menemukan cara-cara yang tidak lazim digunakan sebelumnya; (3) *collaboration* (kerjasama) memfasilitasi siswa untuk memiliki kemampuan bekerja dalam tim, toleran, memahami perbedaan, mampu untuk hidup bersama untuk mencapai suatu tujuan; dan (4) *communication* (kemampuan berkomunikasi) memfasilitasi siswa untuk mampu berkomunikasi secara luas, kemampuan menangkap gagasan/informasi, kemampuan menginterpretasikan suatu informasi, dan kemampuan berargumentasi dalam arti luas.

Hasil telaah butir soal yang dilakukan oleh Direktorat Pembinaan SMA pada Pendampingan USBN tahun 2018 terhadap 26 mata pelajaran pada 136 SMA Rujukan yang tersebar di 34 Provinsi, menunjukkan bahwa dari 1.779 butir soal yang dianalisis sebagian besar ada pada Level-1 dan Level-2. Dari 136 SMA Rujukan, hanya 27 sekolah

yang menyusun soal HOTS sebanyak 20% dari seluruh soal USBN yang dibuat, 84 sekolah menyusun soal HOTS di bawah 20%, dan 25 sekolah menyatakan tidak tahu apakah soal yang disusun HOTS atau tidak. Hal itu tidak sesuai dengan tuntutan penilaian Kurikulum 2013 yang lebih meningkatkan implementasi model-model penilaian HOTS.

Selain itu, hasil studi internasional *Programme for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan prestasi literasi membaca (*reading literacy*), literasi matematika (*mathematical literacy*), dan literasi sains (*scientific literacy*) yang dicapai siswa Indonesia sangat rendah. Pada umumnya kemampuan siswa Indonesia sangat rendah dalam: (1) mengintegrasikan informasi; (2) menggeneralisasi kasus demi kasus menjadi suatu solusi yang umum; (3) memformulasikan masalah dunia nyata ke dalam konsep mata pelajaran; dan (4) melakukan investigasi.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, maka perlu adanya perubahan sistem dalam pembelajaran dan penilaian. Soal-soal yang dikembangkan oleh guru diharapkan dapat mendorong peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan kreativitas, dan membangun kemandirian siswa untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, Direktorat Pembinaan SMA menyusun Modul Penyusunan Soal *HOTS* bagi guru SMA.

B. Tujuan

Modul Pembelajaran dan Penilaian Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *HOTS* disusun dengan tujuan sebagai berikut.

1. Memberikan pemahaman kepada guru SMA tentang konsep dasar penyusunan Soal *HOTS*;
2. Meningkatkan keterampilan guru SMA untuk menyusun Soal *HOTS*;
3. Memberikan pedoman bagi pengambil kebijakan baik di tingkat pusat dan daerah untuk melakukan pembinaan dan sosialisasi tentang penyusunan Soal *HOTS*.

C. Hasil yang Diharapkan

Sesuai dengan tujuan penyusunan modul di atas, maka hasil yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Meningkatnya pemahaman guru SMA tentang konsep dasar penyusunan Soal *HOTS*;
2. Meningkatnya keterampilan guru SMA untuk menyusun Soal *HOTS*;
3. Terorganisirnya pola pembinaan dan sosialisasi tentang menyusun Soal *HOTS*.

BAB II

Konsep Dasar Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi

A. Pengertian

Penilaian *HOTS* tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran *HOTS*. Tugas guru bukan hanya melakukan penilaian *HOTS*, melainkan juga harus mampu melaksanakan pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan proses berpikir tingkat tinggi yang lebih efektif. Prinsip umum untuk menilai berpikir tingkat tinggi adalah sebagai berikut.

Menentukan secara tepat dan jelas apa yang akan dinilai.

Merencanakan tugas atau butir soal yang menuntut siswa untuk menunjukkan pengetahuan atau keterampilan yang mereka miliki.

Menentukan langkah apa yang akan diambil sebagai bukti peningkatan pengetahuan dan kecakapan siswa yang telah ditunjukkan dalam proses.

Penilaian berpikir tingkat tinggi meliputi 3 prinsip:

Menyajikan stimulus bagi siswa untuk dipikirkan, biasanya dalam bentuk pengantar teks, visual, skenario, wacana, atau masalah (kasus).

Menggunakan permasalahan baru bagi siswa, belum dibahas di kelas, dan bukan pertanyaan hanya untuk proses mengingat.

Membedakan antara tingkat kesulitan soal (mudah, sedang, atau sulit) dan level kognitif (berpikir tingkat rendah dan berpikir tingkat tinggi).

Soal-soal *HOTS* merupakan instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu keterampilan berpikir yang tidak sekadar mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), atau menerapkan (*applying*). Soal-soal *HOTS* pada konteks asesmen mengukur kemampuan: 1) transfer satu konsep ke konsep lainnya, 2) memproses dan mengintegrasikan informasi, 3) mencari kaitan dari berbagai informasi yang berbeda-beda, 4) menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah (*problem solving*), dan 5) menelaah ide dan informasi secara kritis. Dengan demikian soal-soal *HOTS* menguji kemampuan berpikir menganalisa, mengevaluasi, dan mencipta.

Dimensi proses berpikir dalam Taksonomi Bloom sebagaimana yang telah disempurnakan oleh Anderson & Krathwohl (2001), terdiri atas kemampuan: mengingat (*remembering*-C1), memahami (*understanding*-C2), menerapkan (*applying*-C3), menganalisis (*analyzing*-C4), mengevaluasi (*evaluating*-C5), dan mencipta (*creating*-C6). Soal-soal *HOTS* pada umumnya mengukur kemampuan pada ranah menganalisis (*analyzing*-C4), mengevaluasi (*evaluating*-C5), dan mencipta (*creating*-C6). Kata kerja operasional (KKO) yang ada pada pengelompokan Taksonomi Bloom menggambarkan proses berpikir, bukanlah kata kerja pada soal. Ketiga kemampuan berpikir tinggi ini (*analyzing, evaluating, dan creating*) menjadi penting dalam menyelesaikan masalah, transfer pembelajaran (*transfer of learning*) dan kreativitas.

Pada pemilihan kata kerja operasional (KKO) untuk merumuskan indikator soal *HOTS*, hendaknya tidak terjebak pada pengelompokan KKO. Sebagai contoh kata kerja 'menentukan' pada Taksonomi Bloom ada pada ranah C2 dan C3. Dalam konteks penulisan soal-soal *HOTS*, kata kerja 'menentukan' bisa jadi ada pada ranah C5 (mengevaluasi) apabila soal tersebut untuk menentukan keputusan didahului dengan proses berpikir menganalisis informasi yang disajikan pada stimulus lalu siswa diminta menentukan keputusan yang terbaik. Bahkan kata kerja 'menentukan' bisa digolongkan C6 (mencipta) bila pertanyaan menuntut kemampuan menyusun strategi pemecahan

masalah baru. Jadi, ranah kata kerja operasional (KKO) sangat dipengaruhi oleh proses berpikir apa yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Dilihat dari dimensi pengetahuan, umumnya soal *HOTS* mengukur dimensi metakognitif, tidak sekadar mengukur dimensi faktual, konseptual, atau prosedural saja. Dimensi metakognitif menggambarkan kemampuan menghubungkan beberapa konsep yang berbeda, menginterpretasikan, memecahkan masalah (*problem solving*), memilih strategi pemecahan masalah, menemukan (*discovery*) metode baru, berargumen (*reasoning*), dan mengambil keputusan yang tepat.

Dalam struktur soal-soal *HOTS* umumnya menggunakan stimulus. Stimulus merupakan dasar berpijak untuk memahami informasi. Dalam konteks *HOTS*, stimulus yang disajikan harus bersifat kontekstual dan menarik. Stimulus dapat bersumber dari isu-isu global seperti masalah teknologi informasi, sains, ekonomi, kesehatan, pendidikan, infrastruktur, dan lain-lain. Stimulus juga dapat bersumber dari permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan sekitar sekolah seperti budaya, adat, kasus-kasus di daerah, atau berbagai keunggulan yang terdapat di daerah tertentu. Stimulus yang baik memuat beberapa informasi/gagasan, yang dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan mencari hubungan antarinformasi, transfer informasi, dan terkait langsung dengan pokok pertanyaan.

B. Karakteristik

Soal-soal *HOTS* sangat direkomendasikan untuk digunakan pada berbagai bentuk penilaian hasil belajar. Untuk menginspirasi guru menyusun soal-soal *HOTS* di tingkat satuan pendidikan, berikut ini dipaparkan karakteristik soal-soal *HOTS*.

1. Mengukur Keterampilan berpikir Tingkat Tinggi

The Australian Council for Educational Research (ACER) menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan proses: menganalisis, merefleksi, memberikan argumen (alasan), menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, dan mencipta. Keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan untuk memecahkan masalah (*problem solving*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berargumen (*reasoning*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*). Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu kompetensi penting dalam dunia modern, sehingga wajib dimiliki oleh setiap siswa.

Kreativitas menyelesaikan permasalahan dalam *HOTS*, terdiri atas:

- a. kemampuan menyelesaikan permasalahan yang tidak familiar;
- b. kemampuan mengevaluasi strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda;
- c. menemukan model-model penyelesaian baru yang berbeda dengan cara-cara sebelumnya.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat dilatih dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu agar siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, maka proses pembelajarannya juga memberikan ruang kepada siswa untuk menemukan pengetahuan berbasis aktivitas. Aktivitas dalam pembelajaran harus dapat mendorong siswa untuk membangun kreativitas dan berpikir kritis.

