

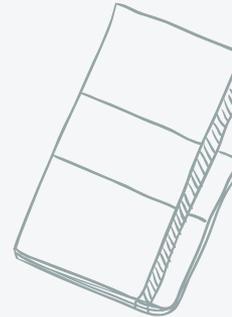
PENYUSUNAN SOAL HOTS BAHASA INGGRIS



KEMDIKBUD 2019

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

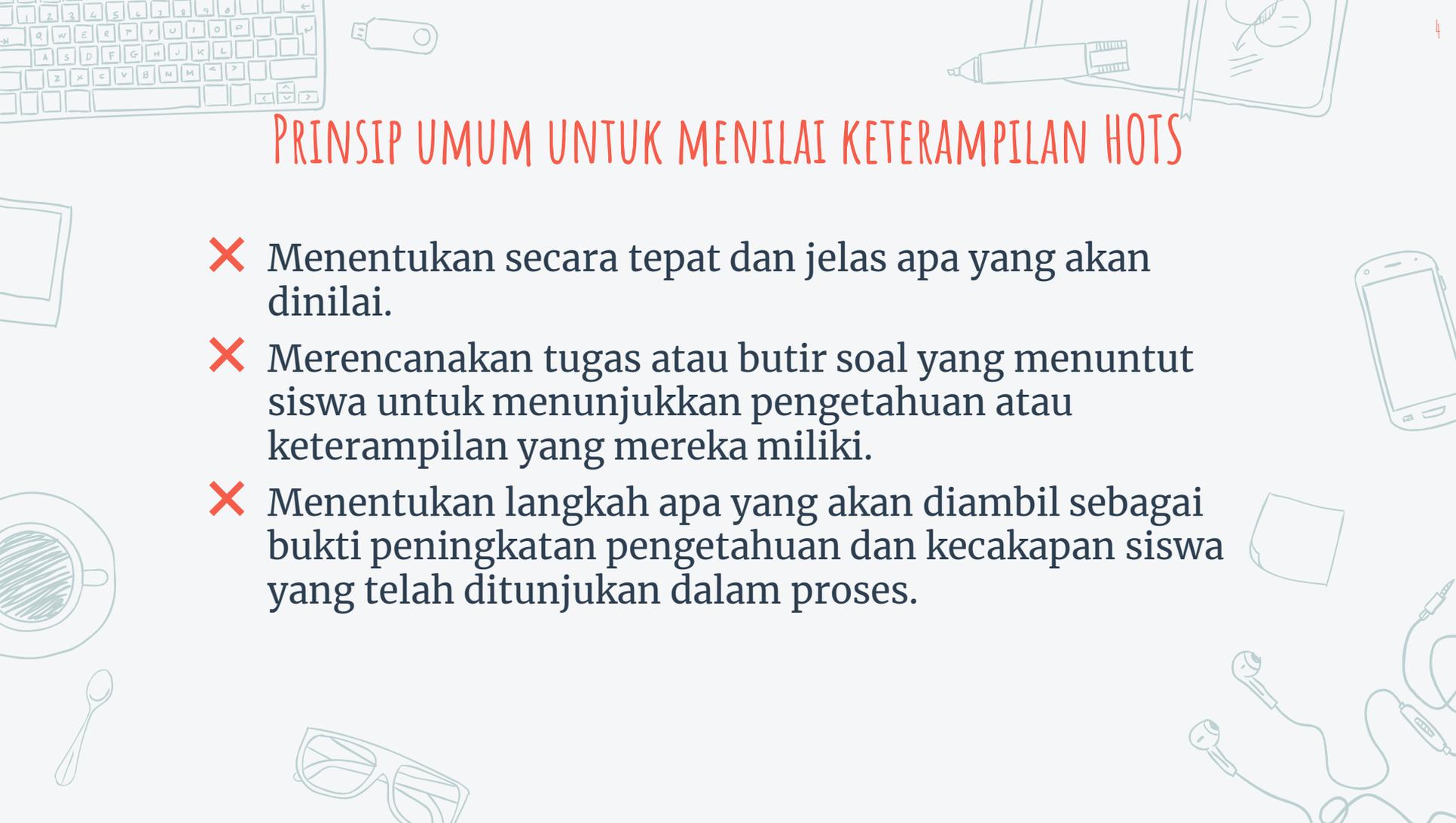
chrome-
extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pascaldaddy512.com/wp-content/uploads/2020/02/10.-Modul-Penyusunan-Soal-HOTS-Bahasa-Inggris.pdf



1.

