

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Teori Kognitif *Multimedia Learning*

Mayer dan Moreno (2003) (dalam, Budi Harsanto:2014), menyatakan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan proses belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran bermakna didefinisikan sebagai pemahaman mendalam mengenai suatu materi, proses pengaturan mental yang berkaitan secara masuk akal dengan struktur kognitif dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Pembelajaran bermakna menggambarkan kemampuan seorang untuk menerapkan pengetahuan yang sudah diketahui pada situasi dan kondisi yang nyata, baru dan berbeda.

Terdapat tiga teori kognitif untuk pembelajaran menggunakan *multimedia learning*. 1) *dual channel asumption*, pada teori ini manusia memproses informasi pembelajaran secara terpisah, yaitu secara visual sendiri dan verbal sendiri, 2) *Limited capacity asumption*, pada teori ini disebutkan bahwa manusia ketika menerima informasi secara bersama-sama melalui dua jalan yang berbeda (visual dan audio) tidak bisa memproses sepenuhnya karena keterbatasan kapasitas kemampuan kognitifnya, 3) *Active learning asumption*, pada teori ini mengungkapkan pembelajar mampu memproses informasi dari dua media yang

berbeda (audio dan visual) secara bersama-sama tanpa mengalami kesulitan. Proses pembelajaran ini akan membantu pembelajar untuk mencapai *meaningfull learning*.

Active learning terdiri dari 3 proses yaitu : 1) *Selecting*, pada proses ini pembelajar akan mengubah informasi bentuk kalimat menjadi informasi yang bersifat verbal. Untuk diproses di area verbal pada otak atau mengubah informasi yang berbentuk ilustrasi atau gambar. 2) *Organizing*, pembelajar akan mengorganisir dan mengaitkan informasi yang diperoleh secara verbal dan visual. 3) *Integrating*, pembelajar akan menghubungkan informasi yang diperoleh secara visual dan verbal lalu dikaitkan dengan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Menurut Hamdani (2017 : 243) mengatakan bahwa “ media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Sedangkan Assosiaton For Educational Communication Technology (AECT) (dalam Sanjaya, 2014 : 57) mengartikan “ Media sebagai bentuk yang digunakan untuk proses penyauran informasi “. Oleh karena itu media adalah suatu alat

komunikasi dalam menyampaikan pesan yang tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan kedalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Sanjaya (2014 : 61) mengatakan bahwa “ Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, merubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”. Sejalan dengan pendapat diatas Heinich dkk (dalam Arsyad, 2015 :3) mengemukakan media pembelajaran yaitu “Media sebagai perantara yang mengatur informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi”. Sedangkan menurut Aqib (2013 :58) menyatakan bahwa “Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”.

Dengan demikian dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian terhadap peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Selain membangkitkan perhatian mahasiswa, media pembelajaran juga dapat membantu para mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan

informasi. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran.

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting untuk meningkatkan kualitas dari kegiatan belajar. Pada umumnya media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut Kemp & Dauton (dalam Arsyad 2015 :21) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu :1) Memotivasi minat atau tindakan, 2) Menyajikan informasi, dan 3) Memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dalam teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para mahasiswa atau pendengar untuk bertindak (ikut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai ,dan emosi.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan mahasiswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat meenyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan , media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Media pembelajaran juga memberikan manfaat yang lebih praktis, seperti pendapat yang dikemukakan Arsyad (2015 :29) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan tenaga pendidik, masyarakat dan lingkungannya;

Berdasarkan beberapa manfaat media pembelajaran yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Dalam memahami isi pembelajaran, dengan menggunakan media akan lebih mempermudah pemahaman mahasiswa, tentu hal ini juga berpengaruh terhadap semangat belajar serta kondisi pembelajaran yang lebih aktif nantinya akan meningkatkan pemahaman terhadap materi ajar.

2.1.1.3 Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian tergantung dari sudut melihatnya. Menurut Zaynunaddin bahwa media pembelajaran ada 3 jenis dilihat dari segi sifatnya yaitu :

1. *Media Auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. *Media Visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk dalam media ini adalah *film*, *slide*, foto, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan yang lainnya. Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat mahasiswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan mahasiswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.
3. *Media Audio Visual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya.

Dari tiga jenis media diatas maka yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Audio Visual*. Media *Audio Visual* merupakan media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media ini merupakan alat yang efektif untuk digunakan dalam proses belajar, dimana media ini dapat dilihat dan didengar. Jadi dengan penggunaan media ini dapat menarik perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Hamdani (2012: 249) Mengemukakan sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi *Audio* dan *Visual* atau bila disebut media pandang-dengar. Media *Audio Visual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas tenaga pendidik. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan tenaga pendidik (Dosen) bisa beralih menjadi fasilitator belajar.