2. Berbasis Permasalahan Kontekstual dan Menarik (Contextual and Trending Topic)

Soal-soal *HOTS* merupakan asesmen yang berbasis situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, di mana siswa diharapkan dapat menerapkan konsep-konsep pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan masalah. Permasalahan kontekstual yang dihadapi oleh masyarakat dunia saat ini terkait dengan lingkungan hidup, kesehatan, kebumihantaraan dan ruang angkasa, kehidupan bersosial, penetrasi budaya, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Kontekstualisasi masalah pada penilaian membangkitkan sikap kritis dan peduli terhadap lingkungan.

Berikut ini diuraikan lima karakteristik asesmen kontekstual, yang disingkat *REACT*.

- Relating*, terkait langsung dengan konteks pengalaman kehidupan nyata.
- Experiencing*, ditekankan kepada penggalian (*exploration*), penemuan (*discovery*), dan penciptaan (*creation*).
- Applying*, kemampuan siswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di dalam kelas untuk menyelesaikan masalah-masalah nyata.
- Communicating*, kemampuan siswa untuk mampu mengomunikasikan kesimpulan model pada kesimpulan konteks masalah.
- Transferring*, kemampuan siswa untuk mentransformasi konsep-konsep pengetahuan dalam kelas ke dalam situasi atau konteks baru.

Ciri-ciri asesmen kontekstual yang berbasis pada asesmen autentik, adalah sebagai berikut.

- Siswa mengonstruksi responnya sendiri, bukan sekedar memilih jawaban yang tersedia;
- Tugas-tugas merupakan tantangan yang dihadapkan dalam dunia nyata;
- Tugas-tugas yang diberikan tidak mengungkung dengan satu-satunya jawaban benar, namun memungkinkan siswa untuk mengembangkan gagasan dengan beragam alternatif jawaban benar yang berdasar pada bukti, fakta, dan alasan rasional.

Berikut disajikan perbandingan asesmen tradisional dan asesmen kontekstual.

Tabel 2.1. Perbandingan asesmen tradisional dan kontekstual

Asesmen Tradisional	Asesmen Kontekstual
Siswa cenderung memilih respons yang diberikan.	Siswa mengekspresikan respons
Konteks dunia kelas (buatan)	Konteks dunia nyata (realistik)
Umumnya mengukur aspek ingatan (<i>recalling</i>)	Mengukur performansi tugas (<i>berpikir tingkat tinggi</i>)
Terpisah dengan pembelajaran	Terintegrasi dengan pembelajaran
Pembuktian tidak langsung, cenderung teoretis.	Pembuktian langsung melalui penerapan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks nyata.
Respon memaparkan hafalan/pengetahuan teoretis.	Respon disertai alasan yang berbasis data dan fakta

Stimulus soal-soal *HOTS* harus dapat memotivasi siswa untuk menginterpretasi serta mengintegrasikan informasi yang disajikan, tidak sekedar membaca. Salah satu tujuan penyusunan soal-soal *HOTS* adalah meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Kemampuan berkomunikasi antara lain dapat direpresentasikan melalui kemampuan untuk mencari hubungan antarinformasi yang disajikan dalam stimulus, menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, kemampuan mentransfer konsep pada situasi baru yang tidak familiar, kemampuan menangkap ide/gagasan dalam suatu wacana,

menelaah ide dan informasi secara kritis, atau menginterpretasikan suatu situasi baru yang disajikan dalam bacaan.

Untuk membuat stimulus yang baik, agar dipilih informasi-informasi, topik, wacana, situasi, berita atau bentuk lain yang sedang mengemuka (*trending topic*). Sangat dianjurkan untuk mengangkat permasalahan-permasalahan yang dekat dengan lingkungan siswa berada, atau bersumber pada permasalahan-permasalahan global yang sedang mengemuka. Stimulus yang tidak menarik berdampak pada ketidaksungguhan/ketidakseriusan peserta tes untuk membaca informasi yang disajikan dalam stimulus atau mungkin saja tidak mau dibaca lagi karena *ending*-nya sudah diketahui sebelum membaca (bagi stimulus yang sudah sering diangkat, sudah umum diketahui). Kondisi tersebut dapat mengakibatkan kegagalan butir soal untuk mengungkap kemampuan berkomunikasi siswa. Soal dengan stimulus kurang menarik tidak mampu menunjukkan kemampuan siswa untuk menghubungkan informasi yang disajikan dalam stimulus atau menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah menggunakan logika-logika berpikir kritis.

3. Tidak Rutin dan Mengusung Kebaruan

Salah satu tujuan penyusunan soal-soal *HOTS* adalah untuk membangun kreativitas siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kontekstual. Sikap kreatif erat dengan konsep inovatif yang menghadirkan keterbaruan. Soal-soal *HOTS* tidak dapat diujikan berulang-ulang pada peserta tes yang sama. Apabila suatu soal yang awalnya merupakan soal *HOTS* diujikan berulang-ulang pada peserta tes yang sama, maka proses berpikir siswa menjadi menghafal dan mengingat. Siswa hanya perlu mengingat cara-cara yang telah pernah dilakukan sebelumnya. Tidak lagi terjadi proses berpikir tingkat tinggi. Soal-soal tersebut tidak lagi dapat mendorong peserta tes untuk kreatif menemukan solusi baru. Bahkan soal tersebut tidak lagi mampu menggali ide-ide orisinal yang dimiliki peserta tes untuk menyelesaikan masalah.

Soal-soal yang tidak rutin dapat dikembangkan dari KD-KD tertentu, dengan memvariasikan stimulus yang bersumber dari berbagai topik. Pokok pertanyaannya tetap mengacu pada kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan tuntutan pada KD. Bentuk-bentuk soal dapat divariasikan sesuai dengan tujuan tes, misalnya untuk penilaian harian dianjurkan untuk menggunakan soal-soal bentuk uraian karena jumlah KD yang diujikan hanya 1 atau 2 KD saja. Sedangkan untuk soal-soal penilaian akhir semester atau ujian sekolah dapat menggunakan bentuk soal pilihan ganda (PG) dan uraian. Untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) akan lebih baik jika menggunakan soal bentuk uraian. Pada soal bentuk uraian mudah dilihat tahapan-tahapan berpikir yang dilakukan siswa, kemampuan mentransfer konsep ke situasi baru, kreativitas membangun argumen dan penalaran, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pengukuran keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Mencermati salah satu tujuan penyusunan soal *HOTS* adalah untuk mengembangkan kreativitas siswa, maka para guru juga harus kreatif menyusun soal-soal *HOTS*. Guru harus memiliki persediaan soal-soal *HOTS* yang cukup dan variatif untuk KD-KD tertentu yang dapat dibuatkan soal-soal *HOTS*, agar karakteristik soal-soal *HOTS* tidak berubah dan tetap terjaga mutunya.

C. Level Kognitif

Anderson & Krathwohl (2001) mengklasifikasikan dimensi proses berpikir sebagai berikut.

Tabel 2.2. Dimensi Proses Berpikir

<i>HOTS</i>	Mencipta	Mencipta ide/gagasan sendiri. Kata kerja: mengkonstruksi, desain, kreasi, mengembangkan, menulis, menggabungkan, memformulasikan.
	Mengevaluasi	Mengambil keputusan tentang kualitas suatu informasi. Kata kerja: evaluasi, menilai, menyanggah, memutuskan, memilih, mendukung, menduga, memprediksi. Menspesifikasi aspek-aspek/elemen.
	Menganalisis	Kata kerja: mengurai, membandingkan, memeriksa, mengkritisi, menguji.
<i>LOTS</i>	Mengaplikasi	Menggunakan informasi pada domain berbeda Kata kerja: menggunakan, mendemonstrasikan, mengilustrasikan, mengoperasikan.
	Memahami	Menjelaskan ide/konsep. Kata kerja: menjelaskan, mengklasifikasi, menerima, melaporkan.
	Mengingat	Mengingat kembali fakta, konsep, dan prosedur. Kata kerja: mengingat, mendaftar, mengulang, menirukan.

Sumber: Anderson & Krathwohl (2001)

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa kata kerja operasional (KKO) yang sama namun berada pada ranah yang berbeda. Perbedaan penafsiran ini sering muncul ketika guru menentukan ranah KKO yang akan digunakan dalam penulisan indikator soal. Untuk meminimalkan permasalahan tersebut, Puspendik (2015) mengklasifikasikannya menjadi 3 level kognitif, yaitu: 1) **level 1 (pengetahuan dan pemahaman)**, 2) **level 2 (aplikasi)**, dan 3) **level 3 (penalaran)**. Berikut dipaparkan secara singkat penjelasan untuk masing-masing level tersebut.

Level 1 (Pengetahuan dan Pemahaman)

Level kognitif pengetahuan dan pemahaman mencakup dimensi proses berpikir mengetahui (C1) dan memahami (C2). Ciri-ciri soal pada level 1 adalah mengukur pengetahuan faktual, konsep, dan prosedural. Bisa jadi soal-soal pada level 1 merupakan soal kategori sukar, karena untuk menjawab soal tersebut siswa harus dapat mengingat beberapa rumus atau peristiwa, menghafal definisi, atau menyebutkan langkah-langkah (prosedur) melakukan sesuatu. Namun soal-soal pada level 1 bukanlah merupakan soal-soal *HOTS*. Contoh KKO yang sering digunakan adalah: menyebutkan, menjelaskan, membedakan, menghitung, mendaftar, menyatakan, dan lain-lain.