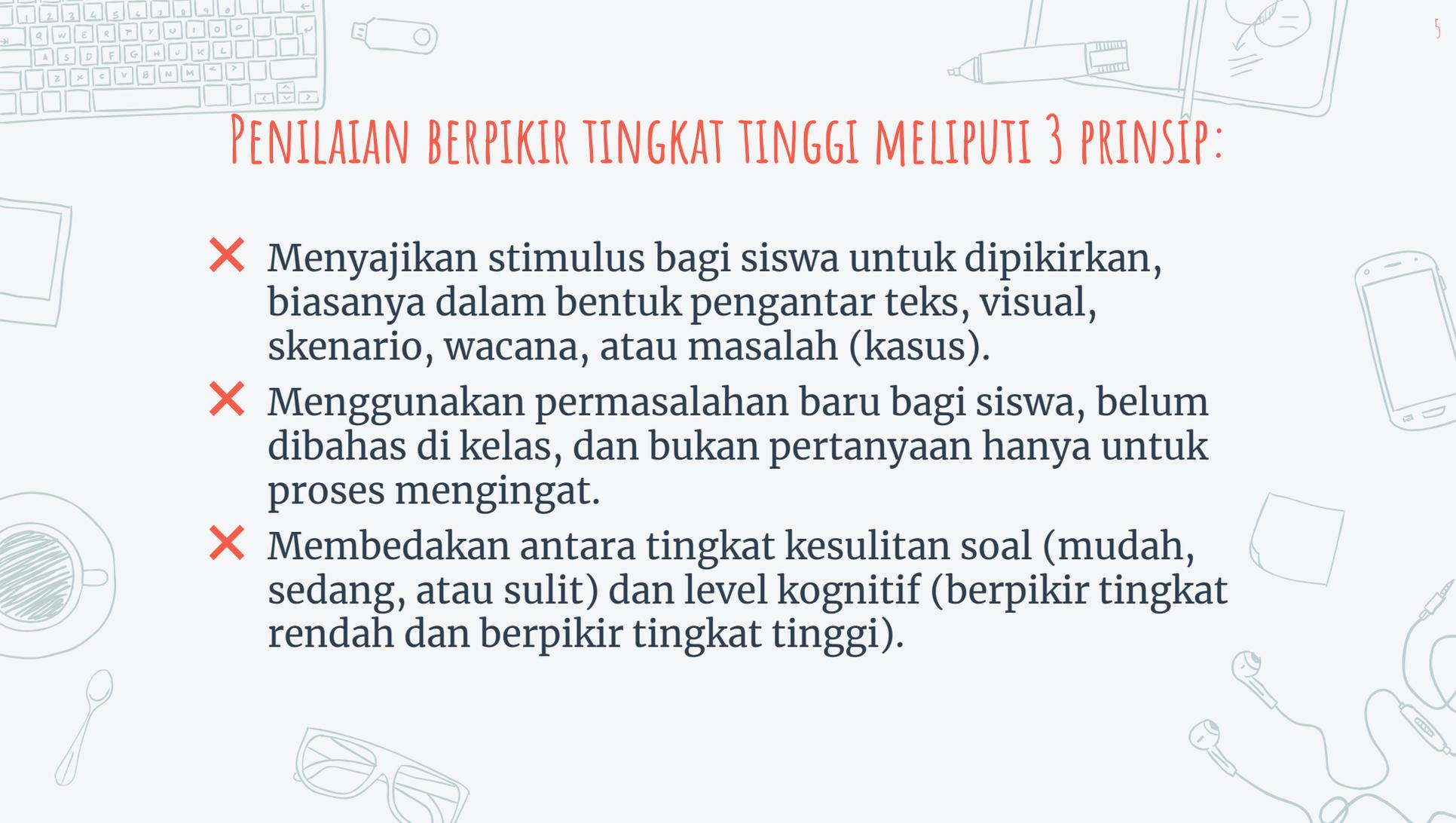
PENGERTIAN





PRINSIP UMUM UNTUK MENILAI KETERAMPILAN HOTS

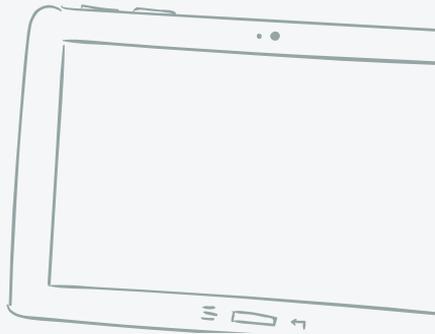
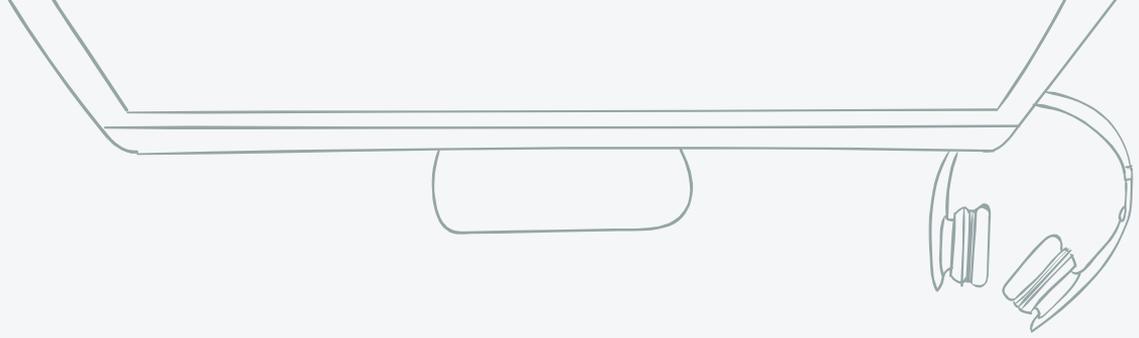
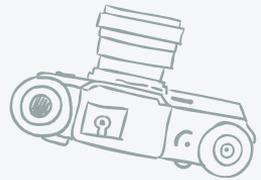
- ✗ Menentukan secara tepat dan jelas apa yang akan dinilai.
- ✗ Merencanakan tugas atau butir soal yang menuntut siswa untuk menunjukkan pengetahuan atau keterampilan yang mereka miliki.
- ✗ Menentukan langkah apa yang akan diambil sebagai bukti peningkatan pengetahuan dan kecakapan siswa yang telah 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).