Apabila dicermati, banyak tenaga pendidik (Dosen) menganggap bahwa media hanya sebatas alat bantu yang bisa diabaikan, mana kala media tersebut tidak ada. Padahal, apabila diperhatikan media akan memberikan kontribusi atau

dampak yang sangat besar bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ishak Abdulhak (2013: 84)

Media *Audio Visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media *auditif* (mendengar) dan *visual* (melihat). Media *Audio Visual* merupakan sebuah alat bantu dalam pembelajaran. Media *Audio Visual* pada hakekatnya adalah suatu representasi (penajian realitas) terutama melalui pengindraan, penglihatan, dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada mahasiswa. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah bila dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. Perkembangan media pembelajaran *Audio Visual* mempunyai pengaruh besar dalam teknologi pendidikan”.

Dalam suatu proses belajar mengajar dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Dari hasil penelitian mengenai Media *Audio Visual* sudah tidak dapat diragukan lagi bahwa media ini sangat membantu dalam pengajaran apabila digunakan dengan baik. Menurut Bahri (25 April 2014) beberapa manfaat media pembelajaran *Audio Visual* adalah sebagai berikut :

1. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar
2. Mendorong minat belajar
3. Meningkatkan pengertian yang lebih baik
4. Melengkapai sumber belajar yang lain
5. Menambah variasi metode mengajar
6. Menghemat waktu
7. Meningkatkan keingintahuan intelektual
8. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu
9. Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama

Manfaat *Audio Visual* bagi pengajar dan pembelajar menurut Hujair (dalam Giroth, 27 Mei 2012) adalah sebagai berikut :

Manfaat *Audio Visual* bagi pengajar yaitu :

1. Memberikan pedoman arah untuk mencapai tujuan
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
4. Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pelajaran
5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
7. Meningkatkan kualitas pengajaran

Manfaat *Audio Visual* bagi pembelajar yaitu :

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
5. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis
6. Menciptakan situasi dan kondisi belajar tanpa tekanan
7. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media *Audio Visual*

Dari penjelasan diatas, media *Audio Visual* dapat mempermudah dalam proses pembelajaran tidak hanya mendorong minat belajar mahasiswa tapi juga membuat ingatan mahasiswa terhadap materi pelajaran lebih lama, juga pemakaian media pembelajaran proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru dan membangkitkan motivasi dan merangsang keinginan belajar.

2.1.1.4 Bentuk –Bentuk Media *Audio Visual*

Media ini memiliki banyak bentuk yang bervariasi sebagaimana dikemukakan oleh Bahri (2013:125) yaitu :

1. Media *Audio Visual* Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media ini sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video animasi, tape, dan film gerak.
2. Media *Audio Visual* Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara, (*sound slides*), film rangkai, dan cetak suara.

Media *Audio Visual* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk video. Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata *Vi* singkatan dari *Visual* yang berarti gambar dan *Deo* adalah singkatan dari *Audio* yang berarti suara. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan video sebagai : 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; dan 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Sedangkan Sukiman (dalam Iffah, 26 maret 2013) menyimpulkan video merupakan perangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Media video dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

2.1.4.5 Aspek-aspek Media *Audio Visual*

Menurut Oemar Hamalik & Thomas Suharmanto (dalam Iffah, 2013) memaparkan aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran *Audio Visual* sebagai berikut:

Aspek rekayasa, meliputi :

1. Efektif dan efisien dalam mengembangkan maupun penggunaan media pembelajaran
2. Reliable (handal dalam penggunaannya)
3. Maintaiable (dapat dikelola dengan mudah)

4. Usabilitas (mudah digunakan dalam pengoperasiannya)
5. Kompatibilitas (media dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)

Aspek desain pembelajaran

1. Interaktivitas
2. Konstektualitas dan aktualitas
3. Kemudahan untuk dipahami
4. Sistematis, runut, alur logika jelas
5. Ketepatan alat pembelajaran

Aspek komunikasi Visual

1. Komunikatif sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan dan sasaran
2. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
3. Sederhana dan memikat
4. Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)
5. Visual (layout desain, thypography, warna
6. Media gerak (animasi, movie)

2.1.2 Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)

2.1.2.1 KKNI dan Landasan Yuridis

Dalam rangka memenuhi sumber daya manusia yang berkualitas dan SDM yang sesuai dengan kualifikasi kebutuhan industri dan pasar tenaga kerja maka pemerintah merancang sebuah kualifikasi nasional dibidang pendidikan dan pengembangan yang disebut dengan KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia). Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) adalah kerangka acuan minimal yang menjadi ukuran, pengakuan penjenjangan pendidikan yang dilakukan diindonesia. Secara umum pengertian kurikulum menurut Kevin B dalam (Jono 2016: 59) adalah “rencana program pengajaran atau pendidikan yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Menurut Wayan (2016 :86) disebutkan :

Kurikulum sarjana berbasis KKNI merupakan kombinasi antara pola pikir deduktif (teori dikampus) dengan pola pikir induktif (praktek dilapangan); implementasi kurikulum sarjana berbasis KKNI mengharuskan setiap dosen untuk tidak melaksanakan pengajaran, akan tetapi harus diganti dengan pembelajaran.

