

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya mengalami suatu proses kehidupan dengan terus belajar. Dengan belajar, manusia membentuk kesadarannya berupa kualitas untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Setiap kesadaran akan membuka wawasannya yang akan mengubah perilakunya sehingga pada akhirnya akan mengasah keahliannya. Guna mewujudkan taraf hidup yang lebih berkualitas, sektor pendidikan merupakan jalan terbaik karena pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia. Menurut (Saing dkk., 2021) pendidikan dikenal sebagai proses serta serangkaian bantuan yang dijalankan oleh orang dewasa yang memiliki pengalaman terhadap mereka yang belum dewasa agar tercapainya fase kedewasaan. Bantuan ini dapat berbentuk arahan serta pendampingan yang menjadikan peserta didik dapat belajar hal-hal positif, sehingga dapat mendukung proses perkembangan dan masa depannya.

Sejalan dengan kemajuan sains dan teknologi di era modern ini, pendidik dituntut untuk memunculkan suatu inovasi dalam proses mengajar di sekolah. Peranan teknologi pada era digital ini dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam menunjang proses pembelajaran. Perlu adanya usaha dari pendidik untuk menciptakan inovasi dengan pendekatan yang mampu membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Rai dkk., 2017) “bahwa dalam mengemas pembelajaran guru harus inovatif agar meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran.” Keterampilan mengajar

dipadukan dengan teknologi pasti memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran agar nantinya target belajar yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal, sehingga pada gilirannya mampu melahirkan generasi sumber daya manusia yang berkualitas unggul.

Salah satu pendidikan penting dalam pendidikan formal di Indonesia adalah Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam jenjang pendidikan ini terdapat banyak pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah sejarah. Pembelajaran sejarah sendiri mengajarkan mengenai asal-usul serta perkembangan manusia di masa lalu dan menjadi landasan terhadap pembangunan dan pembiasaan sikap, memberikan pelatihan kepada daya pikir intelektual, serta membentuk pribadi dengan akhlak yang mulia. Menurut (Darnawati dkk., 2022) pembelajaran sejarah memungkinkan siswa untuk berpikir kritis serta kronologis terkait pengetahuan mengenai kejadian di masa lampau, dan perubahan serta perkembangan yang diakibatkan dalam tingkatan lokal agar mampu dipahami. Pendidikan sejarah tidak hanya sekadar menghafal fakta dan teori saja, tetapi juga melibatkan proses berpikir kritis, analisis, dan pengambilan sikap terhadap peristiwa sejarah (Simbolon, 2023). Sejatinya pendidikan sejarah banyak berorientasi terhadap keterampilan masa kini, namun realitanya, pembelajaran sejarah di sekolah belum memberikan kontribusi bagi pengembangan keahlian pada abad ini. Perancangan kurikulumnya pun sering kali mengalami permasalahan sehingga diperlukan upaya agar dapat memenuhi fungsi pendidikan dalam menginspirasi siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Arta, 2024) menyatakan bahwa kurikulum saat ini yakni kurikulum merdeka memberikan ruang yang lebar agar

pembelajaran sejarah lebih diminati oleh peserta didik, yang dimana pembelajaran sejarah tidak lagi menekankan pada konten atau substansi namun sudah mengarah pada tuntutan pemenuhan keterampilan proses, yakni keterampilan berpikir sejarah yang menuntut guru-guru sejarah menguasai model-model pembelajaran berbasis HOTS beserta evaluasinya. Menurut (Suyatno dkk., 2023) “*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya menggunakan tahapan mengingat saja, namun diperlukan tahapan yang lebih tinggi lagi seperti berpikir secara kreatif dan berpikir kritis.” Dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) ini menuntut peserta didik dalam memahami informasi dan bernalar tidak hanya sekedar mengingat informasi.