Kata kerja operasional (KKO) yang ada pada pengelompokan Taksonomi Bloom menggambarkan proses berpikir, bukanlah kata kerja pada soal.



SOAL-SOAL *HOTS* PADA KONTEKS ASESMEN MENGUKUR KETERAMPILAN:

 Transfer satu konsep ke konsep lainnya

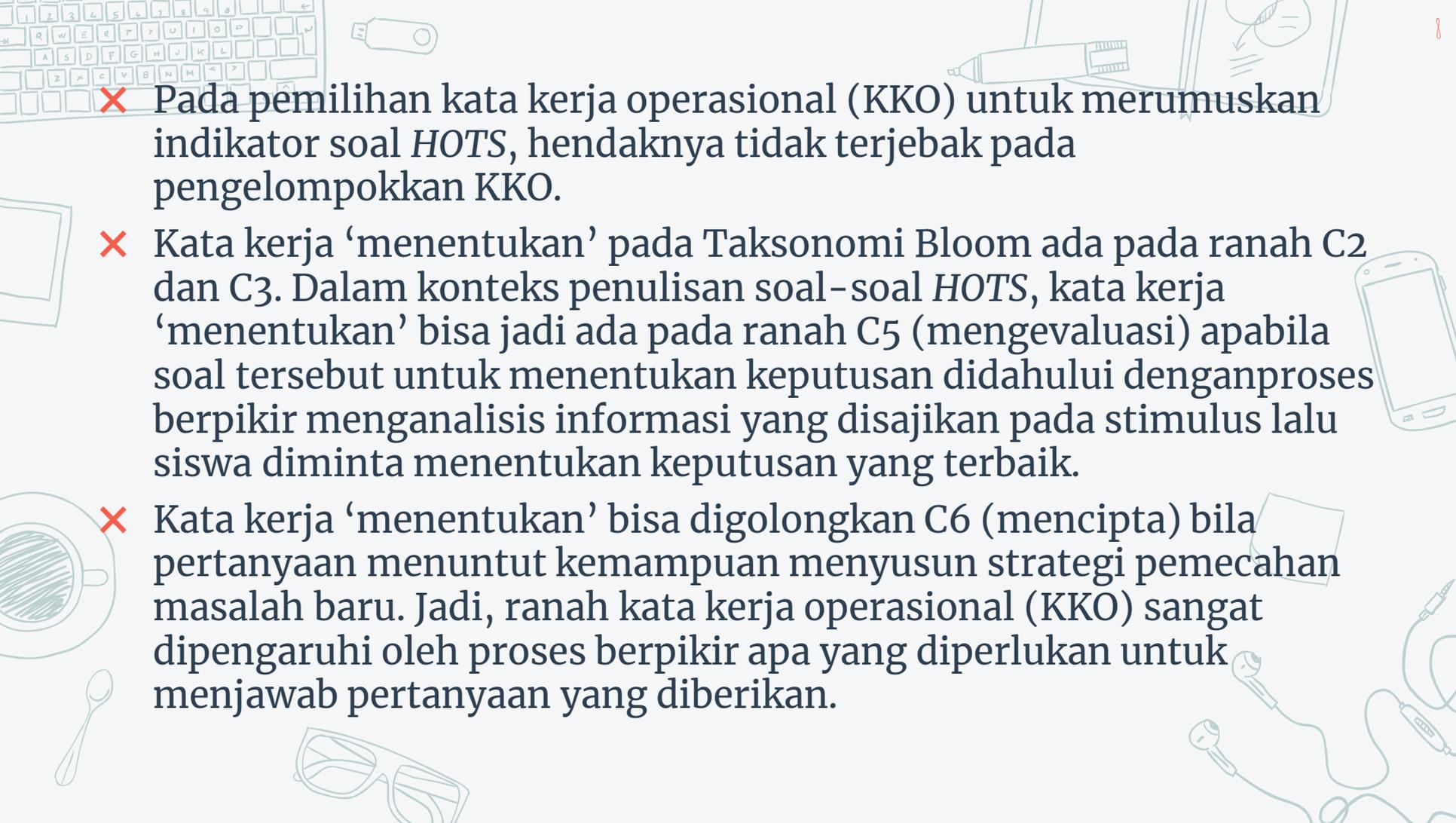
 Memproses dan mengintegrasikan informasi