Sementara di dalam PP No. 8 Tahun 2012 (dalam Kusminarto 2014 :1) disebutkan bahwa :

KKNI adalah kerangka perjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor.

Disamping itu KKNI memiliki kedudukan formal yuridis dalam bentuk peraturan presiden, sebagai penjabaran dari peraturan-peraturan yuridis formal yang lebih tinggi yang tercakup dalam UU No. 20 / 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, UU No. 13 tentang Ketenagakerjaan, dan PP No. 31/ 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional, serta peraturan perundang-undangan lain yang terkait dengan aspek-aspek mutu, sertifikasi, kualifikasi ketenagakerjaan yang diterbitkan oleh kementerian atau lembaga berwenang lainnya.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa KKNI adalah rancangan program pendidikan yang mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja sebagai hasil dari tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam prespektif KKNI, setiap program studi diharuskan memperjelas “profil lulusan” yang diharapkan melalui kegiatan pelacakan studi, studi kelayakan dan analisis kebutuhan masyarakat.

Menurut Jono (2016:60) kemampuan minimal yang harus dikuasai mahasiswa setelah lulus merujuk pada empat aspek kebutuhan :

- 1) Sikap (*Attitude*)
- 2) Bidang kemampuan kerja
- 3) Pengetahuan, dan
- 4) Manajerial dan tanggung jawab

Keempat kemampuan kemudian harus dijabarkan kedalam sebuah capaian pembelajaran (*learning Outcome*) pada setiap mata kuliah diprogram studi. Sehingga nantinya, semua perencanaan pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Semester (RPS) harus didasarkan pada capaian pembelajaran (*learning Outcome*) yang sesuai dengan kebutuhan profil lulusan.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa KKNi adalah indikator yang dijadikan kerangka perjenjangan kualifikasi yang dapat meyandingkan dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian penguatan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan diberbagai sektor.

2.1.2.2 Tujuan KKNi

Penerapan Kurikulum KKNi bermuara pada profil lulusan. Bagaimana lulusan berkiprah dibidang keahlian tertentu selepas menyelesaikan studi. Harapannya, mereka memiliki kompetensi memadai. Ilmu dari dalam kampus dapat diterapkan dalam dunia kerja

Menurut Jono (2016:60) penerapan Kurikulum berbasis KKNi pada lembaga pendidikan dimaksudkan sebagai pedoman untuk ;

- a) Menetapkan kualifikasi capaian pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan formal, nonformal, informal atau pengalaman kerja

- b) Menetapkan skema pengakuan kualifikasi capaian pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan formal, non formal, informal atau pengalaman kerja
- c) Menyetarakan kualifikasi diantara capaian pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan formal, nonformal, informal atau pengalaman kerja
- d) Mengembangkan metode dan sistem pengakuan kualifikasi sumberdaya manusia dari negara lain yang akan bekerja di Indonesia.

Selain itu implikasi yang diharapkan dari penerapan Kurikulum berbasis KKNI ini adalah :

- 1) Meningkatkan kuantitas sumber daya manusia Indonesia yang bermutu dan berdaya saing internasional agar dapat menjamin terjadinya peningkatan aksesibilitas sumberdaya manusia Indonesia ke pasar kerja nasional dan internasional
- 2) Meningkatkan kontribusi capaian pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan formal, nonformal, informal atau pengalaman kerja dalam pertumbuhan ekonomi nasional
- 3) Meningkatnya mobilitas akademik untuk meningkatkan saling pengertian dan solidaritas dan kerjasama pendidikan tinggi antar negara di dunia
- 4) Meningkatnya pengakuan negara-negara lain baik secara bilateral, regional maupun internasional kepada Indonesia tanpa meninggalkan ciri dan kepribadian bangsa Indonesia.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa sebenarnya pedoman-pedoman di dalam KKNI dirancang dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia yang unggul dan berdaya saing global sehingga akan sangat penting di dalam pelaksanaannya benar-benar mengikuti prosedur-prosedur yang telah dirancang.

2.1.2.3 Mekanisme Pelaksanaan KKNI

Konsep dasar KKNI mengandung makna kesetaraan dan pengakuan yang di sepakati bersama antar pemangku kepentingan. Oleh karena itu KKNI harus

dilengkapi dengan mekanisme dan aturan-aturan yang diperlukan untuk mewujudkan kesetaraan dan adanya saling pengakuan. Dalam ranah pendidikan, dunia kerja dan keprofesian, mekanisme dan aturan-aturan tersebut mungkin telah ada dan disusun dengan baik, akan tetapi untuk ranah masyarakat luas hal ini memerlukan penataan yang komprehensif dengan memperhatikan unsur-unsur mutu, akuntabilitas dan integritas.

