
Higher Order Thinking Skills (HOTS): Kemampuan Memecahkan Masalah, Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pendidikan Seni untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 pada Era Society 5.0

Samsul Alam^{a,*}

^a Pascasarjana UNNES, Jl Kelud Utara III, Semarang 50237, Indonesia

*Alamat Surel: alamsawang@gmail.com

Abstrak

Society 5.0 muncul sebagai antisipasi terhadap tren global yang diakibatkan oleh munculnya Revolusi Industri 4.0 yang telah melahirkan berbagai macam inovasi dalam dunia industri dan masyarakat. Society 5.0 merupakan era di mana masyarakat menjadi penyeimbang antara ruang maya dan ruang nyata. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif dalam pendidikan seni untuk menghadapi revolusi industri 4.0 pada era society 5.0. Metode yang digunakan adalah kajian kepustakaan yaitu menggunakan berbagai sumber rujukan baik yang berasal dari hasil penelitian maupun hasil pemikiran penulis lainnya. Pendidikan seni harus mempersiapkan pembelajar agar peserta didik siap dan mampu beradaptasi dengan masa depan. Peserta didik harus diajarkan cara berpikir analitis, kritis dan kreatif yang disebut *Higher Order Thinking Skills*. Aneka model pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan nalar kritis yaitu *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning* dan *inquiry learning*. Penggunaan HOTS agar merasakan langsung dunia nyata supaya mengenal berbagai permasalahan yang kompleks seperti lingkungan hidup, kesehatan, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan.

Kata kunci:

higher order thinking skills, pendidikan seni, revolusi industri 4.0, society 5.0.

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Society 5.0 muncul sebagai antisipasi terhadap tren global yang diakibatkan oleh munculnya Revolusi Industri 4.0 yang telah melahirkan berbagai macam inovasi dalam dunia industri dan masyarakat. Society 5.0 merupakan era di mana masyarakat menjadi penyeimbang antara ruang maya dan ruang nyata. Esensi society 5.0 adalah digunakannya teknologi *artificial intellegent (AI)* atau kecerdasan buatan, *Internet of Things (IoT)*, *imachine learning*, *big data* yang dihasilkan melalui revolusi industri 4.0 secara menyeluruh dalam melayani kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa masyarakat 5.0 adalah masyarakat yang menyelesaikan berbagai permasalahan sosial melalui layanan sistem digital yang mengintegrasikan ruang maya dan ruang nyata.

Pendidikan sangat berperan penting dalam era society 5.0 yang dibentuk oleh hasil-hasil atau produk-produk dari revolusi industri 4.0. Pendidikan menjadi faktor utama dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik. Sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu mewujudkan manusia yang kreatif. Oleh karena itu lahirlah berbagai macam metode dan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *high order thinking skill (HOTS)*.

Masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0 yang mengarah pada Society 5.0 (masyarakat 5.0) dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order of Thinking Skill (HOTS)*. Kemampuan berpikir tingkat tinggi harus dibekali melalui pendidikan khususnya bidang pendidikan seni. Pembelajaran seni dituntut untuk mengaplikasikan pembelajaran berorientasi pada HOTS yang telah

To cite this article:

Alam, S. (2019). *Higher Order Thinking Skills (HOTS): Kemampuan Memecahkan Masalah, Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pendidikan Seni untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 pada Era Society 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*

dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan.

Melalui penerapan program pembelajaran yang berorientasi pada HOTS yang telah diintegrasikan dengan penguatan pendidikan karakter maka peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kemampuan berpikir kreatif (*creative Thinking*) dalam menghadapi revolusi industri 4.0 pada era society 5.0 (masyarakat 5.0). Pendidikan abad 21 memfokuskan pada keterampilan mencipta dan membaharui (*creativity and innovation skills*) (Subekti, 2014). Hal ini dapat diwujudkan dengan cara memberi bekal pengetahuan pada tiap jenjang pendidikan serta melatihnya untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif. Sifat-sifat ini akan tumbuh bila dilatih, peserta didik dibiasakan sejak kecil untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahkan masalah (Cahyaningsih & Ghufron, 2016).