Contoh soal level 1:

Berdasarkan sumber bunyinya, alat musik yang sumber bunyinya berasal dari tali, senar atau dawai digolongkan kedalam jenis?

- A. Aerophone
- B. Membranophone
- C. Ideophone
- D. Kordophone
- E. Elektrophone

Jawaban : D

Penjelasan:

Soal di atas termasuk level 1 karena hanya membutuhkan kemampuan mengingat atau menghafal jenis musik berdasarkan sumber bunyinya saja.

Level 2 (Aplikasi)

Soal-soal pada level kognitif aplikasi membutuhkan kemampuan yang lebih tinggi dari pada level pengetahuan dan pemahaman. Level kognitif aplikasi mencakup dimensi proses berpikir menerapkan atau mengaplikasikan (C3). Ciri-ciri soal pada level 2 adalah mengukur kemampuan: a) menggunakan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural tertentu pada konsep lain dalam mapel yang sama atau mapel lainnya; atau b) menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural tertentu untuk menyelesaikan masalah rutin. Siswa harus dapat mengingat beberapa rumus atau peristiwa, menghafal definisi/konsep, atau menyebutkan langkah-langkah (prosedur) melakukan sesuatu untuk menjawab soal level 2. Selanjutnya pengetahuan tersebut digunakan pada konsep lain atau untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual. Namun soal-soal pada level 2 bukanlah merupakan soal-soal *HOTS*. Contoh KKO yang sering digunakan adalah: menerapkan, menggunakan, menentukan, menghitung, membuktikan, dan lain-lain.

Contoh soal level 2:

Rumus untuk membuat Akord C Mayor adalah sebagai berikut :



Alas	Terts Besar	Kwint Murni
C	E	G

Berdasarkan rumusan diatas, maka Susunan Akord untuk G Mayor adalah....

- A. G – E – C
- B. G – C – E
- C. G – B – D
- D. G – A – C
- E. G – F – A

Jawaban : C

Penjelasan:

Soal di atas termasuk level 2 karena siswa harus memahami dulu rumus dalam pembuatan Akord Mayor untuk selanjutnya diterapkan pada pembuatan Akord lainnya.

Level 3 (Penalaran)

Level penalaran merupakan level keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), karena untuk menjawab soal-soal pada level 3 siswa harus mampu mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural serta memiliki logika dan penalaran yang tinggi untuk memecahkan masalah-masalah kontekstual (situasi nyata yang tidak rutin). Level penalaran mencakup dimensi proses berpikir menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Pada dimensi proses berpikir menganalisis (C4) menuntut kemampuan siswa untuk menspesifikasi aspek-aspek/elemen, menguraikan, mengorganisir, membandingkan, dan menemukan makna tersirat. Pada dimensi proses berpikir mengevaluasi (C5) menuntut kemampuan siswa untuk menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan atau menyalahkan. Sedangkan pada dimensi proses berpikir mencipta (C6) menuntut kemampuan siswa untuk merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, memperbaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah. Soal-soal pada level penalaran tidak selalu merupakan soal-soal sulit. Ciri-ciri soal pada level 3 adalah

menuntut kemampuan menggunakan penalaran dan logika untuk mengambil keputusan (evaluasi), memprediksi & merefleksi, serta kemampuan menyusun strategi baru untuk memecahkan masalah kontesktual yang tidak rutin. Kemampuan menginterpretasi, mencari hubungan antar konsep, dan kemampuan mentransfer konsep satu ke konsep lain, merupakan kemampuan yang sangat penting untuk menyelesaikan soal-soal level 3 (penalaran). Kata kerja operasional (KKO) yang sering digunakan antara lain: menguraikan, mengorganisir, membandingkan, menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, menyimpulkan, merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, memperbaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, dan mengubah.

Contoh soal level 3:

Akord yaitu kumpulan tiga nada atau lebih yang bila dimainkan secara bersamaan terdengar harmonis. Alat musik yang dapat memainkan Akord umumnya adalah alat musik harmonis seperti : Gitar, Piano, keyboard dan lain-lain.

Alat musik melodis adalah alat musik yang mampu menghasilkan bunyi dan memainkan rangkaian melodi atau nada-nada dari sebuah lagu. Contohnya : Biola, Saxophone, Suling dan lain-lain.

Pertanyaan :

Bagaimana jika kita ingin membuat dan mendengarkan suara Akord dari Suling ataupun saxophone, padahal keduanya adalah alat musik melodis yang memainkan melodi tunggal? Jelaskan!

Jawaban :

Suling dan Saxophone dapat disusun menjadi alat musik Harmonis dalam permainan bersama seperti ansambel maupun orkestra. Dengan cara membagi beberapa seruling untuk memainkan nada yang berbeda.

Misalnya :

- Suling 1 memainkan nada C
- Suling 2 memainkan nada E
- Suling 3 memainkan nada G

Jika ketiga suling tersebut dibunyikan berbarengan maka akan menghasilkan bunyi yang serempak dan harmonis dan disitu terciptalah Akord.

Penjelasan:

Soal di atas termasuk level 3 (penalaran) yang mengukur kemampuan *HOTS* mencari kaitan dari informasi yang berbeda dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah melalui tahapan berpikir mulai dari memahami dua pengertian yang berbeda tentang fungsi alat musik dan konsep Akord. Ketika dihadapkan pada masalah harus membuat Akord bukan dari alat musik harmonis, siswa mampu menjawab melalui penalarannya.

D. Soal HOTS dan Tingkat Kesukaran Soal

Banyak yang salah menafsirkan bahwa soal HOTS adalah soal yang sulit. Soal sulit belum tentu soal *HOTS*, demikian pula sebaliknya *'Difficulty' is NOT the same as the higher order thinking.* kalimat sederhana ini bermakna bahwa soal yang sulit tidaklah sama dengan soal *HOTS*. Kenyataannya, baik soal *LOTS* maupun *HOTS*, keduanya memiliki rentang tingkat kesulitan yang sama dari yang mudah, sedang dan sulit. Dengan kata lain, ada soal *LOTS* yang mudah dan ada juga soal *HOTS* yang mudah, demikian juga dengan tingkat kesulitan yang tinggi ada juga pada soal *LOTS*. Sebagai contoh, untuk mengetahui arti

sebuah kata yang tidak umum (*uncommon word*) mungkin memiliki tingkat kesukaran yang sangat tinggi karena hanya sedikit siswa yang mampu menjawab benar, tetapi kemampuan untuk menjawab permasalahan tersebut tidak termasuk *higher order thinking skills*. Sebaliknya sebuah soal yang meminta siswa untuk menganalisa dengan melakukan pengelompokan benda berdasarkan ciri fisik bukan merupakan soal yang sulit untuk dijawab oleh siswa.

Tingkat kesukaran (mudah v.s. sukar) dan dimensi proses berpikir (berpikir tingkat rendah v.s. berpikir tingkat tinggi) merupakan dua hal yang berbeda. Kesalahpahaman interpretasi kalau *LOTS* itu mudah dan *HOTS* itu sulit dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Implikasi dari kesalahpahaman ini adalah guru menjadi enggan memberikan atau membiasakan siswanya untuk berpikir tingkat tinggi hanya karena siswanya tidak siap, dan hanya menerapkan pembelajaran *LOTS* dan tugas yang bersifat *drill* saja.

E. Peran Soal HOTS dalam Penilaian Hasil Belajar

Peran soal *HOTS* dalam penilaian hasil belajar siswa difokuskan pada aspek pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan KD pada KI-3 dan KI-4. Soal-Soal *HOTS* bertujuan untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pada penilaian hasil belajar, guru mengujikan butir soal *HOTS* secara proporsional. Berikut peran soal *HOTS* dalam penilaian hasil belajar.

1. Mempersiapkan kompetensi siswa menyongsong abad ke-21

Penilaian hasil belajar pada aspek pengetahuan yang dilaksanakan oleh sekolah diharapkan dapat membekali siswa untuk memiliki sejumlah kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21. Secara garis besar, terdapat 3 kelompok kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21 (*21st century skills*) yaitu: a) memiliki karakter yang baik (religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas); b) memiliki kemampuan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, dan communication*); serta c) menguasai literasi mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori.

Penyajian soal-soal *HOTS* dalam penilaian hasil belajar dapat melatih siswa untuk mengasah kemampuan dan keterampilannya sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 di atas. Melalui penilaian berbasis pada soal-soal *HOTS*, keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*) dan rasa percaya diri (*learning self reliance*), akan dibangun melalui kegiatan latihan menyelesaikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari (*problem-solving*).

2. Memupuk rasa cinta dan peduli terhadap kemajuan daerah (local genius)

Soal-soal *HOTS* hendaknya dikembangkan secara kreatif oleh guru sesuai dengan situasi dan kondisi di daerahnya masing-masing. Kreativitas guru dalam hal pemilihan stimulus yang berbasis permasalahan daerah di lingkungan satuan pendidikan sangat penting. Berbagai permasalahan yang terjadi di daerah tersebut dapat diangkat sebagai stimulus kontekstual. Dengan demikian stimulus yang dipilih oleh guru dalam soal-soal *HOTS* menjadi sangat menarik karena dapat dilihat dan dirasakan secara langsung oleh siswa. Di samping itu, penyajian soal-soal *HOTS* dalam penilaian hasil belajar dapat meningkatkan rasa memiliki dan cinta terhadap potensi-potensi yang ada di daerahnya. Sehingga siswa merasa terpanggil untuk ikut ambil bagian dalam memecahkan berbagai permasalahan yang timbul di daerahnya.