Konsep HOTS pada awalnya diadopsi dari Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom merupakan taksonomi yang menggambarkan aktivitas dan perilaku baik berasal dari keterampilan tingkat rendah (LOTS) hingga keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). “Merujuk pada Taksonomi Bloom revisi karya Krathwohl dan Anderson, target kompetensi peserta didik tidak sekedar berfokus pada ranah *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) yang meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan), melainkan perlu ditingkatkan hingga mencapai level *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang mencakup C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), serta C6 (mencipta)” (Apandi, 2021). Pembelajaran HOTS menjadi bagian dari berpikir kritis pada proses belajar materi sejarah diharapkan dapat membuat siswa mampu berpikir logis (rasional), merefleksikan dan menilai dengan mandiri.

Namun pada dewasa ini pembelajaran sejarah menjadi apatis karena sejarah dianggap tidak menarik, bersifat hafalan, dan kegunaannya di keseharian hidup dipertanyakan (Alit, 2022). Maka, diperlukan usaha dalam membuat sejarah menjadi lebih terbuka, lebih utuh dan lebih menarik bagi siswa di seluruh tingkatan pendidikan. Sebagai sebuah disiplin ilmu, sejarah dapat mendidik individu secara kritis, karena sejarah itu sendiri adalah sebuah ilmu pengetahuan yang dapat ditafsirkan, diverifikasi, dan diklasifikasikan dengan berbagai cara. Sejalan dengan pendapat (Subakti, 2021) menegaskan bahwa berpikir kritis adalah keahlian dalam memberikan analisis sebuah pemikiran atau ide secara spesifik dan membuat ide tersebut menjadi lebih jelas. Kecakapan berpikir kritis memegang peranan esensial dalam membedah berbagai persoalan secara mendalam hingga tuntas pada tahap penyelesaiannya. Kemampuan ini dibutuhkan dan berguna ketika dihadapkan dengan tantangan global serta permasalahan di luar kendali kita. Tidak hanya itu, kemampuan berpikir kritis juga diperlukan untuk menyelesaikan masalah pribadi maupun masalah di lingkungan masyarakat.

Selain di lingkungan masyarakat, prasangka buruk terhadap pembelajaran sejarah ternyata juga terjadi di lingkungan pendidikan salah satunya yaitu terjadi di SMA Negeri 1 Blahbatuh yang terletak di Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama dengan Ni Putu Lilis Arysta Dewi, S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI. Beliau mengungkapkan bahwa, saat ini masih ditemukannya kendala pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kendalanya adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah, dikarenakan

penggunaan metode dan media yang digunakan kurang bervariasi ditambah dengan kurangnya sumber daya pendidik menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran seperti kurangnya pemanfaatan sarana dan prasana, pemanfaatan teknologi yang kurang optimal, kurangnya inovasi penggunaan media yang menyebabkan motivasi dari penurunan keterlibatan siswa turut berdampak negatif terhadap capaian prestasi akademik.



Gambar 1. 1. Nilai Sumatif Pembelajaran Sejarah TA 2025/2026 SMA Negeri 1 Blahbatuh

Berdasarkan diagram presentase nilai rata-rata sumatif siswa tahun 2025/2026 di SMA Negeri 1 Blahbatuh memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik belum mampu mencatatkan prestasi belajar yang maksimal, sementara batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran sejarah dipatok sebesar 82, sehingga siswa yang memperoleh nilai di bawah 82 dinyatakan belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Sebanyak 49% siswa berada pada rentang 55–63, yang menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik memperoleh nilai rendah dalam evaluasi sumatif. Sementara itu, 14% siswa mendapatkan nilai pada

rentang 64-72, yang tergolong sedang namun masih memerlukan peningkatan. Sebanyak 20% siswa memperoleh nilai antara 73-81 yang menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap materi pembelajaran, namun masih di bawah KKM.

Dengan demikian, sebanyak 83% siswa memperoleh perolehan angka berada di bawah standar ketuntasan tersebut, sementara segelintir siswa saja—sekitar 17%—yang sukses melampaui ambang batas nilai 82. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses transfer ilmu sejarah di dalam kelas belum sepenuhnya merangsang pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang krusial untuk mengkaji materi masa lampau secara komprehensif, sehingga mendesak kebutuhan akan penerapan model serta sarana belajar yang lebih kreatif dan efektif agar dapat menjangkau berbagai capaian belajar secara menyeluruh.