Penerapan model pembelajaran yang dimaksudkan agar dapat menjadikan peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga apabila peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, maka dapat dengan kreatif menyelesaikan masalahnya. Menurut Husamah dan Setyaningrum (2013:188) kecakapan-kecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan pemecahan masalah, kecakapan berpikir kritis, kolaborasi, kecakapan berpikir kreatif dan kecakapan berkomunikasi. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan di dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Susanto (2013:115) yang menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu cara yang diperlukan peserta didik agar dapat membangun ide-ide yang dapat diterapkan dalam kehidupan, terutama pada saat proses belajar berlangsung.

Kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif juga di perlukan agar peserta didik memperoleh pengalaman dalam usaha membangun pengetahuan baru. kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif merupakan keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide-ide baru, konstruktif, berdasarkan konsep-konsep yang masuk akal, persepsi dan intuisi individu. Kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif sebagai produk. Dengan memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif peserta didik akan sangat mudah untuk memahami karakteristik pendidikan seni.

2. Metode

Metode yang digunakan adalah studi dokumentasi dengan cara mengkaji berbagai teori dan hasil penelitian tentang *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* berupa *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning* dan *inquiry learning* dalam bidang pendidikan seni. Adapun cara yang digunakan dalam merangkum berbagai studi dan hasil penelitian penulis menggunakan langkah-langkah :

Prosedur Pengumpulan Data. Data yang ditelusuri adalah hasil publikasi baik melalui jurnal internasional maupun jurnal nasional dengan kata kunci *discovery learning* dalam pendidikan seni, *project based learning* dalam pendidikan seni, *problem based learning* dalam pendidikan seni dan *inquiry learning* dalam pendidikan seni. Adapun strategi yang digunakan dalam mencari data yaitu : Menelusuri laporan hasil penelitian dan buku-buku yang ada di perpustakaan ; Menelusuri artikel hasil penelitian, artikel konseptual dan buku-buku melalui situs pencari *google* di internet

Sumber Data. Penulis menggunakan berbagai sumber data dokumentasi diantaranya artikel dan laporan penelitian, artikel konseptual dan buku referensi. Adapun kriteria pemilihan data adalah: Hasil penelitian yang dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif ; Artikel hasil penelitian, artikel konseptual dan buku yang diterbitkan oleh perguruan tinggi maupun penerbit lain yang memiliki legalitas, ditandai dengan adanya ISSN maupun ISBN ; Literatur-literatur yang dipublikasikan melalui jurnal internasional maupun jurnal nasional; Literatur-literatur yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir

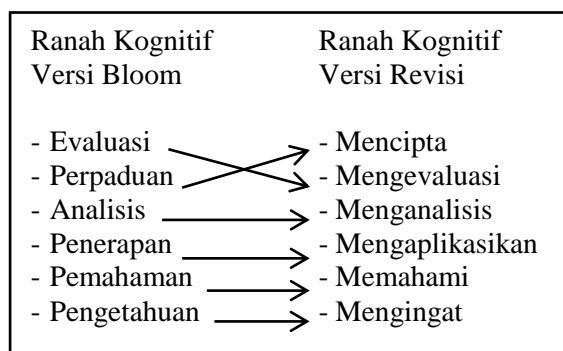
Analisis. Data yang bersumber dari artikel dan buku-buku kemudian dibahas berdasarkan kelompok data yaitu *discovery learning* dalam pendidikan seni, *project based learning* dalam pendidikan seni, *problem based learning* dalam pendidikan seni dan *inquiry learning* dalam pendidikan seni, kemudian dirangkum dalam satu bahasan artikel ini.

3. Pembahasan

HOTS awal mulanya dikemukakan oleh Bloom (1956) dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals* yang kemudian dikenal dengan istilah “Taksonomi

Bloom". Dalam teori Bloom, untuk memahami tujuan pembelajaran, maka dibagi dalam tiga ranah yaitu kognitif (memproses informasi), afektif (sikap dan perasaan) dan psikomotorik (keterampilan fisik). HOTS adalah bagian dari ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Secara garis besar terdapat enam kategori dalam proses berpikir, dimulai dari yang sederhana ke yang sangat rumit yaitu; 1) pengetahuan (*knowledge*); 2) pemahaman (*comprehension*); 3) penerapan (*application*); 4) analisis (*analysis*); 5) perpaduan (*synthesis*); dan; 6) evaluasi (*evaluation*).

