MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN *HIGHER ORDER THINGKING SKILLS (*HOTS*)* DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Muhammad Rizal Rifa’i

rie.zaal18@gmail.com

Universitas Pengeran Diponegoro Nganjuk

Ika Setiawati

Ikasetiawati652@gmail.com

STIT Al Muslihuun Tlogo Blitar

**Abstrak**

Pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuaan umum seseorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari. Kalau pendidikan formal dalam suatu organisasi merupakan suatu proses pengembangan kemampuan kearah yang diinginkan oleh organisasi yang bersangkutan.

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills/*HOTS) juga diterapkan oleh pemerintah menyusul masih rendahnya peringkat *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dibandingkan dengan negara lain, sehingga standar pendidikan baik dalam proses pembelajaran maupun penilain lebih ditingkatkan oleh pemerintah melalui kurikulum 2013.[[1]](#footnote-1)

Menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi proses kognitif dibedakan menjadi dua, yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi atau sering disebut dengan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), dan keterampilan berpikir tingkat rendah *Lower Order Thinking Skill* (LOTS). Kemampuan berpikir tingkat rendah melibatkan kemampuan mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3) sementara dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi melibatkan analisis dan sintesis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta atau kreativitas (C6).[[2]](#footnote-2)

Ketika anak telah memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi yang dalam proses pembelajarannya menggunakan *inquiry* yang memancing ataupun merangsang pemikiran peserta didik agar lebih berkembang memunculkan kemampuan analisis, evaluasi dan mencipta pada diri anak. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal berpikir tingkat tinggi dapat digunakan oleh guru untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis HOTS juga dapat memberikan manfaat terhadap siswa yaitu meningkatkan prestasi, meningkatkan motivasi dan meningkatkan sikap positif.

**Kata Kunci :****Kemampuan *Higher Order Thingking Skills (*HOTS), Model Pembelajaran *Inquiry***

1. **PENDAHULUAN**

Kemampuan berfikir tinkat tinggi yang diharapkan dalam pembelajaran dan dilaksanakan dalam tingkah laku adalah peserta didik mampu menganalisis segala kejadian dimasyarakat dan mengembangkannya sesuai konteks yang lebih baik, kemudian mampu mengevalusi kegiatan yang telah dan belum terjadi dimasyarakat serta mampu menciptakan produk baru baik dari segi inovatif maupun kreatifitas yang bermanfaat bagi masyarakat sesuai konteks kehidupan era *modern* saat ini.

Untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran tersebut diperlukannya sebuah metode pembelajaran yang sesuai. Metode berasal dari bahasa latin yaitu *metodos* yang berarti jalan yang harus dilalui, dengan kata lain metode adalah cara untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.[[3]](#footnote-3) Sedangkan metode pembelajaran adalah prosedur atau cara yang harus dilakukan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan baik dalam arti kompetensi atau tujuan pembelajaran dapat tercapai.[[4]](#footnote-4) Dari beberapa metode pembelajaran yang ada, peneliti menggunakan pembelajaran *Inquiry* terbimbing yaitu pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa yang berperan sebagai subjek belajar, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreatifitas dalam memecahkan masalah.

Ketika anak telah memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi yang dalam proses pembelajarannya menggunakan *inquiry* yang memancing ataupun merangsang pemikiran peserta didik agar lebih berkembang memunculkan kemampuan analisis, evaluasi dan mencipta pada diri anak.

Pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik diajak berpikir tingkat tinggi. Keberhasilan penguasaan suatu konsep akan didapatkan ketika peserta didik sudah mampu berpikir tingkat tinggi, dimana peserta didik tidak hanya dapat mengingat dan memahami suatu konsep, namun peserta didik dapat menganalisis serta *mensintesis*, mengevaluasi, dan mengkreasikan suatu konsep dengan baik, konsep yang telah dipahami tersebut dapat melekat dalam ingatan siswa dalam waktu yang lama, sehingga penting sekali bagi siswa untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS. Salah satu cara untuk mengetahui apakah siswa sudah memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu dengan cara melakukan penilaian. Penilaian yang berupa tes dapat digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir peserta didik, dan berpengaruh dalam menentukan keterampilan berpikir peserta didik.