Selain melakukan observasi awal dengan guru pengampu, peneliti juga melakukan distribusi kuesioner kepada para siswa di SMA Negeri 1 Blahbatuh guna melakukan analisis kebutuhan belajar mereka, dengan temuan utama dari pengisian instrumen tersebut menunjukkan bahwa menggunakan *Google Formulir* dengan memperoleh sebesar 71,3% siswa merasa materi sejarah sering membosankan jika hanya disampaikan secara verbal, 68% sarana edukasi yang diterapkan pendidik dirasa kurang memikat minat belajar, terbukti dengan adanya 72,2% peserta didik yang mengharapkan media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui media visual. Berdasarkan hasil nilai rata-rata sumatif pelajaran sejarah dan besarnya presentase ini membuktikan bahwasanya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah akan meningkat jika menggunakan

media visual dan mampu menyampaikan materi sejarah secara naratif dan kontekstual.

Media merupakan alat bantu pada proses belajar mengajar di sekolah dan dapat diartikan sebagai penyaluran penyaluran materi edukasi dari pihak pengantar kepada audiens penerima, yang berperan penting dalam memberikan rangsangan kepada pikiran, perasaan, serta atensi dari penerima pesan, sehingga terjadinya proses belajar. Media implementasi sarana edukasi yang tepat guna mengoptimalkan kegiatan belajar dapat memanfaatkan media visual, yakni komik digital yang selalu dapat diakses dimana saja. Menurut (Putri dkk., 2023) “komik sendiri merupakan perpaduan dari gambar-gambar yang ditata secara berderet mengikuti alur baca tertentu guna menyajikan pesan sekaligus memicu respons aktif dari para pembacanya.” Komik digital merupakan perubahan baru dari komik sederhana menjadi komik yang fleksibel karena dapat dibuka melalui perangkat elektronik dan dijangkau dari berbagai lokasi tanpa batasan ruang. “Komik digital sendiri memiliki potensi untuk merangsang perkembangan daya imajinatif siswa, sehingga pembelajaran tidak semata-mata berfokus pada metode hafalan (*route learning*), tetapi juga pada pemahaman yang lebih mendalam (Nur & Syakir, 2015).

Penggunaan komik digital juga sudah terbukti signifikan dalam pembelajaran, salah satunya dalam studi terdahulu yang digagas oleh (Rahitasari dkk., 2023) menitikberatkan pada perancangan sarana komik berbasis elektronik dengan muatan budaya lokal "Nyama Bali – Nyama Selam" guna memupuk karakter toleransi antarumat beragama di lingkungan siswa SMA Negeri 4 Singaraja.

Produk yang dihasilkan berupa komik digital lima episode yang memuat kisah sejarah lokal, khususnya proses masuknya islam ke bali serta kerukunan masyarakat pegayaman dengan komunitas hindu. Penelitian ini menghasilkan bahwa penggunaan media komik digital bukan sekadar membuat kegiatan belajar lebih interaktif dan menghibur, melainkan turut memegang fungsi krusial dalam menanamkan nilai-nilai multikultural serta memperkuat karakter toleransi di kalangan generasi penerus bangsa. Lebih lanjut, perancangan sarana komik digital guna mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada ranah tematik sebagaimana dikaji oleh (Putri dkk., 2023) media komik digital ini dibuat untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa dengan melihat segala hal dalam berbagai sudut pandang. Kemampuan berpikir kritis ini dilakukan melalui pembelajaran *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang meliputi C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mengkreasi).

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Maulidah & Anshori, 2025) “menyatakan bahwa komik digital melampaui fungsi utamanya sebagai sarana rekreasi semata, sebab instrumen ini terbukti efektif difungsikan sebagai alat bantu edukasi guna mendongkrak prestasi akademik peserta didik.” Pemanfaatan elemen visual yang estetik serta pilihan diksi yang memikat terbukti ampuh menggugah antusiasme siswa selama kegiatan KBM berlangsung, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan capaian belajar yang signifikan. Merujuk pada berbagai temuan riset terdahulu, komik berbasis elektronik ini dinilai sangat ideal diintegrasikan ke dalam sistem pengajaran untuk membangkitkan gairah belajar anak didik. Selain menyajikan bahan kajian masa lampau melalui perpaduan narasi