Ranah kognitif versi Bloom ini pada tahun 2001 direvisi oleh Lorin Anderson, David Karthwohl, dkk. Kategori tetap enam namun urutan dan susunan kata dari kata benda diubah menjadi kata kerja yaitu; 1) mengingat (*remembering*); 2) memahami (*understanding*); 3) mengaplikasikan (*applying*); 4) menganalisis (*analyzing*); 5) mengevaluasi (*evaluating*); dan; 6) mencipta (*creating*). Berikut ditampilkan dalam gambar matrik mengenai revisi yang dilakukan oleh Lorin Anderson :



Gambar 1. Pemetaan Revisi Taksonomi Bloom

(Sumber: Clark, 2015)

Aneka model pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif dalam pendidikan seni yaitu *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning* dan *inquiry learning*

3.1. *Discovery Learning* dalam Pendidikan Seni

Penerapan model pembelajaran yang kreatif dan variatif dalam pembelajaran seni agar menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik dapat aktif mengeluarkan pendapat dan menemukan konsepnya sendiri adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Hosnan (2014:282) menyatakan bahwa *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan cara belajar aktif dengan cara menemukan sendiri, menyelidiki sendiri sehingga hasil yang diperoleh akan bertahan lama dalam ingatan.

Maksud dari penggunaan model *discovery learning* dalam pendidikan seni adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat peserta didik semakin aktif dan semangat dalam proses pembelajaran serta peserta didik dapat memahami konsep pembelajaran dengan melatih kemampuan berpikirnya. Berbagai penelitian melaporkan bahwa penggunaan model *discovery learning* sangat efektif dalam pembelajaran seni.

Tabel 1. Penelitian Yang Menerapkan Model *Discovery Learning* dalam Pendidikan Seni

No.	Peneliti	Tahun	Jenis Penelitian	Bentuk Penelitian
1	Andhrieansyah	2019	Quasi Eksperimen	Artikel hasil penelitian
2	Tazkiya	2018	Quasi Eksperimen	Skripsi
3	Delta, Ismunandar & Muniir	2018	Eksperimen	Artikel hasil penelitian
4	Syawalina	2017	Tindakan Kelas	Skripsi
5	Argasidhi	2015	Tindakan Kelas	Skripsi
6	Nutting	2013	Kualitatif	Artikel hasil penelitian

Andhrieansyah (2019); Syawalina (2017); Tazkiya (2018); Delta, Ismunandar & Muniir (2018); Argasidhi (2015); dan Nutting (2013) yang telah melakukan penelitian tentang penggunaan model *discovery learning* di berbagai level pendidikan dalam pembelajaran seni mengemukakan bahwa peserta didik yang diajar menggunakan model *discovery learning* memiliki perbedaan yang sangat signifikan dengan peserta didik yang diajar tidak menggunakan model *discovery learning*. Peserta didik yang diajarkan menggunakan model *discovery learning* lebih mampu dalam hal memecahkan masalah, berpikir

kritis dan kreatif dibandingkan dengan peserta didik yang belum diajar menggunakan model discovery learning.

Hasil penelitian yang dikemukakan di atas, senada dengan yang dikemukakan Sinambela (2013) bahwa model pembelajaran discovery learning berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini dikarenakan pendidik atau guru meletakkan pijakan kognitif berpikir kritis pada sintaks pembelajaran Discovery Learning yang pertama yaitu stimulasi. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Model pembelajaran discovery learning memiliki kelebihan dalam hal perolehan pengetahuan yang sangat pribadi dan ampuh dalam menguatkan pemahaman dan ingatan dalam menerima materi pembelajaran. Dengan adanya kemampuan ini akan lebih mudah bagi peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran khususnya pembelajaran seni.

3.2. *Project Based Learning dalam Pendidikan Seni*

Pembelajaran berbasis proyek atau project based learning harus melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas lainnya, peserta didik diberi peluang untuk bekerja secara mandiri dalam melakukan kegiatan belajarnya sendiri. Pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan puncaknya menghasilkan produk. Hal ini tentu akan melibatkan seluruh indra, saraf, dan fisik peserta didik. Penggunaan metode Project Based Learning ini dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dimana peserta didik tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan, serta meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja tim dalam proyek mengharuskan peserta didik mengembangkan sifat kreatifitas dan mempraktikkan keterampilan dalam berkomunikasi.