3. Meningkatkan motivasi belajar siswa

Pendidikan formal di sekolah hendaknya dapat menjawab tantangan di masyarakat sehari-hari. Ilmu pengetahuan yang dipelajari di dalam kelas hendaknya terkait langsung dengan pemecahan masalah di masyarakat. Dengan demikian siswa merasakan bahwa materi pelajaran yang diperoleh di dalam kelas berguna dan dapat dijadikan bekal untuk terjun di masyarakat. Tantangan-tantangan yang terjadi di masyarakat dapat dijadikan stimulus kontekstual dan menarik dalam penyusunan soal-soal penilaian hasil belajar, sehingga munculnya soal-soal berbasis soal-soal *HOTS*, diharapkan dapat menambah motivasi belajar siswa. Motivasi inilah yang menjadikan siswa menjadi insan pembelajar sepanjang hayat

4. Meningkatkan mutu dan akuntabilitas penilaian hasil belajar

Instrumen penilaian dikatakan baik apabila dapat memberikan informasi yang akurat terhadap kemampuan peserta tes. Penggunaan soal-soal *HOTS* dapat meningkatkan kemampuan ketrampilan berpikir anak. Akuntabilitas pelaksanaan penilaian hasil belajar oleh guru dan sekolah menjadi sangat penting dalam rangka menjaga kepercayaan masyarakat kepada sekolah.

Pada Kurikulum 2013 sebagian besar tuntutan KD ada pada level 3 (menganalisis, mengevaluasi, atau mencipta). Soal-soal *HOTS* dapat menggambarkan kemampuan siswa sesuai dengan tuntutan KD. Kemampuan soal-soal *HOTS* untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi, dapat meningkatkan mutu penilaian hasil belajar.

F. Langkah-Langkah Penyusunan Soal HOTS

Untuk menulis butir soal *HOTS*, terlebih dahulu penulis soal menentukan perilaku yang hendak diukur dan merumuskan materi yang akan dijadikan dasar pertanyaan (stimulus) dalam konteks tertentu sesuai dengan perilaku yang diharapkan. Pilih materi yang akan ditanyakan menuntut penalaran tinggi, kemungkinan tidak selalu tersedia di dalam buku pelajaran. Oleh karena itu dalam penulisan soal *HOTS*, dibutuhkan penguasaan materi ajar, keterampilan dalam menulis soal, dan kreativitas guru dalam memilih stimulus soal yang menarik dan kontekstual. Berikut dipaparkan langkah-langkah penyusunan soal-soal *HOTS*.

1. Menganalisis KD yang dapat dibuat soal-soal HOTS

Terlebih dahulu guru-guru memilih KD yang dapat dibuatkan soal-soal *HOTS*. Tidak semua KD dapat dibuatkan model-model soal *HOTS*. Pilihlah KD yang memuat KKO yang pada ranah C4, C5, atau C6. Guru-guru secara mandiri atau melalui forum MGMP dapat melakukan analisis terhadap KD yang dapat dibuatkan soal-soal *HOTS*.

2. Menyusun kisi-kisi soal

Kisi-kisi penulisan soal-soal *HOTS* bertujuan untuk membantu para guru menulis butir soal *HOTS*. Kisi-kisi tersebut diperlukan untuk memandu guru dalam: (a) menentukan kemampuan minimal tuntutan KD yang dapat dibuat soal-soal *HOTS*, (b) memilih materi pokok yang terkait dengan KD yang akan diuji, (c) merumuskan indikator soal, dan (d) menentukan level kognitif.

3. Merumuskan Stimulus yang Menarik dan Kontekstual

Stimulus yang digunakan harus menarik, artinya stimulus harus dapat mendorong siswa untuk membaca stimulus. Stimulus yang menarik umumnya baru, belum pernah dibaca oleh siswa, atau isu-isu yang sedang mengemuka. Sedangkan stimulus kontekstual berarti stimulus yang sesuai dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari, mendorong siswa untuk membaca. Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menyusun stimulus soal

HOTS: (1) pilihlah beberapa informasi dapat berupa gambar, grafik, tabel, wacana, dll yang memiliki keterkaitan dalam sebuah kasus; (2) stimulus hendaknya menuntut kemampuan menginterpretasi, mencari hubungan, menganalisis, menyimpulkan, atau menciptakan; (3) pilihlah kasus/permasalahan kontekstual dan menarik (terkini) yang memotivasi siswa untuk membaca (pengecualian untuk mapel Bahasa, Sejarah boleh tidak kontekstual); dan (4) terkait langsung dengan pertanyaan (pokok soal), dan berfungsi.

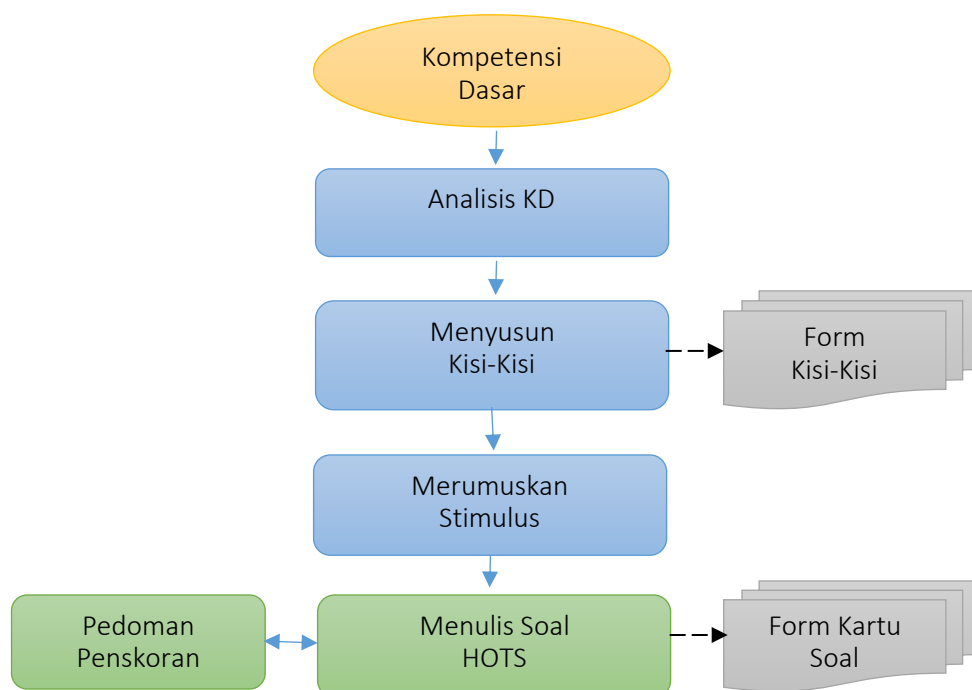
4. Menulis butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi soal

Butir-butir pertanyaan ditulis sesuai dengan kaidah penulisan butir soal *HOTS*. Kaidah penulisan butir soal *HOTS*, pada dasarnya hampir sama dengan kaidah penulisan butir soal pada umumnya. Perbedaannya terletak pada aspek materi (harus disesuaikan dengan karakteristik soal *HOTS* di atas), sedangkan pada aspek konstruksi dan bahasa relatif sama. Setiap butir soal ditulis pada kartu soal, sesuai format terlampir.

5. Membuat pedoman penskoran (rubrik) atau kunci jawaban

Setiap butir soal *HOTS* yang ditulis harus dilengkapi dengan pedoman penskoran atau kunci jawaban. Pedoman penskoran dibuat untuk bentuk soal uraian. Sedangkan kunci jawaban dibuat untuk bentuk soal pilihan ganda, dan isian singkat.

Untuk memperjelas langkah-langkah penyusunan soal *HOTS*, disajikan dalam gambar 1 di bawah ini



Gambar 2.1. Alur Penyusunan Soal *HOTS*

BAB III

Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Seni Budaya

A. Karakteristik Mapel Seni Budaya

Dalam Pedoman Mata Pelajaran (PMP) Seni Budaya pada Permendikbud No. 59 Tahun 2014 dapat disimpulkan bahwa karakteristik mapel Seni Budaya adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Mata Pelajaran Seni Budaya bertujuan untuk menumbuhkembangkan kepekaan rasa estetik dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta pendidik secara menyeluruh. Sikap ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian proses aktivitas berkesenian pada peserta didik. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki tujuan khusus, yaitu;

Menumbuhkembangkan sikap toleransi,
Menciptakan demokrasi yang beradab,
Menumbuhkan hidup rukun dalam masyarakat majemuk,
Mengembangkan kepekaan rasa dan keterampilan
Menerapkan teknologi dalam berkreasi
Menumbuhkan rasa cinta budaya dan menghargai warisan budaya Indonesia
Membuat pertunjukan dan pameran karya seni.