dan ilustrasi gambar, medium ini pun dikonstruksi secara khusus untuk merangsang siswa melakukan analisis peristiwa, menilai peran figur historis secara objektif, serta merumuskan sudut pandang secara kritis. Melalui pendekatan tersebut, kehadiran komik digital yang diintegrasikan dengan kerangka *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) diyakini mampu memperdalam penguasaan materi sejarah sekaligus mewujudkan kualitas hasil belajar yang jauh lebih bermakna di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Sesuai dengan kurikulum saat ini, Kurikulum Merdeka pada fase F kelas XI peserta didik diharapkan cakap memanfaatkan kecakapan historis guna menguraikan, menelaah, serta menilai pelbagai insiden masa lampau secara kritis, di samping mampu menangkap esensi makna moral yang tersimpan di dalamnya (Kemdikbudristek, 2022). Pada materi terakhir kelas XI terdapat materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang menuntut siswa untuk menelaah serta menilai pelbagai insiden historis di Nusantara yang korelasinya dapat dihubungkan langsung dengan dinamika peristiwa global lainnya. Pokok bahasan semacam ini sangat ideal jika disajikan lewat pemanfaatan sarana komik digital yang berlandaskan kerangka *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) karena peristiwa ini tidak hanya memuat fakta sejarah, berupa tokoh, tempat, dan waktu, tetapi juga mengandung nilai-nilai filosofis, kronologi peristiwa, serta makna mendalam yang menuntut siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasikan pemahaman kritis.

Hal ini sejalan dengan pandangan (Nurlaina dkk., 2025) bahwa media komik dapat memperkuat daya ingat serta pemahaman siswa karena menggabungkan teks

dan gambar. Selain itu, penggunaan komik digital berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) memungkinkan peserta didik untuk tidak sekedar mengingat, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasikan pemikiran kritis tentang Proklamasi. Media ini juga relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini yang terbiasa dengan visualisasi dan teknologi, sehingga penyampaian materi sejarah dapat lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, komik digital berbasis penerapan kerangka *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) bukan sekedar mendongkrak antusiasme belajar peserta didik, melainkan turut membimbing mereka membangun pemahaman kritis dan sikap nasionalisme yang kuat terhadap peristiwa penting dalam sejarah bangsa.

Meninjau berbagai latar belakang permasalahan serta urgensi yang telah dijabarkan di atas, penulis termotivasi untuk mengembangkan serta mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran sejarah secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul: **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah di SMA Negeri 1 Blahbatuh”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan temuan peninjauan awal serta pemantauan langsung yang dilaksanakan di lingkungan sekolah menengah atas tersebut, teridentifikasi sejumlah kendala krusial yang berkaitan langsung dengan hambatan peningkatan capaian akademik, di antaranya meliputi:

- 1.2.1. Siswa menganggap sejarah sebagai subjek yang membosankan dan sama sekali tidak menarik untuk dipelajari serta pembelajaran sejarah cenderung fokus pada masalah yang dianggap terlalu abstrak dan membingungkan.
- 1.2.2. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3. Kecakapan bernalar pada taraf lanjut atau yang dikenal sebagai *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang menjadi fokus kurikulum Merdeka belum banyak dikembangkan melalui media pembelajaran yang relevan.
- 1.2.4. Pemanfaatan sarana edukasi berbasis digital yang dikemas dalam format situs web agar fleksibel diakses oleh peserta didik kapan pun dan dari mana pun, khususnya guna menunjang mata pelajaran sejarah.
- 1.2.5. Kendala pendidik dalam merumuskan muatan bahan ajar yang mulanya bersifat abstrak agar bertransformasi menjadi lebih nyata serta gampang dicerna, sehingga keberadaan sarana edukasi yang memadai sangat mendesak untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembelajaran sejarah sangat penting dipelajari pada masa kini dikarenakan sejarah dapat membantu peserta didik dalam memahami konteks sosial, politik, serta peradaban yang berkembang di era modern. Melalui pemahaman mendalam terhadap dinamika historis masa lalu, siswa diasah agar memiliki ketajaman