1. **METODE**

Pada penulisan ini, penulis menggunakan sebuah metode yang dinamakan dengan metode kepustakaan (*library research*). Metode ini mempunyai pengertian sebagai pedoman dalam mengumpulkan berbagai informasi serta data yang dibantu oleh bermacam-macam sumber mengenai topik yang akan dibahas, seperti misalnya dokumen, buku, majalah, artikel, kisah-kisah sejarah, dan lain sebagainya.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**
2. Pembelajaran *Inquiry*

*Inquiry* berasal dari bahasa inggris *inquiry* yang diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan ilmiah yang diajukan. Pertanyaan ilmiah adalah pertanyaan yang dapat mengarahkan pada kegiatan penyelidikan terhadap objek pertanyaan. Dengan kata lain*, inquiry* adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis.[[5]](#footnote-5)

Menurut Wina Sanjaya, *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa.[[6]](#footnote-6) Sedangkan menurut Welch mendefinisikan *inquiry* sebagai proses dimana manusia mencari informasi atau pengertian, maka sering disebut *away of thought*.

Sedangkan Kidsvatter dkk menjelaskan *inquiry* sebagai model pengajaran dimana guru melibatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk menganalisis dan memecahkan persoalan secara sistematik[[7]](#footnote-7). Pembelajaran ini merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logos dan analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan pe Peran guru pada pembelajaran *inquiry* lebih banyak menetapkan diri sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan fasilitator belajar. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah dengan bimbingan guru. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Pengajar harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan., apapun materi yang diajarkannya.

*Inquiry* murupakan pengajaran yang mengharuskan siswa mengolah pesan sehingga memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai. Dalam pembelajaran *inquiry* siswa dirancang untuk terlibat dalam melakukan *inquiry*. Pembelajaran ini adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *inquiry* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki suatu masalah secara kritis, logis, dan analisis sehingga siswa dapat menemukan jawaban atau pemecahan dari masalah tersebut.

1. Karakteristik Pembelajaran *Inquiry*

Secara umum pengajaran *inquiry* mempunyai karakter sebagai berikut: Guru berusaha menstimulir siswa untuk berfikir aktif dengan cara, antara lain:

1. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan pikiran.
2. Mendorong siswa untuk membuat interpretasi penjelasan dan menyusun pendapat.
3. Meminta siswa mengaplikasikan prinsip-prinsip ke dalam berbagai situasi.
4. Mendorong siswa untuk mengolah data dan informasi.
5. Menghadapkan siswa pada masalah, kontradiksi, implikasi, asumsi tentang nilai dan pertentangan nilai.
6. Guru berusaha menjaga suasana bebas (*permissive*) dan mendorong siswa untuk berani memecahkan buah pikiranya sendiri dengan cara-cara:
7. Bersikap membantu dan terbuka menerima pendapat.
8. Mengarahkan pada hal-hal yang positif.
9. Bersedia menerima dan menerima atau menimbang semua usaha yang diajukan oleh siswa.
10. Memberi semangat, ringan hati dan suka mengabulkan.
11. Memberi kesempatan siswa untuk berbuat kreatif dan mandiri.
12. Mendorong siswa untuk berani bertukar pendapat dan menganalisa pendapat serta tafsiran-tafsiran berbeda.
13. Pengajaran inquiry melibatkan berbagai variasi pemecahan
14. Strategi *inquiry* bersifat *open ended*. Bahkan pelajaran bersifat *open ended* dan kontroversial.[[8]](#footnote-8)
15. Prinsip Penerapan Pembelajaran *Inquiry*

*Inquiry* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengembangan intelektual anak. Perkembangan mental (intelektual) menurut Peaget dalam Wina Sanjaya dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu *maturation, physicahl experience,* *social experience, dan equilibration.*

*Maturation* atau kematangan adalah proses pertumbuhan *fisiologis* dan *anatomis*, yaitu proses pertumbuhan fisik, yang meliputi pertumbuhan tubuh, pertumbuhan otak, dan pertumbuhan sistem saraf. Pertumbuhan otak merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir (intelektual) anak. Otak bisa dikatakan sebagai pusat atau sentral perkembangan dan fungsi kemanusiaan.[[9]](#footnote-9) *Physical experience* adalah tindakan-tindakan fisik yang dilakukan individu terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Aksi atau tindakan fisik yang dilakukan individu memungkinkan dapat mengembangkan aktivitas atau daya pikir.

*Social experience* adalah aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain. Melalui pengalaman sosial, anak bukan hanya dituntut untuk mempertimbangkan atau mendengarkan pandangan orang lain, tetapi juga menumbuhkan kesadaran bahwa ada aturan lain di samping aturannya sendiri.