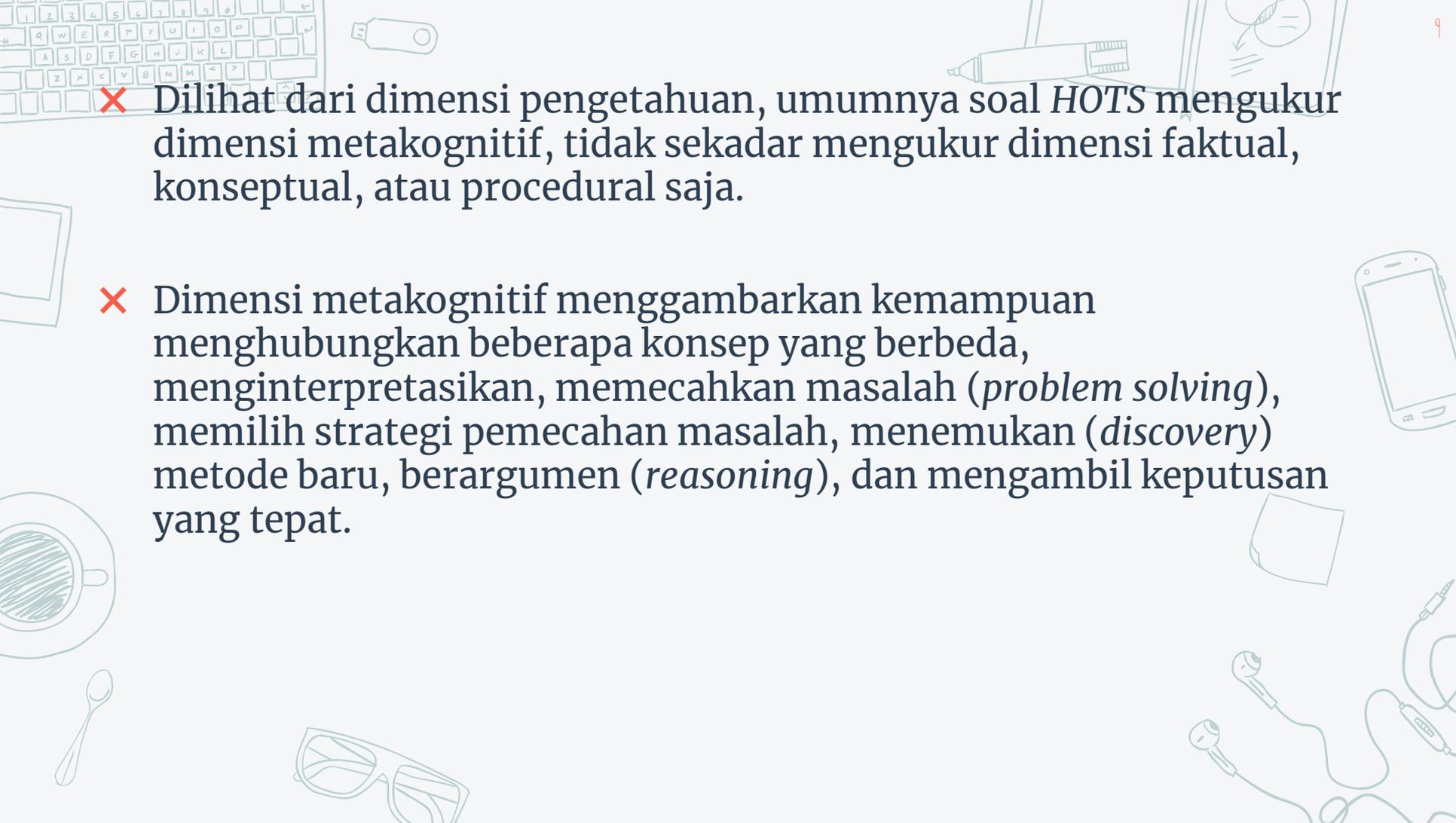
 Mencari kaitan dari berbagai informasi yang berbeda-beda

 Mencari informasi untuk menyelesaikan masalah

 Menelaah ide dan informasi secara kritis



- 
- ✗ Pada pemilihan kata kerja operasional (KKO) untuk merumuskan indikator soal *HOTS*, hendaknya tidak terjebak pada pengelompokan KKO.
 - ✗ 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.
 - ✗ 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 procedural 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.

- ✗ 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.

2.

KARAKTERISTIK





Mengukur
Keterampilan
berpikir Tingkat
Tinggi

Berbasis
Permasalahan
Kontekstual dan
Menarik

Tidak Rutin dan
Mengusung
Kebaruan

I. MENGUKUR KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI

- ✘ 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*).
- ✘ 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.

2. BERBASIS PERMASALAHAN KONTEKSTUAL DAN MENARIK (CONTEXTUAL AND TRENDING TOPIC)

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.