Project based learning adalah kegiatan model pembelajaran yang menggunakan proyek sehingga dapat menyempurnakan pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan yang baru. Pembelajaran berbasis proyek menitikberatkan pada aktifitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep dengan melakukan investigasi mendalam tentang masalah dan menemukan solusi dengan menghasilkan produk. Selain itu, Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan rumit yang diperlukan peserta didik dalam melakukan aktifitas secara nyata (Daryanto, 2013: 23).

Tabel 2. Penelitian Yang Menerapkan Model *Project Based Learning* dalam Pendidikan Seni

No.	Peneliti	Tahun	Jenis Penelitian	Bentuk Penelitian
1	Sandi	2018	Kualitatif	Artikel hasil penelitian
2	Rokhman & Dharmawanputra	2018	Kualitatif	Artikel hasil penelitian
3	Pahlawan	2017	Eksperimen	Skripsi
4	Lestari, Trieana P. & Fujiwati	2017	Deskriptif	Artikel hasil penelitian
5	Efrimal, Kurnia dan Wasidi	2017	Tindakan Kelas	Artikel hasil penelitian
6	Riantini	2015	Quasi Eksperimen	Skripsi
7	Bell	2010	Kualitatif	Artikel Hasil Penelitian

Sandi (2018); Rokhman & Dharmawanputra (2018); Pahlawan (2017); Lestari, Trieana P. & Fujiwati (2017); Efrimal, Kurnia dan Wasidi (2017); Riantini (2015) dan Bell (2010) mengemukakan bahwa penggunaan model project based learning dalam pembelajaran seni menjadikan peserta didik lebih aktif, mandiri, mampu menciptakan hal-hal baru serta produktif. Project based learning dalam pendidikan seni merupakan kunci keberhasilan peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Peserta didik memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang ada dalam dunia nyata dengan cara melakukan riset, dan menghasilkan produk yang dibutuhkan.

Peningkatan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif yang telah diterapkan dalam pembelajaran seni melalui penggunaan metode project based learning sejalan dengan kelebihan model pembelajaran ini yang dikemukakan Kosasih (2014) yaitu: Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik berusaha keras untuk menyelesaikan proyek dan merasa bersemangat dalam pembelajaran ; Lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah yang kompleks dan membuat peserta didik lebih aktif ; Keterampilan peserta didik dalam mencari informasi akan meningkat karena dalam pembelajaran berbasis proyek ini mengharuskan peserta didik mampu memperoleh informasi dengan cepat; Adanya kerja kelompok dalam proyek dalam meningkatkan keterampilan komunikasi antar peserta didik

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model project based learning adalah suatu model pembelajaran yang nyata dan mengharuskan peserta didik untuk lebih meningkatkan kreativitas agar dapat memahami konsep dan prinsip dengan investigasi terhadap masalah-masalah yang otentik dan

mencari solusi yang tepat serta diimplementasikan pada produk nyata, sehingga peserta didik mengalami sendiri proses dari pembelajaran yang bermakna dengan membangun pengetahuannya sendiri.

3.3. *Problem Based Learning dalam Pendidikan Seni*

Model Problem Based Learning (PBL) memiliki beberapa tahap yang memungkinkan terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik. Tahap pertama, memberikan orientasi tentang permasalahan pada peserta didik. Tahap kedua, mengorganisasi peserta didik untuk meneliti. Tahap ketiga, membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok. Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Tahap kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tabel 3. Penelitian Yang Menerapkan Model *Problem Based Learning* dalam Pendidikan Seni

No.	Peneliti	Tahun	Jenis Penelitian	Bentuk Penelitian
1	Amirudin & Muhajir	2019	Kualitatif	Artikel hasil penelitian
2	Suprianto	2019	Kualitatif	Artikel hasil penelitian
3	Ulger	2018	Eksperimen	Artikel hasil penelitian
4	Yetrin	2017	Tindakan kelas	Artikel hasil penelitian

Penelitian yang dilakukan Amirudin & Muhajir (2019); Suprianto (2019); Ulger (2018); dan: Yetrin (2017) menyatakan bahwa berpikir kritis dan kreatif merupakan keterampilan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghasilkan karya seni. Oleh karena itu. Pembelajaran seni menggunakan model problem based learning menjadikan siswa mampu berpikir kreatif untuk bisa menghasilkan karya-karya seni sesuai dengan kebutuhan dunia nyata. Melalui penggunaan model pembelajaran ini peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dikarenakan peserta didik diberi suatu masalah untuk dicarikan solusinya.