analisis dalam membedah berbagai persoalan kekinian sehingga mampu merumuskan keputusan yang lebih bijak di masa depan. Penelitian ini secara khusus mengarahkan fokusnya pada perancangan instrumen edukasi berupa komik elektronik berlandaskan kerangka *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) bagi peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Blahbatuh. Adapun cakupan materi yang diangkat berfokus pada sejarah nasional, utamanya mengkaji dinamika konflik antara kubu pemuda dan kaum tua, insiden Rengasdengklok, hingga puncak detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Produk media belajar yang dikembangkan ini dirancang secara khusus guna mengoptimalkan kapasitas kognitif tingkat tinggi siswa, mencakup aspek analisis, evaluasi, hingga kemampuan berkreasi.

Melalui pembatasan ini, penelitian akan menitikberatkan pada pengembangan, validitas, kepraktisan serta efektivitas media pembelajaran komik elektronik berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang menitikberatkan pada pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia guna mendongkrak capaian prestasi belajar sejarah pada tingkat pendidikan menengah atas. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, dengan pengajuan efektivitas di akhir materi. Penelitian ini tidak akan membahas aspek lain seperti integrasi dengan mata pelajaran lain, dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran umum, atau faktor eksternal lain di luar pemanfaatan sarana edukasi ini yang turut memberikan dampak terhadap pencapaian prestasi akademik peserta didik.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media pembelajaran Komik Digital berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah di SMA Negeri 1 Blahbatuh?
- 1.4.2. Bagaimanakah validitas dan kepraktisan media pembelajaran sejarah Komik Digital berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah di SMA Negeri 1 Blahbatuh?
- 1.4.3. Bagaimanakah efektivitas penerapan media pembelajaran sejarah Komik Digital berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah di SMA Negeri 1 Blahbatuh?

1.5. Tujuan Penelitian

Mengacu dari perumusan masalah yang telah peneliti jabarkan, dapat disusun tujuan dari penelitian ini dilakukan, adalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Menjabarkan prosedur perancangan produk edukasi sejarah berupa komik elektronik berlandaskan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) guna mendongkrak prestasi belajar mata pelajaran sejarah di lingkungan sekolah menengah atas 1 Blahbatuh.
- 1.5.2. Menguji tingkat kevalidan serta kepraktisan instrumen pembelajaran sejarah berupa komik elektronik berlandaskan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) melalui penilaian serta masukan kritis dari validator ahli

materi, pakar media, maupun tanggapan langsung dari peserta didik dan guru.

- 1.5.3. Menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran sejarah Komik Digital berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) guna mengoptimalkan pencapaian prestasi belajar pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Blahbatuh melalui uji coba dan perbandingan hasil belajar.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan atau pengetahuan baru terhadap guru sekolah serta peneliti tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media visual interaktif yakni komik elektronik dalam mendongkrak prestasi akademik mata pelajaran sejarah pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA).

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Peserta didik.

Studi ini di proyeksikan mampu mempermudah peserta didik dalam menguasai pokok bahasan seputar detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia secara lebih interaktif serta menyenangkan lewat pemanfaatan komik elektronik berlandaskan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), sekaligus memantik daya nalar yang kritis, analitis, dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejarah.

1.6.2.2. Bagi Guru.

Penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk komik elektronik berlandaskan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang dapat diaplikasikan langsung sebagai sarana penunjang kegiatan belajar mengajar di ruang kelas guna mendongkrak dorongan internal siswa. Di samping itu, penerapan komik digital ini diproyeksikan mampu mengubah atmosfer kelas sejarah menjadi jauh lebih hidup, dinamis, serta menyenangkan, sehingga secara signifikan berdampak positif terhadap kenaikan prestasi akademik peserta didik tingkat menengah atas..

1.6.2.3. Bagi Pemerintah dan Lembaga Pendidikan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ke depannya berpotensi berfungsi sebagai pedoman strategis bagi instansi pemerintah dalam merintis perumusan model pembelajaran alternatif yang mengintegrasikan semangat persatuan nasional berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