*Equilibration* adalah proses penyesuaian antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru yang ditemukannya. Adakalanya anak dituntut untuk memperbarui pengetahuan yang sudah terbentuk setelah ia menemukan informasi baru yang tidak sesuai. Atas dasar penjelasan di atas, maka dalam penerapan *inquiry* terdapat beberapa prinsip yang yang harus diperhatikan oleh setiap guru. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Berorientasi pada pengembangan intelektual. Tujuan dari penerapan *inquiry* ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Dengan demikian pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientassi pada proses belajar.
2. Prinsip interaksi. Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi antara siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sesbagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.[[10]](#footnote-10)
3. Prinsip bertanya. Kemampuan pendidik untuk bertanya dalam setiap langkah inquiry sangat diperlukan, sebab kemampuan kemampuan peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir.
4. Prinsip belajar untuk berpikir. Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak.
5. Prinsip keterbukaan. Belajar adalah suatu proses mencoba berbagai kemungkinan. Karenanya anak perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya.
6. Tujuan Pembelajaran *Inquiry*

Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan akan memberi arah kemana kegiatan belajar mengajar akan tercapai bila seorang guru bisa memilih dan menerapkan strategi yang tepat. Tujuan dirumuskan agar anak didik memiliki keterampilan tertentu, maka strategi atau metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuannya.

Seorang guru sebaiknya menggunakan strategi atau metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan *inquiry*, menitikberatkan pada penelitian siswa secara langsung harus diajak untuk praktik dalam segala hal.

Tujuan dari *inquiry* ialah siswa diajak untuk berpikir, memecahkan masalah dan menemukan sesuatu melalui pengalamannya. Pada prinsipnya tujuan pengajaran *inquiry* membantu siswa bagaimana merumuskan pertanyaan, mencari jawaban atau pemecahan untuk memuaskan keingintahuannya dan membantu teori dan gagasannya tentang dunia. Kegiatan bertanya sangat berguna untuk menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran dan membimbing siswa untuk menemukan dan menyimpulkan sendiri.[[11]](#footnote-11) Pembelajaran berbasis *inquiry* bertujuan untuk mendorong siswa semakin berani dan kreatif dalam berimajinasi, siswa dibimbing untuk menciptakan penemuan-penemuan, baik apa yang telah ada, maupun menciptakan ide, gagasan, atau alat yang belum pernah ada sebelumnya.[[12]](#footnote-12)

Tujuan dari penggunaan *inquiry* adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir secara sistemetis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, siswa tidak hanya di tuntut untuk menguasai materi pembelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya dan juga mengembangkan tingkat berpikir.

Tujuan utama pembelajaran melalui *inquiry* adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar ingin tahu mereka. Pembelajaran *inquiry* ini merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa(*student centered approach*). Dikatakan demikian karena dalam pembelajaran ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.

1. Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi *(HOTS)*

*Higher Order Thinking Skills* merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode *problem solving*, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian.[[13]](#footnote-13)

*Higher order thinking skills* ini meliputi di dalamnya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan. Menurut King, *higher order thinking skills* termasuk di dalamnya berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. *Higher order thinking* peserta didik akan dapat membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas. *Higher order thinking skills* akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan infromasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan mengaitkannya dan/atau menata ulang serta mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan.

Tujuan utama dari *higher order thinking skills* adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang komplek.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dalam pembelajaran menuntut kemampuan berpikir peserta didik mencakup menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu menyelesaikan suatu masalah apabila peserta didik tersebut mampu menelaah suatu permasalahan dan mampu menggunakan pengetahuannya ke dalam situasi baru peserta didik. [[14]](#footnote-14)

1. *Analyze* (Menganalisis)

Menganalisis meliputi kemampuan untuk memecah suatu kesatuan menjadi bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu dengan yang lain atau bagian tersebut dengan keseluruhannya. Analisis menekankan pada kemampuan merinci sesuatu unsur pokok menjadi bagian-bagian dan melihat hubungan antar bagian tersebut. Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit. Kategori *Analyze* terdiri kemampuan membedakan *(Differentiating)*, mengorganisasi *(Organizing)* dan memberi simbol *(Attributing).*

1. *Differentiating (membedakan)*

Membedakan meliputi kemampuan membedakan bagian-bagian dari keseluruhan struktur dalam bentuk yang sesuai. Dalam pembelajaran *sains*, tujuannya adalah membedakan antara sebuah opini ataupu fakta yang berkaitan dengan teori *sains*.

Penilaiannya meminta peserta didik untuk menentukan yang termasuk kedalam sebuah opini ataupun fakta terhadap teori *sains* yang dipelajarai atau dipraktekkan.