Hal ini senada dengan yang dikemukakan Kurniasih & Sani (2015:49-50) bahwa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah diantaranya adalah; 1) mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif peserta didik; 2) meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para peserta didik dengan sendirinya; 3) meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar; 4) membantu peserta didik dalam belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi yang serba baru; 5) mendorong peserta didik mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri; 6) mendorong kreativitas peserta didik dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah ia lakukan; 7) dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna; 8) model ini mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan; 9) model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

3.4. *Inquiry Learning dalam Pendidikan Seni*

Inquiry learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dipengaruhi oleh pandangan konstruktivisme. Hal ini dikarenakan penggunaan metode ini ialah memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya ke dalam penciptaan karya seni yang diajarkan kepada mereka. Agar mereka memperoleh keleluasaan, maka ada hal-hal pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan model ini. Sebagaimana proses penciptaan seni orang dewasa, maka dalam pendidikan seni pun hal ini tidak ada perkecualian, yaitu adanya tema yang ingin disampaikan atau yang menjadi isi ungkapan perasaan itu, ada keseragaman bentuk ungkapan yang lebih sesuai dengan karakter peserta didik yang menentukan gaya ungkapan masing-masing.

Tabel 4. Penelitian Yang Menerapkan Model *Inquiry Learning* dalam Pendidikan Seni

No.	Peneliti	Tahun	Jenis Penelitian	Bentuk Penelitian
1	Alkanastris	2018	Tindakan kelas	Skripsi
2	Crawford	2017	Eksperimen	Tesis
3	Adamson & Fernandes	2015	Kualitatif	Artikel hasil penelitian
4	Naisah	2013	Tindakan kelas	Skripsi

Beberapa peneliti yang menggunakan model inquiry learning seperti Alkanastris (2018); Crawford (2017); Adamson & Fernandes (2015) dan; Naisah (2013) mengemukakan bahwa penerapan metode inkuiri ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, khususnya dalam menemukan sumber ide, yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk baru dalam menghasilkan karya seni. Sehingga hasil belajar seni peserta didik juga meningkat dengan adanya peningkatan pada kreatifitas peserta didik. Metode

inkuiri dalam pelaksanaannya melibatkan seluruh kemampuan yang dimiliki peserta didik. Peserta didik mengamati sumber ide secara langsung, kemudian dilakukan identifikasi dengan menyelidiki secara kritis, sehingga dapat ditemukannya pengetahuan dengan penuh percaya diri. Metode ini juga ada hubungannya dengan keterampilan berpikir lancar, rasa ingin tahu, tertarik oleh kemampuan kemajemukan, dan berani mengambil resiko.

Sehubungan dengan belajar menemukan yang dianut dalam strategi pembelajaran inkuiri yang diarahkan pada bagaimana peserta didik menangani sesuatu, mengamati objek dan membayangkan lalu menerapkannya dalam bentuk secara simbolis. Model inquiry learning ini memiliki relevansi yang sangat kuat dengan kegiatan mencipta karya seni, seperti dikemukakan Chapman (1978) bahwa proses mencipta memiliki tiga tahapan yaitu tahap menemukan gagasan, tahap mengembangkan gagasan dan tahap visualisasi dengan medium. Tiga tahapan ini dengan proses penciptaan kehadirannya mutlak dan saling terkait, juga merupakan semacam hukum dalam aktivitas mencipta.

4. Simpulan

Pendidikan seni harus mempersiapkan pembelajar agar peserta didik siap dan mampu beradaptasi dengan masa depan. Peserta didik harus diajarkan cara berpikir analitis, kritis dan kreatif yang disebut *Higher Order Thinking Skills*. Aneka model pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan nalar kritis yaitu *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning* dan *inquiry learning*. Penggunaan HOTS agar merasakan langsung dunia nyata supaya mengenal berbagai permasalahan yang kompleks seperti lingkungan hidup, kesehatan, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan.