Adapun tahapan pelaksanaan KKNi menurut Jono (2016:61) melalui 7 tahapan; yaitu :

- I. Penetapan Profil Kelulusan
- II. Merumuskan *Learning Outcome* (LO)
- III. Merumuskan Kompetensi Bahan Kajian
- IV. Pemetaan LO Bahan Kajian
- V. Pengemasan Mata Kuliah
- VI. Penyusunan Kerangka Kurikulum
- VII. Penyusunan Rencana Perkuliahan

Dari dapat disimpulkan capaian pelaksanaan KKNi adalah merupakan Internalisasi dan akumulasi ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi yang dicapai melalui proses pendidikan yang terstruktur dan mencakup suatu bidang ilmu/ keahlian tertentu.

2.1.2.4 Enam Tugas Wajib KKNi

2.1.2.4.1 Tugas Rutin

Yang dimaksud dengan tugas rutin adalah tugas yang berkaitan dengan materi yang dibahas setiap hari, dan setiap pembahasan satu materi maka mahasiswa akan diberikan 1 tugas. Contohnya dalam satu semester ada 16 kali

pertemuan . maka, akan ada total 16 tugas rutin yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa.

Menurut Zainal Aqib (dalam, Julianto, Tantowid dan Syaifull M 2014 :5)

Metode pemberian tugas atau resistasi adalah bentuk daftar pertanyaan mengenai mata pelajaran tertentu atau satu perintah yang harus dibahas dengan diskusi yang perlu dicari uraiannya pada buku pelajaran tertentu dapat juga berupa tugas tertulis atau tugas lisan yang lain serta dapat ditugaskan untuk mengumpulkan sesuatu, membuat sesuatu, mengadakan sesuatu, mengadakan observasi terhadap sesuatu dan bisa juga melakukan eksperimen.

Sedangkan Slamento (2010 :115) menambahkan

“ metode resistasi adalah cara penyampaian pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan diluar jadwal sekolah dalam rentang waktu tertentu dan hasilnya harus dipertanggung jawabkan kepada guru.

Kesimpulannya dari metode resistasi adalah, suatu cara atau jalan untuk mengkaji bahan pelajaran dengan dosen memberi tugas kepada mahasiswa, tugas itu tidak harus dikerjakan dalam kelas, akan tetapi, boleh dikerjakan diluar kelas seperti ; dirumah, perpustakaan, laboratorium, atau ditempat lain. Tugas itu dapat dikerjakan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan dan hasil tugas itu dipertanggung jawabkan kepada dosen dan kepada diri sendiri.

2.1.2.4.2 *Critical Book Report (CBR)*

Critical book report (CBR) atau resensi adalah mengkaji buku berdasarkan konsep atau teori yang dipelajari dalam suatu mata kuliah untuk menentukan *critical position* yang melakukan kajian. Prosesnya, dosen akan menetapkan buku utama dan buku pembanding, kemudian mahasiswa wajib berkelompok dalam proses pemahaman tetapi melaporkan hasil secara mandiri.

Menurut Sasa dan Dahlan (2011 :3) resensi adalah sebuah tulisan yang dihasilkan dari usaha seorang pembaca untuk memberikan kesan atau komentar buku yang sudah dbacanya. Sedangkan menurut Mursidi (2016 :51) menyatakan bahwa resensi buku tidak lebih sebagai pendapat atau penilaian pembaca (presensi) terhadap sebuah buku.

Kesimpulan dan tujuan menulis resensi buku adalah salah satu upaya memperkenalkan suatu buku atau pementasan kepada orang lain yang belum membaca atau belum menyaksikan sehingga setelah membaca resensi orang tersebut bergerak hatinya untuk menyaksikan atau membaca karya orang lain. Resensi buku merupakan salah satu cara membudidayakan minat baca terhadap mahasiswa.

2.1.2.4.3 *Critical Journal Review (CJR)*

Critical journal review (CJR) adalah mereview semua komponen suatu laporan riset atau jurnal secara kritis dengan tujuan utama menemukan keunggulan dan kelemahan dari suatu riset atau jurnal serta menampilkan saran yang relevan untuk mempertahankan kekuatan dan mengatasi kelemahan riset atau jurnal tersebut.

Pada tahap ini dosen akan menetapkan artikel dalam jurnal atau laporan hasil penelitian untuk di review. Jika mahasiswa memilih sendiri maka mahasiswa harus memperoleh persetujuan dosen. Mahasiswa dapat mempergunakan artikel lain untuk melengkapi argumntasi. Kemudian mahasiswa wajib berkelompok saat proses pemahaman, tetapi melaporkan hasil secara mandiri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan review jurnal akan semakin mendorong kemampuan mahasiswa dalam memahami artikel penelitian dan ikut serta dalam memberikan saran dan opininya terhadap penelitian tersebut serta melatih kedalaman penguasaan keilmuan bidang yang ditelitinya.