2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya memiliki 4 aspek seni, yaitu:

- a. **Seni Rupa.** Apresiasi seni rupa, Estetika seni rupa, Pengetahuan bahan dan alat seni rupa, Teknik penciptaan seni rupa, Pameran seni rupa, Evaluasi seni rupa, Portofolio seni rupa. Pada Sekolah Menengah Atas seni rupa berisi kegiatan mengkreasi karya seni rupa dua dan tiga dimensi
- b. **Seni Musik.** Apresiasi seni musik, Estetika seni musik, Pengetahuan bahan dan alat seni musik, Teknik penciptaan seni musik, Pertunjukan seni musik, Evaluasi seni musik, Portofolio seni musik. Pada Sekolah Menengah Atas Seni musik menampilkan pertunjukan karya musik.
- c. **Seni Tari.** Apresiasi seni tari, Estetika seni tari, Pengetahuan bahan dan alat seni tari, Teknik penciptaan seni tari, Pertunjukkan seni tari, Evaluasi seni tari, Portofolio seni tari.. Pada Sekolah Menengah Atas seni tari melakukan dan mengkreasi karya seni tari
- d. **Seni Teater.** Apresiasi seni teater, Estetika seni teater, Pengetahuan bahan dan alat seni teater, Teknik penciptaan seni teater, Pertunjukkan seni teater, Evaluasi seni teater, Portofolio seni teater. Pada Sekolah Menengah Atas teater menampilkan pentas karya teater.

3. Pembelajaran

Pembelajaran Seni Budaya merupakan proses pendidikan olah rasa membentuk pribadi harmonis, dan menumbuhkan multikecerdasan. Pembelajaran dilakukan dengan aktivitas berkesenian sehingga dapat meningkatkan kemampuan sikap menghargai, memiliki pengetahuan, dan keterampilan dalam berkarya dan menampilkan seni dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan peserta didik serta sesuai dengan konteks masyarakat dan budayanya. Falsafah lama dari Kong Fu Chu mengatakan bahwa pembelajaran harus dialami oleh peserta didik. Falsafah itu mengungkapkan bahwa saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat dan saya lakukan saya mengerti.

Pembelajaran Seni Budaya dilakukan dengan memberikan pengalaman estetik mencakup konsepsi, apresiasi, kreasi dan koneksi. Keempat hal tersebut selaras dengan Kompetensi Inti yang ada pada kurikulum 2013, pertama tentang hubungannya dengan menjalankan ajaran agama yang dianutnya, kedua dengan menerapkan nilai-nilai dalam mengapresiasi karya seni, ketiga dengan memahami pengetahuan faktual berkaitan tentang materi seni budaya dan keempat melakukan aktivitas berkesenian yang meliputi berekspresi, berkreasi dan berapresiasi “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.”

4. Penilaian

Berbagai teknik penilaian hasil Belajar Seni Budaya yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam Sistem Penilaian Kelas sebagai berikut:

- a. Penilaian Kompetensi Sikap Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antarpeserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.
- b. Penilaian Kompetensi Pengetahuan Pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan.
- c. Penilaian Kompetensi Keterampilan Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.
 - 1) Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tes praktik sangat umum digunakan untuk mengukur kompetensi keterampilan dalam mengekspresikan dan berkarya seni.
 - 2) Proyek adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Penilaian proyek dalam pembelajaran Seni Budaya dapat dilakukan guru pada kegiatan pameran atau pertunjukan seni, selain itu juga dapat dalam bentuk membuat laporan, ulasan atau kritik seni yang dipresentasikan peserta didik.
 - 3) Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat

produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam.

- 4) Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Penilaian portofolio diberikan agar karya peserta didik didokumentasikan dengan baik sebagai pendukung dalam kemampuan menilai kemampuan diri. Portofolio dalam mata pelajaran Seni Budaya dapat berupa kumpulan hasil karya Seni Rupa atau karya-karya seni dalam bentuk VCD dan deskripsi karya seni.

B. Analisis KD

Berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang KI-KD, kita dapat memilih KD yang akan dibuat soal HOTS dengan melihat tuntutan KD pada KKO yang tertera di awal. Umumnya KD yang dapat dibuat Soal HOTS-nya adalah pada Level Kognitif C-4 (Menganalisis) namun tidak tertutup kemungkinan untuk menggunakan KD pada Level Kognitif C-2 (Memahami) jika stimulus soal mampu mengantarkan peserta didik untuk sampai pada kemampuan berfikir kritis atau pada pemahaman Metakognitif. Berikut Contoh analisis KD pada yang akan dibuat soal HOTS :

Tabel 3 1. Contoh analisis KD

No.	KELAS / SMT	Kompetensi Dasar	Level Kognitif
Seni Rupa			
3.1 4.1	X / 1	memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model	C2
3.2 4.2	X / 1	memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estesisnya membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model	C2
3.3 4.3	X / 2	memahami konsep dan prosedur pameran karya seni rupa menyelenggarakan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan melihat model	C2
3.4 3.4	X / 2	memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa membuat deskripsi karya seni rupa berdasarkan pengamatan dalam bentuk lisan atau tulisan	C2
3.1 4.1	XI / 1	menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	C4
3.2 4.2	XI / 1	menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estesisnya	C4

		membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek	
3.3 4.3	XI / 2	menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil modifikasi	C4
3.4 3.4	XI / 2	menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa membuat analisis karya seni rupa berdasarkan konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam bentuk lisan atau tulisan	C4
3.1 4.1	XII / 1	mengevaluasi konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa berkreasi karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	C5
3.2 4.2	XII / 1	mengevaluasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi dan nilai estetisnya berkreasi karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik	C5
3.3 4.3	XII / 2	mengevaluasi hasil penyelenggaraan pameran karya seni rupa menyelenggarakan pameran karya seni rupa dua dan tiga dimensi hasil kreasi sendiri	C5
3.4 3.4	XII / 2	mengevaluasi karya seni rupa berdasarkan tema, jenis, fungsi tokoh, dan nilai estetisnya. membuat evaluasi dalam bentuk kritik karya seni rupa berdasarkan tema, jenis, fungsi tokoh, dan nilai estetisnya dalam bentuk lisan atau tulisan	C5
Seni Musik			
3.1 4.1	X / 1	memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional memainkan alat musik tradisional	C2
3.2 4.2	X / 1	menganalisis alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya pada masyarakat pendukungnya mempresentasikan hasil analisis alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya pada masyarakat pendukungnya	C4
3.3 4.3	X / 2	memahami dan mengapresiasi pertunjukan musik tradisional menampilkan pertunjukan musik tradisional	C2
3.4 3.4	X / 2	memahami konsep, bentuk dan jenis pertunjukan musik tradisional membuat tulisan hasil analisis pertunjukan musik tradisional	C2
3.1 4.1	XI / 1	memahami konsep musik Barat memainkan alat musik Barat	C2
3.2 4.2	XI / 1	menganalisis musik Barat mempresentasikan hasil analisis musik Barat	C4
3.3 4.3	XI / 2	menganalisis hasil pertunjukan musik Barat membuat tulisan tentang musik Barat	C4
3.4 3.4	XI / 2	memahami perkembangan musik Barat menampilkan beberapa lagu dan pertunjukan musik Barat	C2

3.1 4.1	XII / 1	memahami konsep dan teknik berkreasi musik kontemporer mempresentasikan konsep dan teknik berkreasi musik kontemporer	C2
3.2 4.2	XII / 1	menganalisis karya musik kontemporer mempresentasikan hasil analisis musik kontemporer	C4
3.3 4.3	XII / 2	mengevaluasi pertunjukan musik kontemporer menerapkan konsep dan teknik berkreasi musik kontemporer	C5
3.4 3.4	XII / 2	merancang konsep dan teknik berkreasi musik kontemporer secara mandiri menampilkan karya musik kontemporer kreasi sendiri	C6

(*) diujikan dalam Ujian Praktik

C. Contoh Stimulus

Penting dirumuskan Stimulus dalam pembuatan Soal HOTS sebagai sarana untuk mengantarkan peserta didik mencapai kemampuan yang dituntut dalam HOTS seperti menginterpretasi, menganalisis, menyimpulkan dan lain-lain.

Tabel 3.2. Contoh Stimulus Seni Budaya

No.	Kompetensi Dasar	Stimulus	Kemampuan Yang Diuji	Tahapan Berpikir
Seni Rupa				
1	3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa	Disajikan gambar batik motif Banyumasan	Mengidentifikasi sumber ide motifnya.	Mengidentifikasi unsur seni rupa Memahami teknik berkarya seni rupa Menganalisis konsep seni rupa daerah
2	3.2 menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa	Disajikan gambar denah pameran	Menganalisis penataan pameran	Memahami konsep pameran Memahami penataan pameran Menentukan alur pengunjung Menganalisis penataan pameran
3	3.4 menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	Disajikan deskripsi karya seni	Menganalisis konsep penciptaan motif kain sasirangan	Memahami konsep karya seni rupa Memahami teknik berkarya seni rupa Menerapkan nilai estetis karya seni rupa Menganalisis prosedur penciptaan karya seni rupa
Seni Musik				

No.	Kompetensi Dasar	Stimulus	Kemampuan Yang Diuji	Tahapan Berpikir
1	3.1 memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional	Disajikan Tabel berisi Gambar alat musik tradisional.	Mengelompokkan alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyi dan Fungsinya (LOTS)	Menjelaskan fungsi Alat musik tradisional Menjelaskan perbedaan alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyinya Mengelompokkan alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyi dan fungsinya
2	3.2 menganalisis alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya pada masyarakat pendukungnya	Disajikan wacana dan gambar tangganada Diatonis Mayor dan pembentukan Tangganada Pentatonis Sunda (Pelog)	Menganalisis dan mengembangkan tangganada Pentatonis dari Tangganada Diatonis (HOTS)	Menjelaskan tangganada diatonis mayor Mengubah tangganada diatonis Mayor menjadi Pentatonis Mengembangkan <i>transpose</i> tangganada pentatonis