Daftar Pustaka

- Adamson, L. & Fernandes, R. (2015). Learning in Partnership: Engagement in Inquiry-based Learning through Professional Theatre. *Proceedings of the IDEAS: Designing Responsive Pedagogy*, Hal. 137-147. Werklund School of the Education, University of Calgary.
- Alkanastri, E. A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melukis Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Teras Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Amirudin, W. & Muhajir. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas X SMKN 1 Jabon untuk Mendeskripsikan Kritik Seni Rupa. *Jurnal Seni Rupa*, 07 (03), 18 – 24.
- Andhrieansyah, M. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Peserta didik Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Padang. Skripsi. Universitas Negeri Padang. Padang.
- Argasidhi, H. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menggambar Ragam Hias dalam Mata Pelajaran Seni Rupa Pada Peserta didik Kelas X MIA 5 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Bell, S. (2010) Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83 (2), 39-43, DOI: 10.1080/00098650903505415
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cahyaningsih, U. & Ghufron, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning terhadap Karakter Kreatif dan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1 (2), 41–45.
- Chapman, J. A. (1978). Playfulness and the Development of Divergent Thinking Abilities. *Child: Care, Health and Development*, 4 (6), 371 - 383.
- Clark, Donal 2015. Bloom's Taxonomy of Learning Domains. (Online). (<http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/bloom.html>).
- Crawford, M. (2017). Inquiry Based Art Research and the Development of Artistic Autonomy in the High School Setting. Tesis. University of Northern Colorado. Colorado, USA.
- Daryanto. (2013). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta, Penerbit Gapa Media

- Delta, J., Ismunandar, & Muniir, A. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kreativitas Peserta didik Pada Pembelajaran Seni Musik di Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 07 (9).
- Efrimal, F., Kurnia, N. & Wasidi. (2017). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kecermatan Dan Kreasi Seni Rupa (Studi Pada Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 3 Seluma). *DIADIK : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 48 – 61.
- Husamah & Setyaningrum, Y. (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Percakapan Kompetensi*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hosnan, D. M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena.
- Lestari, D. J., Trieana P. A. & Fujiwati, F. S. (2017). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahapeserta didik Dalam Mata Kuliah Komposisi Tari (Studi Kasus Mahapeserta didik Pendidikan Sendratasik FKIP UNTIRTA). *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 02 (2), 126 – 137.
- Naisah (2013) *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Tanjungpura. Pontianak
- Nutting, C. M. (2013). *Discovery-Based Learning in World Arts: Creativity and Collaboration in the Undergraduate Fine Arts Class*. *Teaching Innovation Projects*, 3 (1).
- Pahlawan, D. P. (2017). *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa di SMP Negeri 26 Padang*. Skripsi. Universitas Negeri Padang. Padang.
- Riantini, S. (2015). *Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode Project Based Learning dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Peserta didik Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok*. Skripsi. Universitas Negeri Padang. Padang.
- Rokhman, A. F. & Dharmawanputra, B. (2018). *Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*. 7 (1).
- Sandi, N. V. (2018). *Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pembelajaran Drama dalam Mengembangkan Kreativitas Mahapeserta didik*. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 3 (1), 14-29.
- Sinambela, P.N.J.M. (2013). *Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Generasi Kampus*, 6 (2),
- Subekti, H. (2014). *Perspektif Menyiapkan Lulusan yang Adaptif untuk Mendukung Keterampilan Abad 21 dalam Perkuliahan Bioteknologi*. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 1 (2), 26–29.
- Suprianto, E. (2019). *Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar. Makassar
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Syawalina, S. (2017). *Penerapan Strategi Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VII 6 SMP Negeri 26 Padang*. Skripsi. Universitas Negeri Padang. Padang.
- Tazkiya, V. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning (DL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung*. Skripsi. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Ulger, K. (2018). *The Effect of Problem-Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Disposition of Students in Visual Arts Education*. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12 (1). DOI: 10.7771/1541-5015.1649.

Yetrin. 2017. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction Pada Peserta didik Kelas X5 SMA N 1 Talamau. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 02 (02), 423-434.