2.1.2.4.4 Rekayasa Ide

Pada tugas ini, dosen bersama mahasiswa mendiskusikan dan menetapkan cakupan ide-ide yang dapat direkayasa. Mahasiswa wajib membentuk kelompok berdasarkan kesamaan dan kemiripan ide yang akan direkayasa tetapi melaporkan hasil secara mandiri. Ide tersebut berupa turunan ide atau konsep baru dari ide yang sudah ada dan ide baru itu diprediksi berlaku dalam konteks sosial, rekayasa ide juga dapat disamakan dengan menulis karya ilmiah.

Rekayasa ide adalah konsep pemikiran yang melahirkan gagasan-gagasan baru yang kreatif, inovatif dari informasi yang diperoleh. Sumber informasi diperoleh dari : buku teks, jurnal yang relevan, hasil diskusi kelompok, materi perkuliahan dan berbagai media elektronik (internet) dan cetak. Output rekayasa ide dalam bentuk : paper, makalah, proposal, dan artikel.

Menurut Dalman (2014 :5) menyebutkan :

Karya ilmiah merupakan karya tulis yang menyajikan gagasan, deskripsi atau pemecahan masalah secara sistematis, disajikan secara objektif dan jujur, dengan menggunakan bahasa baku, serta didukung oleh fakta, teori, dan/atau bukti-bukti empirik.

Dalam hal ini, karya tulis ilmiah dapat dikatakan sebagai hasil rangkaian gagasan yang merupakan hasil pemikiran yang didasarkan pada fakta, peristiwa, dan gejala yang disampaikan secara akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

Karya ilmiah biasanya ditulis untuk mencari jawaban mengenai sesuatu hal dan untuk membuktikan kebenaran tentang sesuatu yang terdapat dalam obyek tulisan. Meskipun tulisan tersebut sudah pernah ditulis dengan tema yang sama. Namun tujuannya adalah sebagai upaya pengembangan dari tema terdahulu.

2.1.2.4.5 Mini Riset

Mini riset dikerjakan dengan cara mahasiswa dan dosen mendiskusikan dan menetapkan topik riset yang relevan. Apabila mahasiswa memilih topik sendiri harus mendapat persetujuan dari dosen. Selanjutnya mahasiswa wajib bekerja berkelompok dalam rangka menyusun rancangan mini riset tetapi melaporkan hasil secara mandiri. Mini riset tersebut minimal harus mencakup pertanyaan hipotesis, teori, instrumen, pengumpulan data, dan simpulan.

Leksono (2016 : 575) menyatakan :

Pembelajaran mini riset merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan informasi. Melalui model pembelajaran tersebut mahasiswa difasilitasi untuk merancang sendiri proyek yang akan dilakukan, sehingga mahasiswa dapat melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi.

Sedangkan Permadi (2016 :312) menyatakan :

Mini riset adalah salah satu jenis inkuiri, yaitu *free inquiry*. *Free inquiry* merupakan salah satu level dalam pembelajaran inquiry yang mendorong siswa mengidentifikasi suatu masalah, mencari solusi permasalahan tersebut melalui sebuah percobaan.

Berdasarkan penjelesan awal dan kedua pendapat ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa tugas mini riset ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa untuk membuat sebuah penelitian kecil-kecilan terhadap suatu masalah, dan

berusaha memecahkannya dengan mencari solusi. Mini riset menggunakan rumusan masalah, hipotesis, dan penyelesaian masalah dalam struktur penulisannya. Kita bisa mencari masalah yang bisa dipecahkan. Dan memaparkannya dalam laporan berupa tulisan.

2.1.2.4.6 Tugas Proyek

Tugas proyek merupakan tugas dimana mahasiswa harus mampu membuat proyek yang menghasilkan model, atau produk yang memiliki nilai etika, estetika, sosial, budaya, dan ekonomi. Tugas ini menuntut mahasiswa untuk mampu menerapkan transfer pengetahuan demi pemecahan masalah kemudian mengkomunikasikan hasilnya

Menurut Shobirin (2016 :73)

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

Sedangkan menurut Boss & Kraus (dalam, Maryani dan Fatmawati 2015 :41) mengatakan :

Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan suatu proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

Dari pernyataan ahli diatas maka dapat disimpulkan, dengan pemberian tugas berbasis proyek mahasiswa dapat termotivasi untuk meningkatkan kemampuan *Problem solving* dan menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi

karena tugas proyek mendorong mahasiswa untuk menggali nilai-nilai dari suatu topik secara mendalam.