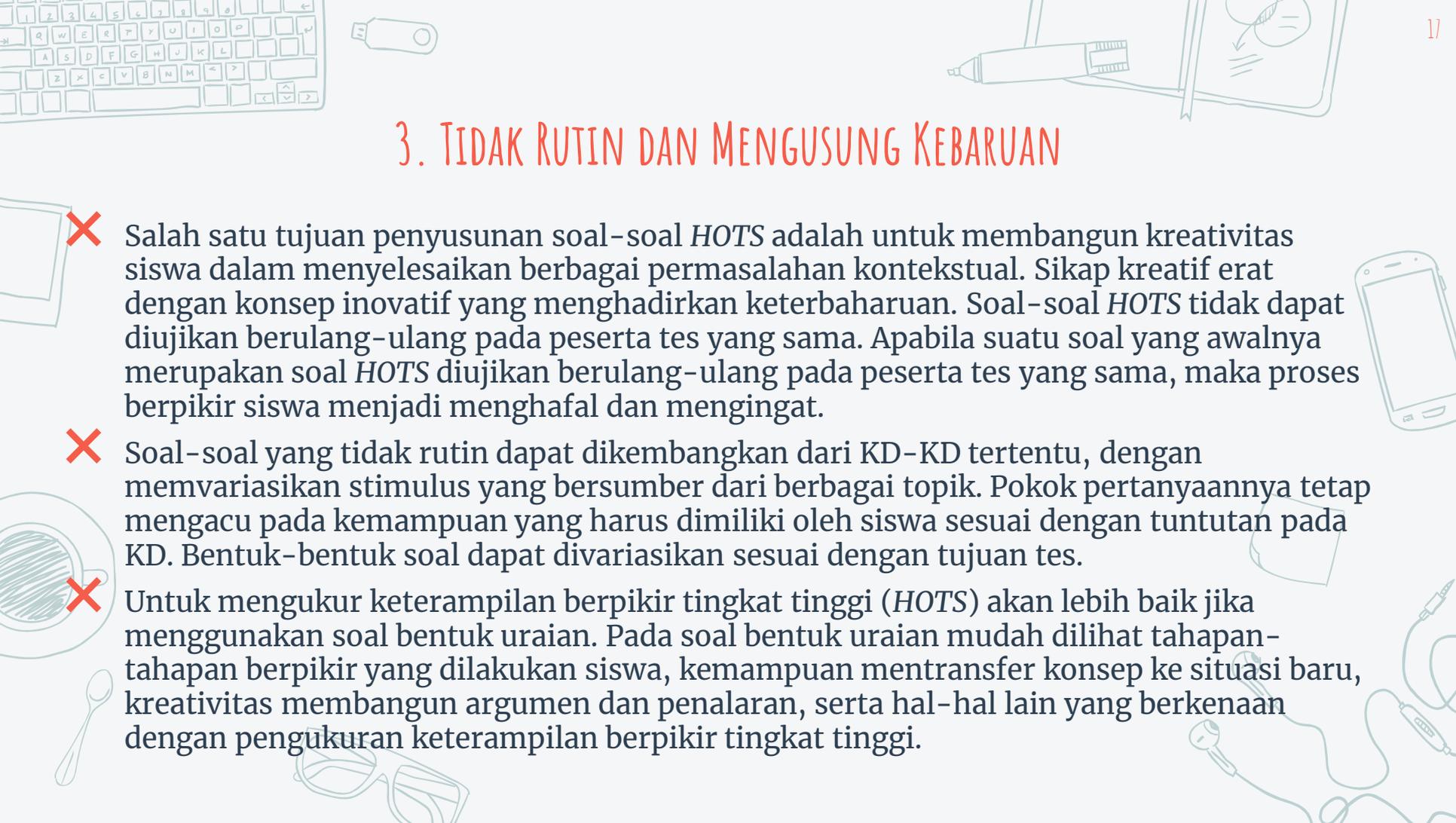
2. BERBASIS PERMASALAHAN KONTEKSTUAL DAN MENARIK (CONTEXTUAL AND TRENDING TOPIC)

Ciri-ciri asesmen kontekstual yang berbasis pada asesmen autentik:

- ✗ 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 alternative jawaban benar yang berdasar pada bukti, fakta, dan alasan rasional.

2. BERBASIS PERMASALAHAN KONTEKSTUAL DAN MENARIK (CONTEXTUAL AND TRENDING TOPIC)

- ✗ Sangat dianjurkan untuk mengangkat permasalahan-permasalahan yang dekat dengan lingkungan siswa berada, atau bersumber pada permasalahan-permasalahan global yang sedang mengemuka (trending topic).
- ✗ Stimulus yang tidak menarik berdampak pada ketidaksungguhan/ketidaksiwaan 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.