1. *Organizing* (mengorganisasi)

Mengorganisasi meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur secara bersama-sama menjadi struktur yang saling terkait. Dalam pembelajaran sains, contoh tujuannya adalah peserta didik mampu menyusun secara baik dan terstruktur segala alat – alat Sains, bahan dan kegunaanya.

Penilaiannya meminta peserta didik untuk menyusun dan mengelompakkan alat, bahan serta kegunaanya dalam kegiatan *sains*.

1. *Attributing* (mengatribusikan)

Mengatribusikan adalah kemampuan peserta didik untuk menyebutkan tentang sudut pandang, bias, nilai atau maksud dari suatu masalah yang diajukan. *Attributing* membutuhkan pengetahuan dasar yang lebih agar dapat menerka maksud dari inti permasalahan yang diajukan. Mengatribusikan dapat diakses dengan memberikan materi tulisan atau lisan dan kemudian meminta peserta didik untuk membuat atau memilih deskripsi tentang pendapat dan tujuan penulis.

1. *Evaluate* (Mengevaluasi)

Mengevaluasi didefinisikan sebagai kemampuan melakukan *judgement* berdasar pada kriteria dan standar tertentu. Kriteria sering digunakan adalah menentukan kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi, sedangkan standar digunakan dalam menentukan kuantitas maupun kualitas. Evaluasi mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu yang berdasar kriteria tertentu. Adanya kemampuan ini dinyatakan dengan memberikan penilaian terhadap sesuatu. Kategori menilai terdiri dari *Checking* (memeriksa) dan *Critiquing* (mengkritik).

1. *Checking* (memeriksa)

*Cheking* adalah kemampuan meneliti kembali sebuah karya ilmiah ataupun hasil penelitian sains terhadap teori *sains* atau ilmu – ilmu sains. Tugas-tugas memeriksa dapat memanfaatkan proses atau produk yang diberikan kepada peserta didik atau yang diciptakan oleh peserta didik.

1. *Critiquing* (mengkritik)

*Critique* adalah kemampuan untuk memberikan masukan dan paparan dari gagasannya sendiri yang dikaitkan dengan terori *sains*. Dalam pembelajaran *sains*, tujuannya adalah belajar menilai manakah yang benar dan salah sesuai dengan ilmu *sains*.

1. *Create* (Mencipta)

*Create* didefinisikan sebagai menggeneralisasi ide baru, produk atau cara pandang yang baru dari sesuatu kejadian. *Create* di sini diartikan sebagai meletakkan beberapa elemen dalam satu kesatuan yang menyeluruh sehingga terbentuklah dalam satu bentuk yang *koheren* atau fungsional. Peserta didik dikatakan mampu *Create* jika dapat membuat produk baru dengan merombak beberapa elemen atau bagian ke dalam bentuk atau stuktur yang belum pernah diterangkan oleh guru sebelumnya.

Proses *Create* umumnya berhubungan dengan pengalaman belajar peserta didik yang sebelumnya. Proses *Create* dapat dipecah menjadi tiga fase yaitu: masalah diberikan, dimana peserta didik mencoba untuk memahami soal, dan mengeluarkan solusi yang mungkin. perencanaaan penyelesaian, di mana peserta didik memeriksa kemungkinan dan memikirkan rancangan yang dilaksanakan; dan pelaksanaan penyelesian, di mana peserta didik berhasil melaksanakan rencana.

1. Merumuskan (*Generating*)

Merumuskan melibatkan proses menggambarkan masalah dan membuat pilihan atau hipotesis yang memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Dalam pembelajaran *sains* adalah dapat merumuskan hipotesis atau rancangan penelitian.

1. Merencanakan (*Planning*)

Merencanakan melibatkan proses merencanakan metode penyelesaian masalah yang sesuai dengan kriteria-kriteria masalahnya, yakni membuat rencana untuk menyelesaikan masalah. Dalam pembelajaran *sains*, contoh tujuannya dapat memaparkan langkah-langkah penelitian dari hipotesis atau judul yang dibuat.

1. Memproduksi (*Producing*)

Memproduksi melibatkan proses melaksanakan rencana untuk menyelesaikan masalah yang memenuhi spesifikasi-spesifikasi tertentu. Dalam pembelajaran *sains* peserta didik diminta membuat produk sesuai dengan teori ilmiah dari sains maupun dari sebuah gagasan *sains*.