D. Penjabaran KD menjadi Indikator Soal

KD yang sudah dianalisis dijabarkan menjadi indikator soal dengan memperhatikan hal-hal di bawah ini:

1. Indikator Soal bentuk PG hanya menggunakan satu kata kerja operasional (KKO) yang terukur
2. Memenuhi prinsip:
 - a. **Audience**
 - b. **Behavior**
 - c. **Condition**
3. Sebaiknya menggunakan stimulus (dasar pertanyaan) berupa gambar, grafik, tabel, data hasil percobaan, kurva, wacana, atau kasus yang dapat merangsang/memotivasi peserta didik berpikir sebelum menentukan pilihan jawaban
4. Jenis Indikator
 - a. **Indikator soal terbuka:** penulis soal dapat berimprovisasi secara bebas untuk mengembangkan butir soal
 - b. **Indikator soal tertutup:** umumnya digunakan untuk penyusunan butir soal dalam beberapa paket paralel, sehingga harus memenuhi persyaratan sbb.
 - Kesetaraan konten (materi yang diujikan).
 - Kesetaraan tingkat kesukaran (*judgement*).
 - Kesetaraan konteks (rumusan butir soal, kompleksitas).

Tabel 3.3. Contoh Penjabaran KD Menjadi Indikator Soal

No.	Kompetensi Dasar	Contoh Indikator Soal
1	3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa	Disajikan gambar batik motif Banyumasan peserta didik dapat mengidentifikasi sumber ide motifnya.
2	3.2 menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa	Disajikan tips penataan ruang pameran yang baik dengan segala peralatan yang dibutuhkan dan dua gambar denah ruang pameran yang berbeda, siswa dapat menilai penataan ruang pameran.
3	3.4 menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	Disajikan paparan mengenai motif kain sasirangan peserta didik dapat menganalisis konsep penciptaan motif kain sasirangan
4	3.1 memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional	Disajikan Tabel berisi Gambar alat musik tradisional, peserta didik dapat Mengelompokkan alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyi dan Fungsinya (LOTS)
5	3.2 menganalisis alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya pada masyarakat pendukungnya	Disajikan wacana dan gambar tangganada Diatonis Mayor dan pembentukan Tangganada Pentatonis Sunda (Pelog), Peserta didik dapat Menganalisis dan mengembangkan tangganada Pentatonis dari Tangganada Diatonis (HOTS)

E. Menyusun Kisi-kisi**Tabel 3 4. Kisi-Kisi soal HOTS**

No	Kompetensi Dasar	Materi	Kelas/ Semester	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa	konsep, unsur, bahan, dan teknik berkarya seni rupa	X / 1	Disajikan gambar batik motif Banyumasan peserta didik dapat mengidentifikasi sumber ide motifnya.	C2	PG	1
2	3.2 menganalisis perencanaan,	Pameran seni rupa	XI/2	Disajikan tips penataan ruang	C4	PG	2

No	Kompetensi Dasar	Materi	Kelas/ Semester	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa			pameran yang baik dengan segala peralatan yang dibutuhkan dan dua gambar denah ruang pamer yang berbeda, siswa dapat menilai penataan ruang pameran.			
3	3.4 menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa	Konsep karya seni rupa	XI / 2	Disajikan deskripsi mengenai motif kain sasirangan peserta didik dapat menganalisis konsep penciptaan motif kain sasirangan	C4	PG	3
2	3.2 menganalisis alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya pada masyarakat pendukungnya	Musik Tradisional Nusantara	X / 1	Disajikan wacana disertai gambar tangganada Diatonis Mayor dan pembentukan Tangganada Pentatonis Sunda (Pelog), Peserta didik dapat Menganalisis dan mengembangkan tangganada Pentatonis dari Tangganada Diatonis (HOTS)	C4	Uraian	4

F. Kartu Soal HOTS

Berikut ini contoh pengisian kartu Soal untuk Soal Pilihan Ganda dan Uraian

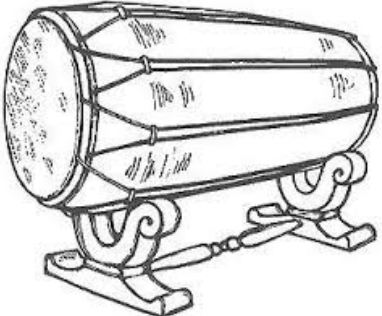
KARTU SOAL (PILIHAN GANDA)

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Musik)
Kelas/Semester : X/1
Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar	: 3.1 memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional
Materi	: Alat Musik Tradisional
Indikator Soal	: Disajikan Tabel berisi Gambar alat musik tradisional, peserta didik dapat Mengelompokkan alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyi dan Fungsinya
Level Kognitif	: C - 2

Soal:

No	Gambar	Berdasarkan Fungsi	Berdasarkan Sumber Bunyi
1	 Sasando	Ritmis	Ideophone
2	 Sape	Melodis	Kordophone

No	Gambar	Berdasarkan Fungsi	Berdasarkan Sumber Bunyi
3	 Suling	Harmonis	Elektrophone
4	 Kendang	Ritmis	Membranophone

1. Kombinasi keterangan gambar yang paling benar dari tabel diatas adalah....

- A. Nomor 1 dan 2
- B. Nomor 1 dan 3
- C. Nomor 2 dan 3
- D Nomor 2 dan 4
- E. Nomor 3 dan 4

Kunci Jawaban: D

Keterangan:

Soal ini bukan **HOTS** karena masih dalam tahapan berpikir C -2 dimana peserta didik hanya diminta untuk mengelompokkan alat musik berdasarkan tabel yang disajikan.

KARTU SOAL NOMOR 1

(PILIHAN GANDA)

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar	: 3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa
Materi	: konsep, unsur, bahan, dan teknik berkarya seni rupa
Indikator Soal	: Disajikan gambar batik motif Banyumasan peserta didik dapat mengidentifikasi sumber ide motifnya.
Level Kognitif	: C - 2

Soal:

Perhatikan motif batik berikut!



Keragaman corak batik nusantara mencerminkan masing-masing daerah. Batik pada gambar tersebut merupakan batik Banyumasan. Motif yang menginspirasi pembuatan batik tersebut adalah

- A. menggambarkan motif pedalaman yang sesuai lingkungan daaerahnya yang banyak terdapat hutan dan pegunungan
- B. motif lekuk-lekuk seperti bunga yang menggambarkan suatu keindahan lingkungan dan masyarakatnya
- C. menggunakan warna yang jelas hal ini menggambar masyarakatnya tegas dan cenderung apa adanya
- D. motif tumbuhan yang dibuat secara realistis sesuai dengan karakteristik masyarakatnya
- E. sesuai budaya masyarakatnya yang selalu berdinamika dan menerima hasil budaya lain

Kunci Jawaban: A

Keterangan:

Soal ini **HOTS** karena harus menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah.

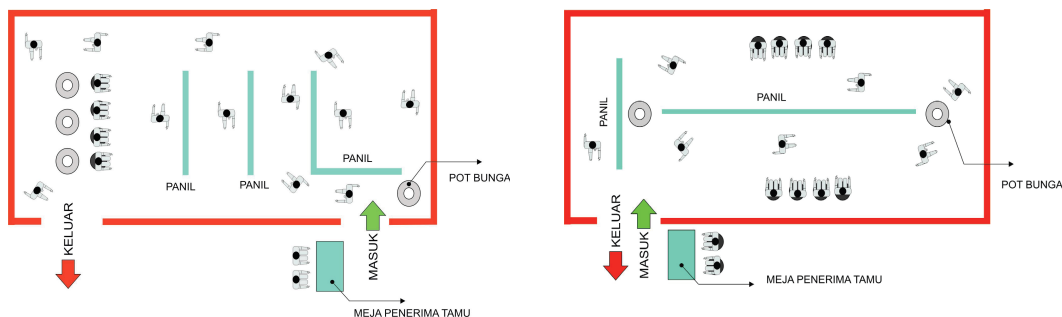
Untuk menjawab soal ini siswa harus mampu terlebih dahulu mengidentifikasi unsur seni rupa, memahami teknik berkarya seni rupa, dan menganalisis konsep seni rupa daerah.

**KARTU SOAL NOMOR 2
(PILIHAN GANDA)**

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI/2
Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar	: 3.3 menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa
Materi	: Pameran seni rupa
Indikator Soal	: Disajikan tips penataan ruang pameran yang baik dengan segala peralatan yang dibutuhkan dan dua gambar denah ruang pameran yang berbeda, siswa dapat menilai penataan ruang pameran.
Level Kognitif	: C - 4

Soal:



Perhatikan denah ruang pameran pada gambar 1 dan gambar 2 kemudian pilihlah pernyataan dibawah ini yang paling benar!

- A. Kelemahan dari penataan ruang pameran pada gambar 2 adalah terdapat celah atau peluang terjadinya tabrakan pengunjung.
- B. Perbedaan dari penataan ruang pameran pada gambar 1 dan gambar 2 adalah pada alur sirkulasi pengunjungnya.
- C. Perbedaan yang mutlak dari ruang pameran pada gambar 1 dan gambar 2 adalah jumlah karya yang dapat dipamerkan.
- D. Alur pergerakan pengunjung di ruang pameran pada gambar 1 memungkinkan terjadi penumpukan pengunjung di salah satu sisi.
- E. Ruang pameran gambar 2 memungkinkan pengunjung berjalan tidak sesuai dengan alur yang direncanakan panitia.