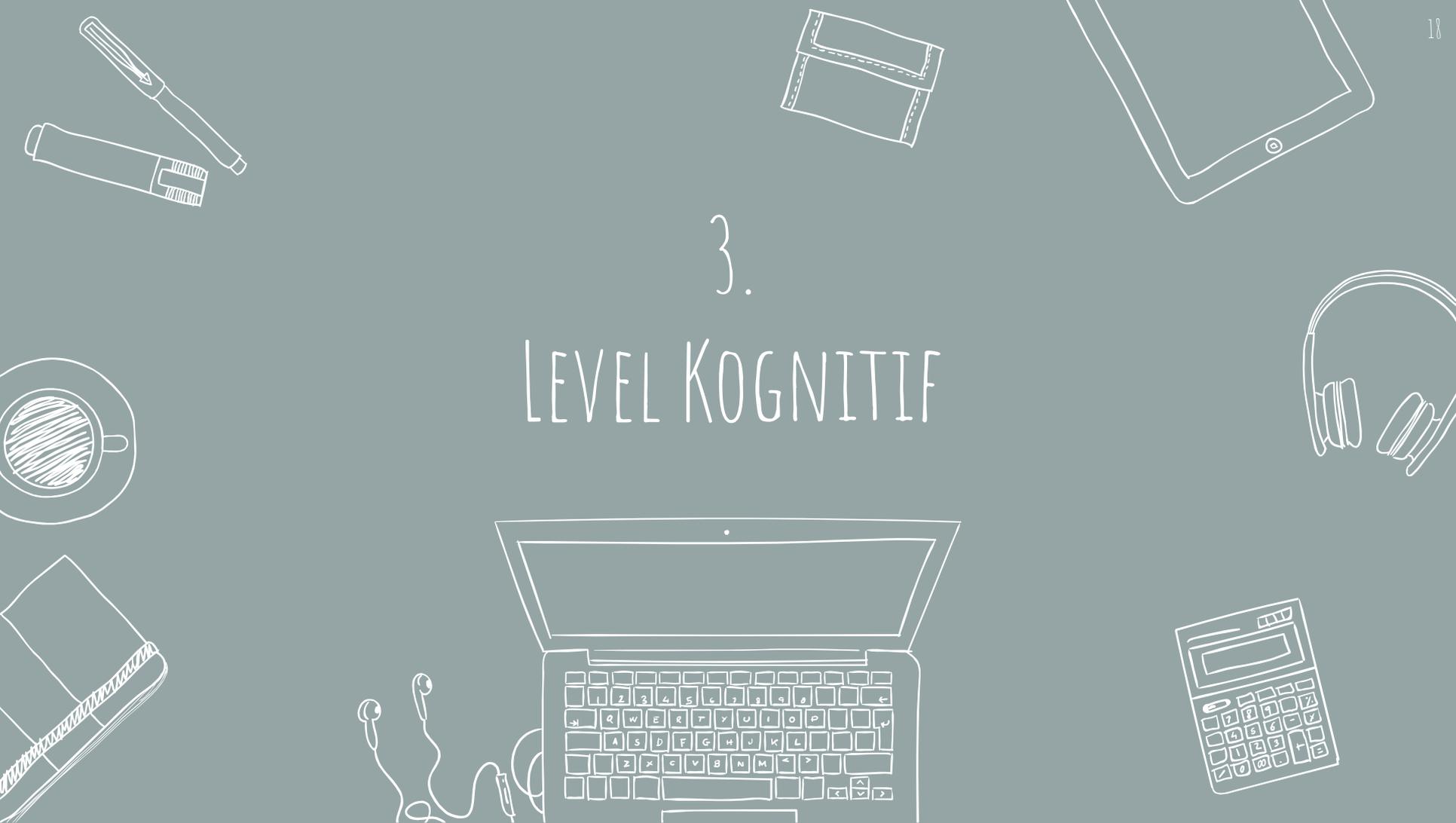


3. TIDAK RUTIN DAN MENGUSUNG KEBARUAN

- ✗ 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.
- ✗ 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.
- ✗ 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.

3.

LEVEL KOGNITIF



Tabel 2.2 Dimensi Proses Berpikir

HOTS	Mencipta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencipta ide/gagasan sendiri. ▪ Kata kerja: mengkonstruksi, desain, kreasi, mengembangkan, menulis, menggabungkan, memformulasikan. ▪ Mengambil keputusan tentang kualitas suatu informasi.
	Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kata kerja: evaluasi, menilai, menyanggah, memutuskan, memilih, mendukung, menduga, memprediksi. ▪ Menspesifikasi aspek-aspek/elemen.
	Menganalisis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kata kerja: mengurai, membandingkan, memeriksa, mengkritisi, menguji.
LOTS	Mengaplikasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan informasi pada domain berbeda ▪ Kata kerja: menggunakan, mendemonstrasikan, mengilustrasikan, mengoperasikan. ▪ Menjelaskan ide/konsep.
	Memahami	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kata kerja: menjelaskan, mengklasifikasi, menerima, melaporkan. ▪ Mengingat kembali fakta, konsep, dan prosedur.
	Mengingat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kata kerja: mengingat, mendaftar, mengulang, menirukan.

Sumber: Anderson & Krathwohl (2001)

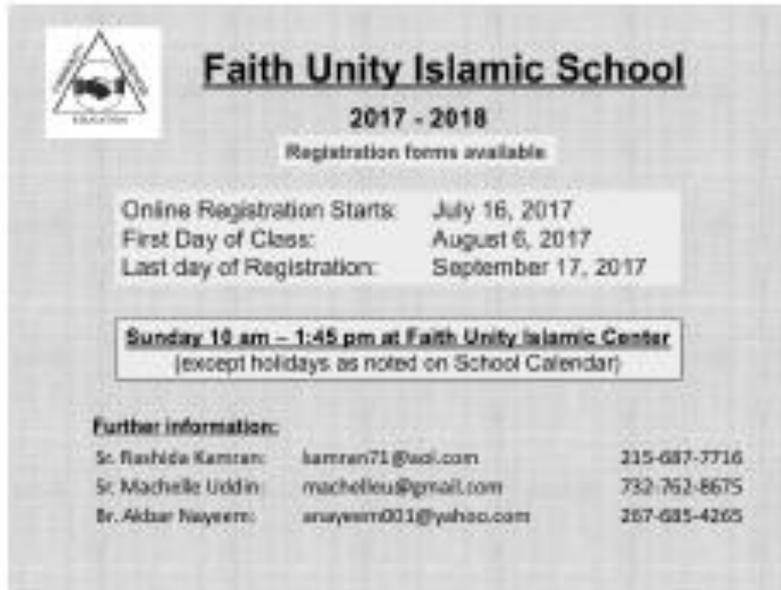
Terdapat beberapa kata kerja operasional (KKO) yang sama namun berada pada ranah yang berbeda.

Perbedaan penafsiran ini sering muncul ketika guru menentukan ranah KKO yang akan digunakan dalam penulisan indikator soal.

Puspendik (2015) mengklasifikasikannya menjadi 3 level kognitif, yaitu:

- 1) level 1 (pengetahuan dan pemahaman),
- 2) level 2 (aplikasi), dan
- 3) level 3 (penalaran).

LEVEL 1 (PENGETAHUAN DAN PEMAHAMAN) - C1 & C2



Faith Unity Islamic School
2017 - 2018
Registration forms available

Online Registration Starts: July 16, 2017
First Day of Class: August 6, 2017
Last day of Registration: September 17, 2017

Sunday 10 am – 1:45 pm at Faith Unity Islamic Center
(except holidays as noted on School Calendar)

Further information:
Sr. Rashida Kamran: kamran71@aol.com 315-687-7716
Sr. Michelle Uddin: machelieu@gmail.com 732-762-8675
Dr. Akbar Nayeem: anayeem001@yahoo.com 267-685-4265

Sumber:
<http://www.faith-unity.org/1/education/weekend-school>

Contoh Soal Level 1:

Pertanyaan: Where can a student candidate get the registration form? Why?