Keenam tugas ini menjadi pola baru dalam proses perkuliahan yang akan diterapkan oleh dosen mulai dari semester gasal tahun akademik 2106/2017. Tidak ada satupun mata kuliah yang tidak tepat apabila diterapkan keenam tugas ini. Yang menjadi dasarnya karena semua matakuliah pasti memiliki sumber/literatur, baik berbentuk buku, jurnal dan hasil penelitian terkait.

2.1.3 Higher order thinking skill (HOTS),

2.1.3.1 Konsep berpikir

Berpikir didefinisikan sebagai kegiatan akal untuk mengelola pengetahuan yang diterima melalui panca indra dan ditujukan untuk mencapai suatu kebenaran. Berpikir juga merupakan penggunaan otak secara sadar untuk mencari sebab, berdebat, mempertimbangkan, memperkirakan, dan merefleksikan suatu objek (Rusyna, 2014 :1). Proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, dan media yang digunakan, serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang mempengaruhinya. Proses berpikir merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan, menukar, dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi-persepsi, dan pengalaman sebelumnya (Kuswana, 2013:3).

Kemampuan berpikir memerlukan kemampuan mengingat dan memahami, oleh sebab itu kemampuan untuk mengingat menjadi bagian terpenting dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Sehingga bisa dikatakan bahwa

kemampuan berpikir seorang pasti diikuti kemampuan mengingat dan memahami, tetapi belum tentu kemampuan mengingat dan memahami yang dimiliki seseorang menunjukkan bahwa seseorang tersebut memiliki kemampuan berpikir (Sanjaya, 2008 :230-231). Kemampuan berpikir melibatkan enam jenis berpikir, yaitu: (1) metakognisi, (2) berpikir kritis, (3) berpikir kreatif, (4) proses kognitif (pemecahan masalah dan pengambilan keputusan), (5) kemampuan berpikir inti (seperti representasi dan meringkas), (6) memahami peran konten pengetahuan (Kuswana, 2013 :24)

Dengan demikian, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir yaitu aktivitas mental baik yang berupa tindakan yang disadari maupun tidak yang merupakan sebuah proses mengelolah pengetahuan yang dilakukan oleh akal manusia untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh seseorang.

2.1.3.2 Pengertian *High Order Thinking Skill (HOTS)*

Mengembangkan kemampuan berpikir harus terus dilakukan karena dapat membentuk individu yang berhasil dalam menghadapi tantangan. Salah satu kemampuan berpikir yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berpikir tingkat tinggi adalah berpikir pada tingkat lebih tinggi dari pada sekedar menghafalkan sesuatu atau menyampaikan informasi kepada orang lain persis seperti informasi tersebut disampaikan kepada kita. Menurut Rofiah

“Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan menghubungkan, memanipulasi, dan mentransformasi pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki untuk berpikir kritis dan kreatif dalam upaya menentukan keputusan dalam memecahkan masalah pada situasi baru”.

Ridwan abdulah sani menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan untuk dapat menerapkan informasi baru atau pengetahuannya untuk memanipulasi informasi dalam upaya menemukan solusi atau jawaban yang mungkin untuk sebuah permasalahan baru. jika permasalahan yang dihadapi tidak dapat diselesaikan dengan cara yang biasa dilakukan dan persoalan cukup kompleks, maka dibutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Sedangkan Musfiqi menyatakan secara umum HOTS dapat diartikan sebagai proses berpikir yang melibatkan pengolahan informasi secara kritis dan kreatif dalam menghadapi situasi atau menyelesaikan permasalahan tertentu. Dalam hal ini, penyelesaian masalah dapat diposisikan sebagai basis utama dari HOTS yang dibangun dari keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Schraw dan Robinson (Ridwan Abdullah Sani, 2019:2) mengklasifikasikan keterampilan berpikir dalam taksonomi bloom dalam dua tingkat yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skill*) yang terdiri atas strategi kognitif, pemahaman, klasifikasi konsep, membedakan, menggunakan aturan rutin, analisis sederhana, dan aplikasi sederhana, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) yang terdiri atas aplikasi, analisis, sintesis, dan metakognitif

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan kemampuan berpikir yang tidak hanya sekedar mampu menghafal atau menyampaikan kemabali informasi yang

diketahui namun mampu menghubungkan informasi yang diterima dengan permasalahan yang ada dan menyelesaikannya secara kritis dan kreatif.

2.1.3.3 Komponen-Komponen *Higher Order Thinking Skill* (HOTS)

Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif (Gunawan, dkk :2012) yang merupakan salah satu kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan test, dan kurikulum seluruh dunia. Kerangka berpikir karya Bloom berisikan enam kategori pokok dengan urutan mulai dari jenjang yang rendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, yaitu : C1 (pengetahuan-*knowledge*), C2 (pemahaman – *comprehension*), C3 (penerapan –*application*), C4 (analisis- *analysis*), C5 (Sintesis- *shyntesis*) dan C6 (evaluasi – *evaluation*).