1. **KESIMPULAN**

Kemampuan peserta didik dalam menganalisis dengan metode *Inquiry* pada pembelajaran sains ada 3 kategori yang pertama adalah kemampuan peserta didik dalam membedakan yaitu mampu menyimpulkan informasi yang relevan dengan konsep sains. Yang kedua kemampuan peserta didik dalam mengorganisasi yaitu mampu mengidentifikasi dan mengelompokkan dari sebuah strutur informasi disajikan. Yang terakhir kemampuan dalam mengatribusikan yaitu peserta didik mampu mengkaitkan konsep yang terjadi dilingkungan sekitar atau membuktikan bahwa hal itu bukan sesuatu yang bersifat opini akan tetapi berupa fakta.

Kemampuan peserta didik dalam mencipta atau *create* dikategorikan menjadi 3 yaitu yang pertama peserta didik mampu merumuskan, peserta didik dapat membuat hipotesis dan korelasi. Yang kedua peserta didik mampun merencanakan pemahamannya atau menemukan informasi sendiri untuk direncanakan dalam bentuk nyata seperti penelitian. Yang ketiga atau terakhir peserta didik mampu memproduksi atau mengeksekusi dari rumusan dan perencanaan yang telah dibuat serta dapat juga membuat hal baru atau produk baru yang bermanfaat bagi orang lain sesuai tugas dari Guru.

Kemampuan mengevaluasi peserta didik dalam pembelajaran dengan metode *Inquiry* terdiri dari 2 kategori yaitu yang pertama kemampuan peserta didik dalam memeriksa atau mengecek, peserta didik mampu memeriksa sesuai dengan prosedur Yang kedua adalah kemampuan peserta didik dalam mengkritisi yaitu kemampuan peserta didik dalam menemukan permasalahan dalam proses, produk dan pernyataan ilmiah yang dianggap benar sesuai dengan Kemampuan *HOST* dalam Pembelajaran *Inquiry.*

DAFTAR PUSTAKA

Buchari Alma dkk, *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar.* Bandung: CV Alfabeta, 2008

Khoirul Anam, 2015. Pembelajaran Berbasis Inquiry Metode dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Nurhayati, 2016. Pengaruh Metode Pembelajaran Inquiry pada sub tema gerak dan gaya terhadap hasil belajar siswa, Jurnal Pesona Dasar,Vol 3 No 4

R Arifin Nugroho, 2018. HOTS.Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Roida Eva Flora Siagian & Maya Nur Fitrianti, Metode Pembelajaran Inquiry dan pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kreatifitas belajar. Jurnal Formatif 35-44.Universitas Indraprasta PGRI

Sofan Amri, 2010. Proses Pembelajaran.Jakarta:Prestasi Pustakarya

Udin Syaefudin, 2009. Inovasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Wina Sanjaya, 2006 Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikaan.Jakarta: Kencana

Yoki Ariyana, dkk, 2018. Buku Pegangan Pembelajaran berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi. Jakarta:Direktorat GTK

1. Yoki Ariyana, dkk, *Buku Pegangan Pembelajaran berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi*. Jakarta:Direktorat GTK,2018, 22. [↑](#footnote-ref-1)
2. R Arifin Nugroho.*HOTS.*Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia,2018, 16. [↑](#footnote-ref-2)
3. Roida Eva Flora Siagian & Maya Nur Fitrianti, *Metode Pembelajaran Inquiry dan pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kreatifitas belajar*. Jurnal Formatif 35-44.Universitas Indraprasta PGRI [↑](#footnote-ref-3)
4. Nurhayati, *Pengaruh Metode Pembelajaran Inquiry pada sub tema gerak dan gaya terhadap hasil belajar siswa*, Jurnal Pesona Dasar,Vol 3 No 4, 2016, 73-83. [↑](#footnote-ref-4)
5. Sofan Amri, *Proses Pembelajaran*.Jakarta:Prestasi Pustakarya, 2010,85. [↑](#footnote-ref-5)
6. Wina Sanjaya,*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikaan*.Jakarta: Kencana, 2006,192 [↑](#footnote-ref-6)
7. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikaan*.Jakarta: Kencana, 2006,192. [↑](#footnote-ref-7)
8. Buchari Alma dkk, *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar.* Bandung: CV Alfabeta, 2008, 61-63. [↑](#footnote-ref-8)
9. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...,* 196-197. [↑](#footnote-ref-9)
10. *Ibid...198*. [↑](#footnote-ref-10)
11. Udin Syaefudin, *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2009, 170. [↑](#footnote-ref-11)
12. Khoirul Anam, *Pembelajaran Berbasis Inquiry Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015, 9. [↑](#footnote-ref-12)
13. R Arifin Nugroho,*HOTS.*Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia,2018,16. [↑](#footnote-ref-13)
14. R Arifin Nugroho, *HOTS.*Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia,2018,22 [↑](#footnote-ref-14)