Jawab:

1. A student candidate can get the registration form on the Internet. (skor: 1)
2. because the registration is online, this means that the form is on the Internet. (skor: 1)

Soal tersebut termasuk level 1 (pengetahuan dan pemahaman) karena untuk mampu mengerjakan soal tersebut, siswa hanya perlu mencari informasi 1) tempat formulir pendaftaran diperoleh karena tersedia (availabel), dan 2) pendaftarannya secara online (online registration), dan 3) formulir pendaftaran akan tersedia di internet.

LEVEL 2 (APLIKASI) - C3

Soal tersebut termasuk level 2 karena untuk menyelesaikan soal tersebut, siswa perlu melakukan hal berikut ini:

1. menggunakan pengetahuan *faktual*, seperti contact person, no HP dan emailnya,
2. menggunakan pengetahuan *konseptual* 'online registration' sebagai pendaftaran yang dilakukan secara daring (online) menggunakan internet,
3. menerapkan pengetahuan *prosedural* atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga pendaftaran yang dilakukan efektif.
4. menerapkan pengetahuan *faktual, konseptual, dan prosedural* tersebut di atas untuk melaksanakan langkah yang akan dilakukan dalam mendaftar, yaitu 1) menghubungi petugas, 2) mengikuti petunjuk secara online, dan 3) melaksanakan pendaftaran dengan mengisi data yang diperlukan.

Question: Based on the text above, list 3 (three) steps for a student candidate to do the registration.

Answer:

To do the registration a candidate should do followings:

1. Contact the person in charge;
2. Follow the instruction online,
3. Do registration by filling the data needed.

Berdasarkan teks di atas, buatlah 3 (tiga) langkah untuk mendaftar di sekolah tersebut?

Untuk mendaftar seorang calon siswa harus melakukan hal berikut ini:

1. Menghubungi petugas
2. Mengikuti panduan online
3. Melakukan pendaftaran dengan mengisi data yang diperlukan.

Rubrik:

- | | |
|--|---------|
| 1. Contact the person in charge; | skor: 1 |
| 2. Follow the instruction online, | skor: 1 |
| 3. Do registration by filling data needed. | skor: 1 |

Total skor: 3 (tiga)

LEVEL 3 (PENALARAN) - C4-C6

Kartu Soal Pilihan Ganda

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : X/Genap
Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar : 3.8. Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait legenda rakyat, sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Materi : Legenda Rakyat

Indikator Soal : Disediakan dua buah teks berupa legenda rakyat dan teks populer berupa tabel tipe kepemimpinan), peserta didik dapat menyimpulkan keterkaitan informasi tentang kepemimpinan tokoh.

Level Kognitif : 3

Teks 1

The Legend of Guava

A long time ago, there's a king who ruled a rich, prosperous island. He had all the things a king could ever ask for: the power, the wealth, and all the delicious foods one could only imagine. The king's name was King Barabas.

King Barabas is a rude king and overweight, indulging himself to all the foods available, hesitant to share. And his castle is starting to become filthy. He would spend most of his time sitting and eating with his bare hands. As he eats, he drips food on the floor and smile mockingly at the people around him, specially his servants.

People in the kingdom would approach with requests for his help, but he would always refuse. As he neglected his kingdom, people started to complain and starve.

After some time, an old hunched-back woman showed up at the castle begging for food while the king was eating. The old lady asked for food as she was starving.

"Go away! I don't have anything to give. Can't you see I'm eating?" said the king.

"Please, my king," said the old woman. "I'm asking for anything, anything you could give me as I am so hungry. Even a little piece of bread or fruit would do."

"Get out at once! You disgust me," the king belittled the old beggar.

The old woman stood up straight, casting aside her stooped posture. "I've heard much about you and how your kingdom is suffering." The tone of her voice had changed. It was no longer the voice of a weak, old woman. "I asked for help, and you shoved me away. You have a lot for yourself, but when I only asked for a little

Text 2

Types of the leadership

Leadership Types	Characteristics
Democratic leadership	The leader makes decisions based on the input of each team member
Autocratic Leadership	The leader makes decisions without taking input from anyone
Bureaucratic Leadership	The leader tends to reject an employee's input if it conflicts with company policy
Transactional Leadership	The leader focuses on the balance task and responsibilities for each employee
Strategic leadership	The leader focuses on the wealthy
Laissez-Faire Leadership	The leader trusts their worker to work hard

Adapted from <https://tes.com.au/resources/9-common-leadership-styles-which-type-of-leader-are-you/>

Based on the text 1 and text 2, it can be concluded that The King Barabas has ...

- A. a transformational leadership style
- B. a servant leadership style
- C. an autocratic leadership style
- D. a democratic leadership style
- E. a transactional leadership style

Kunci Jawaban: C

Soal tersebut termasuk soal HOTS pada level 3 (penalaran), karena peserta didik melakukan langkah-langkah berikut ini:

1. membaca dua teks yang dihadirkan,
2. mengidentifikasi sifat tokoh yang ada dalam cerita rakyat (teks 1), seperti: rude (kasar) dan mocking (suka mengejek). Hal ini menunjukkan *reading literacy*.
3. mengidentifikasi ciri kepemimpinan dalam table (teks 2) (*scientific literacy*).
4. mengintegrasikan informasi dalam teks 1 dan teks 2, berupa sifat tokoh,
5. menghubungkan sifat tokoh dalam cerita dan tabel kepemimpinan (*mengintegrasikan informasi*)
6. menarik kesimpulan berdasarkan persamaan ciri sifat di kedua teks tersebut. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengintegrasikan informasi.