Kemudian pada tahun 2001, Anderson dan Krathwohl melakukan revisi pada kawasan kognitif karena menurut pendapat mereka proses berpikir itu dinamis sehingga harus dinyatakan dengan kata kerja dan terdapat kerancuan sehingga sulit membedakan setiap levelnya. Menurut mereka terdapat dua kategorin yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan.

Dimensi proses kognitif merupakan proses pengklasifikasian proses-proses kognitif mahasiswa yang terdapat dalam tujuan bidang pendidikan. Pada dimensi proses kognitif ada enam jenjang belajar, yaitu mengingat, mengerti, mengaplikasikan, menganalisis, menilai, dan mencipta

1. Mengingat (*Remembering*), level ini merupakan usaha untuk mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang sangat penting dalam

proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful Learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*).

2. Memahami (*Understanding*), level ini berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber pesan, bacaan dan komunikasi, memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan dan membandingkan. Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan pengetahuan dari kategori pengetahuan tertentu.
3. Menerapkan (*Applying*), menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan dan mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan (*Implementing*). Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan dimana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan.
4. Menganalisis (*analysis*). menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan belajar disekolah maupun diperguruan Tinggi. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut

(*attributing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan siswa pada informasi-informasi asal mula dan alasan suatu hal ditemukan dan diciptakan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik.

5. Mengevaluasi (*Evaluating*), evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberi penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasa digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*Checking*), dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan, maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan Standard eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standard ini.
6. Mencipta (*Creating*), level ini mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk suatu kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru

dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan yang sebelumnya.

2.1.3.4 Pentingnya Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi

Keterampilan berpikir sangat dibutuhkan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. pada era revolusi industri 4.0, terdapat literasi baru yang dibutuhkan, yakni: 1) literasi data, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Perkembangan industri ini menyebabkan dampak yang luar biasa terhadap peluang pekerjaan yang dapat diperoleh oleh lulusan sekolah maupun perguruan tinggi. Pekerjaan sekarang akan ditata ulang bahkan akan hilang dimasa depan.

Perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan pengaruh yang signifikan bagi masyarakat. Budaya dan gaya hidup masyarakat sangat terpengaruh oleh perangkat elektronik yang membuat derasnya akses informasi yang dapat dilakukan. Masyarakat pada abad 21 menyadari pentingnya mempersiapkan generasi muda yang kreatif, luwes, dan mampu berpikir kritis, dapat mengambil keputusan dengan tepat, serta terampil memecahkan masalah. Oleh sebab itu, perguruan tinggi diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan tersebut.

Menurut Fadel (2008) (Ridwan Abdullah Sani, 2019:52) menyatakan bahwa keterampilan belajar dan inovasi yang dibutuhkan pada abad 21 adalah : kreativitas (*Creativity*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan berkolaborasi (*collaboration*), dan kemampuan berkomunikasi (*communication*).

2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Moh Zainal Fanani Vol 17, Nomor 2, September (2015) yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa IAIN Kediri ”. Hasil penelitian sebagai berikut: 1) *Multimedia* memiliki nilai t-hitung sebesar 2,619 dan nilai signifikansi sebesar 0,010; Variabel *Multimedia* secara simultan memiliki presentase sumbangan pengaruh terhadap variabel Keterampilan berpikir tingkat tinggi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Joko Siswanto dan Abdul Wahid Mustofa (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Dan Kreatifitas Siswa”. Hasil penelitian untuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,48 > 1,99$ sedangkan untuk berpikir kreatif siswa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,17 > 1,99$. Untuk nilai rata-rata $X_1 = 76,43$ dan rata-rata kemampuan berpikir kritis kelompok eksperimen $X_1 = 76,43$, dan rata-rata kelompok kontrol $X_2 = 68,33$. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media audio visual memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.
3. penelitian yang dilakukan oleh rahayu (2017) yang berjudul “Pengaruh Media PBL Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan

Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Pada Materi Bahan Kimia Dalam Kehidupan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media *audio visual* pada materi bahan kimia dalam kehidupan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan karakter peduli lingkungan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis korelasi biserial ($r = 0,83$) yang berarti bahwa ada pengaruh atau hubungan yang dependen. Hasil analisis dari observasi dan angket peduli lingkungan juga menunjukkan nilai koefisien korelasi yang diperoleh adalah $r = 0,964$ (data observasi) dan $r = 0,85$ (data angket) yang berarti ada pengaruh atau hubungan yang dependen.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sugiari dan Tukidi (2014) yang berjudul Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Geografi Terhadap Higher Order Thinkig Skill. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran geografi dikelas XI IPS SMA Negeri 1 Donorojo dengan menggunakan audio visual lebih efektif. Pemanfaatan media efektif dikrenakan mendapat tanggapan positif dari siswa. Tanggapan positif siswa terhadap media pembelajaran dikelas eksperimen menyatakan 8 siswa (21,05%) sangat setuju, 20 siswa (52,63%) setuju, 10 siswa (26,32%) tidak berpendapat nilai rata-rata hasil belajar kognitif *post test* dikelas kontrol 73,89 dan dikelas *post test* kelas eksperimen 81,89. Nilai signifikansi *Sig (2-tailed)*. Rata-rata nilai *post test* kelompok kontrol dan eksperimen adalah ($0,000 < 0,05$).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Johan Syabbrudin (2018) yang berjudul “Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia berbasis karakter efektif digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