Kunci Jawaban: C

Keterangan:

Soal ini **HOTS** karena harus memproses dan mengintegrasikan informasi. Untuk menjawab soal ini siswa harus mampu terlebih dahulu

KARTU SOAL NOMOR 3
(PILIHAN GANDA)

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI/2
Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar	: 3.4 menganalisis konsep, prosedur, fungsi, tokoh, dan nilai estetis dalam karya seni rupa
Materi	: Konsep karya seni rupa
Indikator Soal	: Disajikan deskripsi mengenai motif kain sasirangan peserta didik dapat menganalisis konsep penciptaan motif kain sasirangan
Level Kognitif	: C - 4

Soal:

Kain Sasirangan merupakan kain khas Kalimantan Selatan yang terkenal dengan keindahan motif-motifnya. Dalam proses penciptaan motif pada kain sasirangan masyarakat banjar pada jaman dahulu mengambil inspirasi dari berbagai hal yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti flora, fauna hingga kepercayaan, dengan harapan makna-makna yang terkandung didalam tiap motif menjadi lambang atau doa agar sang pemakai kain memiliki sifat seperti yang terkandung didalam motif sasirangan. Adapun salah satu motif kain sasirangan yaitu motif gigi haruan yang memiliki makna ketajaman berpikir. Ikan Haruan atau dikenal juga dengan nama ikan gabus (**Channa Striata**) adalah jenis makhluk karnivora yang hidup di habitat air tawar yang banyak ditemukan di perairan Kalimantan Selatan. Ikan Haruan bertubuh bulat dan memiliki mulut lebar dan gigi-gigi yang runcing. Salah satu keunikan ikan haruan adalah jika sawah, kolam atau parit mengering, ikan ini akan berupaya pindah ke tempat lain, atau bila terpaksa, akan mengubur diri di dalam lumpur hingga tempat itu kembali berair. Jika ditinjau dari sudut gizi dan juga sudut pangan ikan haruan memiliki potensi yang tinggi maka tak aneh jika ikan haruan juga banyak diolah menjadi berbagai hidangan bagi masyarakat Banjar.

Simpulkam kenapa motif gigi haruan digunakan masyarakat Banjar pada jaman dahulu sebagai lambang dari ketajaman berpikir?

- Ikan haruan merupakan ikan favorit orang Banjar, gigi-giginya runcing dan tajam sehingga masyarakat banjar berharap memiliki kemampuan berpikir seruncing dan setajam gigi haruan.
- Ikan haruan merupakan ikan favorit orang Banjar, yang memiliki insting yang luar biasa dalam berburu. Hal ini juga ditunjang dengan desain bentuk tubuh yang bulat dan gigi-gigi yang runcing.
- Ikan haruan merupakan ikan favorit orang Banjar, memiliki kandungan gizi yang tinggi sehingga orang banjar percaya ketika mengonsumsi ikan haruan maka akan meningkatkan kecerdasan otak
- Ikan haruan merupakan ikan favorit orang Banjar, yang persebarannya banyak terdapat diperaian Kalimantan selatan sehingga sangat wajar jika menjadi sangat akrab dengan budaya orang banjar.
- Ikan haruan merupakan ikan favorit orang Banjar, yang dikenal mampu bertahan dimusim kemarau dengan membenamkan dirinya kedalam tanah, dan keluar kembali ketika hujan turun. menjadi inspirasi ketajaman berpikir

Kunci Jawaban: A

Keterangan:

Soal ini **HOTS** karena harus menelaah ide secara kritis.

Untuk menjawab soal ini siswa harus mampu terlebih dahulu memahami konsep karya seni rupa, memahami teknik berkarya seni rupa, menerapkan nilai estetis karya seni rupa, dan menganalisis prosedur penciptaan karya seni rupa.

KARTU SOAL NOMOR 4
(URAIAN)
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Musik)

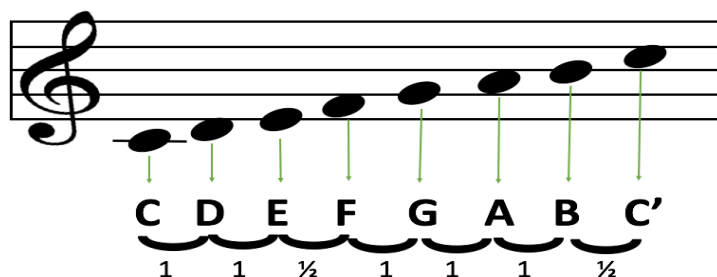
Kelas/Semester : X/1

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar	: 3.2 menganalisis alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya pada masyarakat pendukungnya
Materi	: Musik Tradisional Nusantara
Indikator Soal	: Disajikan wacana disertai gambar tangganada Diatonis Mayor dan pembentukan Tangganada Pentatonis Sunda (Pelog), Peserta didik dapat Menganalisis dan mengembangkan tangganada Pentatonis dari Tangganada Diatonis (HOTS)
Level Kognitif	: C - 4

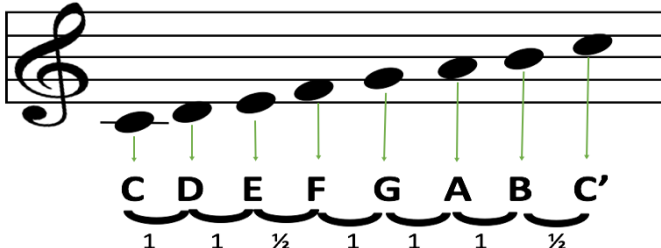
Soal:

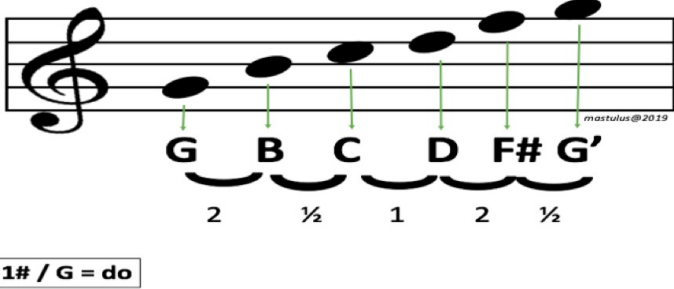
Tangganada Diatonis Mayor memiliki susunan Not dan Interval seperti pada gambar di bawah ini :



Untuk membuat susunan tangganada Pentatonis Sunda (Pelog) dapat disusun dengan menghilangkan not **D** dan **A** sehingga susunannya menjadi : **C E F G B C'** pada Nada Dasar C = do
 Dengan memperhatikan perubahan tangganada di atas, bagaimana membuat susunan tangganada pelog pada nada dasar G = do / 1#, jelaskan!

PEDOMAN PENSKORAN:

No.	Uraian Jawaban/Kata Kunci	Skor
1	Jika jawaban dimulai dengan menjabarkan interval tangganada pentatonis pada nada dasar C = do (C E F G B C') dengan gambar 	1
2	Menggunakan/menyusun tangganada diatonis 1# G A B C D E F# G'	1
3	Menghilangkan dua Not : A dan E sehingga susunan tangganada pelog terbentuk menjadi G B C D F# G	1
4	Menggambarkan susunan tangganada pelog berikut intervalnya :	1

	 1# / G = do	
	Total Skor	4

Keterangan:

Soal diatas merupakan soal **HOTS** : Terdapat transfer dari satu konsep ke konsep lainnya dan menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah.

Untuk menjawab soal ini siswa harus memahami terlebih dahulu konsep interval dalam tangganada diatonis, kemudian menerapkan pemahaman tersebut kedalam Konsep Tangganada Pentatonis Sunda (Pelog) hingga dapat secara kreatif mengembangkan(C-6) ke tangganada 1# (naik).

BAB IV Strategi Implementasi

A. Strategi

Strategi pembelajaran dan penilaian *HOTS* dilakukan dengan melibatkan seluruh komponen *stakeholder* di bidang pendidikan mulai dari tingkat pusat sampai ke daerah, sesuai dengan tugas pokok dan kewenangan masing-masing.

1. Pusat

Direktorat Pembinaan SMA sebagai *leading sector* dalam pembinaan SMA di seluruh Indonesia, mengkoordinasikan strategi pembelajaran dan penilaian *HOTS* dengan dinas pendidikan provinsi/kabupaten/kota dan instansi terkait melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut. Merumuskan kebijakan pembelajaran dan penilaian *HOTS*; Menyiapkan bahan berupa modul pembelajaran dan penilaian *HOTS*; Melaksanakan pelatihan pengawas, kepala sekolah, dan guru terkait dengan strategi pembelajaran dan penilaian *HOTS*; Melaksanakan pendampingan ke sekolah-sekolah bekerjasama dengan dinas pendidikan provinsi/kabupaten/kota dan instansi terkait lainnya.

2. Dinas Pendidikan

Dinas pendidikan provinsi sesuai dengan kewenangannya di daerah, menindaklanjuti kebijakan pendidikan di tingkat pusat dengan melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut. Mensosialisasikan kebijakan pembelajaran dan penilaian *HOTS* dan implementasinya dalam penilaian hasil belajar; Memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan penilaian *HOTS* dalam rangka persiapan penyusunan soal-soal penilaian hasil belajar; Melaksanakan pengawasan dan pembinaan ke sekolah-sekolah dengan melibatkan pengawas sekolah.