HOTS \neq DIFFICULT

“Difficulty’ is NOT the same as the higher order thinking.”

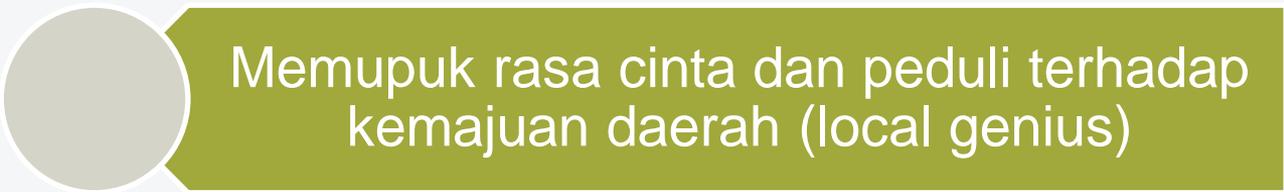
4.

PERAN SOAL HOTS DALAM PENILAIAN HASIL BELAJAR





Mempersiapkan kompetensi siswa menyongsong abad ke-21



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



Meningkatkan motivasi belajar siswa



Meningkatkan mutu dan akuntabilitas penilaian hasil belajar

5.

LANGKAH-LANGKAH PENYUSUNAN 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 KISIS-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*:

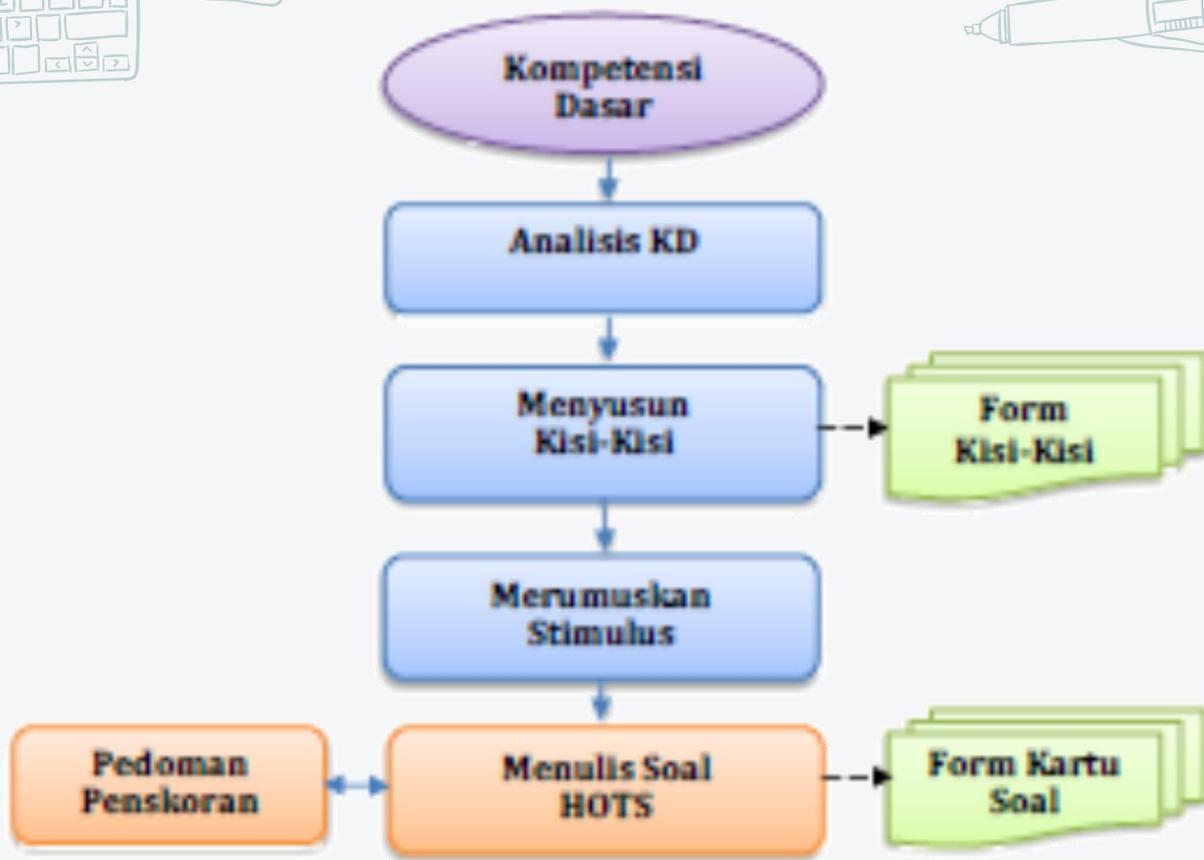
1. pilihlah beberapa informasi dapat berupa gambar, grafik, tabel, wacana, dll yang memiliki keterkaitan dalam sebuah kasus;
2. stimulus hendaknya menuntut kemampuan menginterpretasi, mencari hubungan, menganalisis, menyimpulkan, atau menciptakan;
3. pilihlah kasus/permasalahan kontekstual dan menarik (terkini) yang memotivasi siswa untuk membaca (pengecualian untuk maple 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.



Gambar 1: Alur Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi

A wooden-framed chalkboard with the words "Thank You" written in white, serif font. The chalkboard is centered on a rustic wooden surface. To the left, a portion of a vintage orange rotary telephone is visible. To the right, a green leafy plant is partially seen. The overall scene is warm and nostalgic.

Thank
You