2.3 Kerangka Berpikir

media pembelajaran audio visual adalah media yang menampilkan pembelajaran dalam model yang menarik yaitu dalam bentuk video animasi baik berupa animasi 2 dimensi ataupun animasi teks. Media pembelajaran audio visual merupakan salah satu cara yang bisa digunakan untuk menambah variasi belajar agar proses pembelajaran menarik dan tidak membosankan. Kelebihan dari penggunaan media ini mampu menampilkan gambaran realistis mengenai masalah dan dunia sekitar. Selain itu media ini mampu mengeloah perspektif-perspektif ruang dan waktu serta memungkinkan untuk memanipulasi waktu dan ruang untuk mengamati suatu peristiwa atau objek. Dengan diterapkan media ini kemampuan berpikir mahasiswa akan meningkat dikarenakan objek atau peristiwa yang menjadi permasalahan ditampilkan dalam bentuk yang realistis.

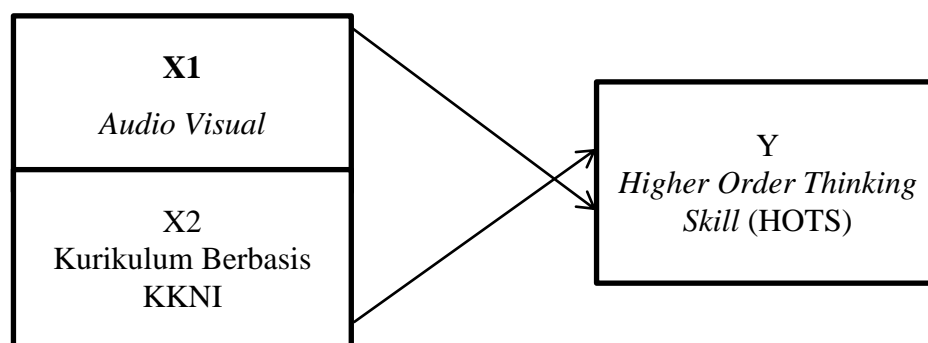
Selain penggunaan teknologi dalam pembelajaran, penerapan kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dijenjang perguruan tinggi merupakan cara untuk meningkatkan keterampilan berpikir khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan diterapkannya kurikulum ini mahasiswa dituntut lebih aktif, kreatif, dan elaboratif melalui pemberian enam

tugas pokok wajib (Tugas Rutin, Critical Book Report, Critical Journal Review, Rekayasa Ide, Mini Riset, Project).

Perubahan dan perkembangan zaman yang sangat pesat menuntut semua orang untuk mempunyai mutu tinggi memiliki kemampuan inovatif, kompetitif, dan mampu berkolaboratif. Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) merupakan keterampilan yang harus dikembangkan diperkembangan zaman yang sangat pesat ini. Keterampilan ini penting dikembangkan mengingat telah diberlakukannya *ASEAN Free Trade Area* (AFTA) di Indonesia. Sehingga SDM Indonesia dapat bersaing dengan Negara-negara yang tergabung dalam AFTA.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan penerapan media pembelajaran audio visual dan kurikulum berbasis KKNI merupakan suatu cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa.

Gambar 2.1
Skema Kerangka Berfikir



(X1) Variabel Bebas : *Audio Visual*

(X2) Variabel Bebas : Kurikulum Berbasis KKNI

(Y) Variabel Terikat : *Higher Order Thinking Skill* (HOTS)

2.4 Pengajuan Hipotesis

1. Ada pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran *audio visual* terhadap *Higher Order Thinking Skill* mahasiswa Pendidikan Bisnis Univeristas Negeri Medan stambuk 2016
2. Ada pengaruh positif dan signifikan antara kurikulum berbasis KKNI terhadap *Higher Order Thinking Skill* mahasiswa Pendidikan Bisnis Univeristas Negeri Medan stambuk 2016
3. Ada pengaruh positif dan signifikan antamedia pembelajaran *audio visual* dan kurikulum berbasis KKNI terhadap *Higher Order Thinking Skill* mahasiswa Pendidikan Bisnis Univeristas Negeri Medan stambuk 2016