3. Sekolah

Sekolah sebagai pelaksana teknis pembelajaran dan penilaian *HOTS*, merupakan salah satu bentuk pelayanan mutu pendidikan. Dalam konteks pelaksanaan penilaian hasil belajar, sekolah menyiapkan bahan-bahan dalam bentuk soal-soal yang memuat soal-soal *HOTS*. Langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh sekolah antara lain sebagai berikut. Meningkatkan pemahaman guru tentang pembelajaran dan penilaian yang mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/*HOTS*). Meningkatkan keterampilan guru untuk menyusun instrumen penilaian (High Order Thinking Skills/*HOTS*) terkait dengan penyediaan bahan penilaian hasil belajar.

B. Implementasi

Pembelajaran dan penilaian *HOTS* di tingkat sekolah dapat diimplementasikan dalam bentuk kegiatan sebagai berikut.

1. Kepala sekolah memberikan arahan teknis kepada guru-guru/MGMP sekolah tentang strategi pembelajaran dan penilaian *HOTS* yang mencakup:
 - a. Menganalisis KD yang dapat dibuatkan soal-soal *HOTS*;
 - b. Menyusun kisi-kisi soal *HOTS*;
 - c. Menulis butir soal *HOTS*;
 - d. Membuat kunci jawaban atau pedoman penskoran penilaian *HOTS*;
 - e. Menelaah dan memperbaiki butir soal *HOTS*;
 - f. Menggunakan beberapa soal *HOTS* dalam penilaian hasil belajar.

2. Wakasek kurikulum dan Tim Pengembang Kurikulum Sekolah menyusun rencana kegiatan untuk masing-masing MGMP sekolah yang memuat antara lain uraian kegiatan, sasaran/hasil, pelaksana, jadwal pelaksanaan kegiatan;
3. Kepala sekolah menugaskan guru/MGMP sekolah melaksanakan kegiatan sesuai rencana kegiatan;
4. Guru/MGMP sekolah melaksanakan kegiatan sesuai penugasan dari kepala sekolah;
5. Kepala sekolah dan wakasek kurikulum melakukan evaluasi terhadap hasil penugasan kepada guru/MGMP sekolah;
6. Kepala sekolah mengadministrasikan hasil kerja penugasan guru/MGMP sekolah, sebagai bukti fisik kegiatan penyusunan soal-soal *HOTS*.

Daftar Pustaka

- Brookhart, Susan M. (2010). *How to Assess Higher Order Thinking Skill In Your Class*. Virginia USA: Alexandria.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.*
- Schunk, Dale H., Pintrici, Paul R., & Meece, Judith L. (2008). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications Third Edition*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Widana, I Wayan. (2017). Higher Order Thinking Skills Assessment (HOTS). *Journal of Indonesia Student Assessment and Evaluation (JISAE)*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jisae/article/view/4859>, Vol. 3 No. 1 February 2017, pp. 32-44. ISSN: 2442-4919.
- Widana, I Wayan, dkk. (2017). *Modul Penyusunan Soal HOTS*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Dirjen Dikdasmen, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widana, I., Parwata, I., Parmithi, N., Jayantika, I., Sukendra, K., & Sumandya, I. (2018). Higher Order Thinking Skills Assessment towards Critical Thinking on Mathematics Lesson. *International Journal Of Social Sciences And Humanities (IJSSH)*, 2(1), 24-32. doi:10.29332/ijssh.v2n1.74
- <http://www.nu.or.id/post/read/47893/sunnahnya-puasa-tutup-kendang>https://www.pictame.com/media/1531880163083350975_4831024616
- <https://dapurethnic.com/products/instruments/instrumen-musik-etnis-tiup/suling-bali/>
- http://graphic.nobody.jp/grayscale/sasando_2.html

Lampiran 1.

FORMAT KISI-KISI SOAL KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI

Mata Pelajaran :

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Kelas/ Semester	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1							
2							
3							
4							

.....,

Mengetahui

Kepala SMA

.....

NIP.

Koordinator MGMP

.....

NIP.

Lampiran 2.

**KARTU SOAL
(PILIHAN GANDA)**

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Kurikulum :

Kompetensi Dasar :

Materi :

Indikator Soal :

Level Kognitif :

Soal:

Kunci Jawaban:

Keterangan:

Deskripsikan alur berpikir yang diperlukan untuk menjawab soal ini, misalnya transformasi konsep, mencari hubungan antar informasi, menyimpulkan, dan lain-lain. Deskripsi ini penting untuk memberikan pemahaman kepada pembaca, mengapa soal ini merupakan soal HOTS.

**KARTU SOAL NOMOR
(URAIAN)**

Mata Pelajaran :
Kelas/Semester :
Kurikulum :

Kompetensi Dasar	:	
Materi	:	
Indikator Soal	:	
Level Kognitif	:	

Soal:

PEDOMAN PENSKORAN:

No.	Uraian Jawaban/Kata Kunci	Skor
	Total Skor	

Keterangan:

Deskripsikan alur berpikir yang diperlukan untuk menjawab soal ini, misalnya transformasi konsep, mencari hubungan antar informasi, menyimpulkan, dan lain-lain. Deskripsi ini penting untuk memberikan pemahaman kepada pembaca, mengapa soal ini merupakan soal HOTS.

Lampiran 3.**INSTRUMEN TELAAH SOAL KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI
BENTUK TES PILIHAN GANDA**

Nama Pengembang Soal :

Mata Pelajaran :

Kls/Prog/Peminatan :

No.	Aspek yang ditelaah	Butir Soal**)				
		1	2	3	4	5
A. Materi						
1.	Soal sesuai dengan indikator.					
2.	Soal menggunakan stimulus yang menarik (baru, mendorong siswa untuk membaca).					
3.	Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (gambar/grafik, teks, visualisasi, dll, sesuai dengan dunia nyata)*					
4.	Soal mengukur level kognitif penalaran (menganalisis, mengevaluasi, mencipta).					
5.	Jawaban tidak ditemukan pada stimulus.					
6.	Tidak rutin (tidak familiar) dan mengusung kebaruan.					
7.	Pilihan jawaban homogen dan logis.					
8.	Setiap soal hanya ada satu jawaban yang benar.					
B. Konstruksi						
9.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.					
10.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.					
11.	Pokok soal tidak memberi petunjuk ke kunci jawaban.					
12.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.					
13.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.					
14.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.					
15.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah" atau "semua jawaban di atas benar" dan sejenisnya.					
16.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.					
17.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal lain.					
C. Bahasa						
18.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, untuk bahasa daerah dan bahasa asing sesuai kaidahnya.					
19.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat.					
20.	Soal menggunakan kalimat yang komunikatif.					
21.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.					

No .	Aspek yang ditelaah	Butir Soal**)				
		1	2	3	4	5
D.	Aturan Tambahan					
15.	Soal tidak mengandung unsur SARAPPPK (Suku, Agama, Ras, Antargolongan, Pornografi, Politik, Propopaganda, dan Kekerasan).					

*) Khusus mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Sejarah dapat menggunakan teks yang tidak kontekstual (fiksi, karangan, dan sejenisnya).

**) Pada kolom Butir Soal diisikan tanda centang (✓) bila soal sesuai dengan kaidah atau tanda silang (X) bila soal tersebut tidak memenuhi kaidah.

.....
Penelaah

.....
NIP.

**INSTRUMEN TELAAH SOAL KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI
BENTUK TES URAIAN**

Nama Pengembang Soal :
Mata Pelajaran :
Kls/Prog/Peminatan :

No .	Aspek yang ditelaah	Butir Soal*)				
		1	2	3	4	5
A.	Materi					
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk Uraian).					
2.	Soal menggunakan stimulus yang menarik (baru, mendorong siswa untuk membaca).					
3.	Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (gambar/grafik, teks, visualisasi, dll, sesuai dengan dunia nyata)*					
4.	Soal mengukur level kognitif penalaran (menganalisis, mengevaluasi, mencipta).					
5.	Jawaban tidak ditemukan pada stimulus.					
6.	Tidak rutin (tidak familiar) dan mengusung kebaruan.					
B.	Konstruksi					
7.	Rumusan kalimat soal atau pertanyaan menggunakan kata-kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban terurai.					
8.	Memuat petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal.					
9.	Ada pedoman penskoran/rubrik sesuai dengan kriteria/kalimat yang mengandung kata kunci.					
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.					
11.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal lain.					
C.	Bahasa					
12.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, untuk bahasa daerah dan bahasa asing sesuai kaidahnya.					
13.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.					
14.	Soal menggunakan kalimat yang komunikatif.					
D.	Aturan Tambahan					
15.	Soal tidak mengandung unsur SARAPPPK (Suku, Agama, Ras, Anargolongan, Pornografi, Politik, Propaganda, dan Kekerasan).					

*) Khusus mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Sejarah dapat menggunakan teks yang tidak kontekstual (fiksi, karangan, dan sejenisnya).

**) Pada kolom Butir Soal diisikan tanda centang (✓) bila soal sesuai dengan kaidah atau tanda silang (X) bila soal tersebut tidak memenuhi kaidah.

.....
Penelaah

.....
NIP.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS
TAHUN 2019