

DESAIN MODEL PEMBELAJARAN 4Cs (CREATIVITY, CRITICAL THINKING, COLLABORATION, COMMUNICATION) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) MAHASISWA

¹Mandra Saragih, ²Habib Syukri Nst, ³Rita Harisma, ⁴M Fauzi Hasibuan

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sumatera, Medan

e-mail: mandrasaragih@umsu.ac.id, Habibsyukri71@gmail.com

ritaharisma@umsu.ac.id, fauzihhasibuan@umsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Merancang model pembelajaran 4Cs (Creative, Critical Thinking, Collaborative, Communicative) Berorientasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Mahasiswa. Kegiatan penelitian dilaksanakan dengan menerapkan metode penelitian campuran yang mengkombinasikan analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan tahapan kegiatan penelitian meliputi studi literatur, studi lapangan, pengumpulan data, analisis data, dan mendesain model pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain model pembelajaran 4Cs (Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creative Thinking) dapat diterapkan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran berdasarkan feedback yang diberikan oleh ahli. Kelayakan tersebut juga didukung dengan peningkatan persentase keberhasilan belajar mahasiswa yang significant antara pre-test dan post-test pada uji coba skala kecil (20%) dan skala besar (30%) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran ini layak diimplementasikan dalam kegiatan proses pembelajaran di perguruan tinggi. Dampak yang diperoleh dari penggunaan model tersebut antara lain: (1) Perbaikan proses belajar yang ditunjukkan oleh meningkatnya peran mahasiswa dalam pembelajaran dan membuka peluang bagi mahasiswa untuk melakukan kerja ilmiah sebagai bentuk pengalaman belajarnya; serta (2) Perbaikan hasil belajar yang ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan pemecahan masalah, penguasaan konsep, dan menumbuhkan kebiasaan berpikir dalam menyikapi masalah. Implementasinya menuntut kesiapan dan keterampilan dosen dalam merencanakan pembelajaran abad 21.

Keyword: Model Pembelajaran, 4Cs dan HOTS.

1. PENDAHULUAN

Menghasilkan mahasiswa yang kreatif, mampu berfikir kritis, kolaboratif dan komunitatif merupakan sebuah keharusan yang harus dilaksanakan oleh dosen didalam berbagai kegiatan akademik. Keterampilan ini merupakan salah satu sasaran wajib dari pemerintah untuk menyiapkan mahasiswa menghadapi persaingan industri abad 21 atau industri 4.0. Harapan itu dapat tercapai dengan menerapkan proses pembelajaran yang terintegrasi pada konsep dan penilaian berbasis keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS). Oleh sebab itu, dosen yang merupakan pemantik iklim akademik dikelas harus berperan aktif dan kreatif dalam merancang semua aspek pada proses pembelajaran seperti model pembelajaran, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan lainnya.

Salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas adalah dengan berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Desain peningkatan kualitas pembelajaran ini merupakan alternatif solutif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas mahasiswa di perdosenan tinggi. Keluhan *stake holder* atau pengguna jasa lulusan perdosenan tinggi adalah tidak sinkronnya antara pengetahuan yang di dapat mahasiswa dengan kebutuhan dunia industri. Hal tersebut tentu tidak bisa dinisbatkan kepada konten mata kuliah yang tertulis dalam kurikulum. Kekeliruan dalam mengelola konten kurikulum dalam proses pembelajaran juga patut diduga sebagai penyebab rendahnya kualitas lulusan perdosenan tinggi dalam pandangan pengguna lulusan. Dominasi dosen di dalam kelas, tertutupnya ruang diskusi inklusif di dalam dan luar kelas, dan kecenderungan pada strategi mengajar yang monoton dapat ditengarai sebagai faktor penyebab rendahnya kreativitas mahasiswa.

Sejalan dengan hal tersebut, maka diperlukan sebuah konsep atau model yang bisa memberikan keterampilan mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diyakini berdampak langsung pada meningkatnya kualitas lulusan. Proses pembelajaran merupakan satu faktor yang paling menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Kualitas pembelajaran akan sangat berdampak pada kualitas kecerdasan

mahasiswa, baik dari aspek kognitif maupun afektif. Oleh sebab itu, dosen harus menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif, kreatif, berfikir kritis dan komunikatif. Kondisi pembelajaran seperti ini akan membentuk interaksi dalam pembelajaran, baik antara dosen dan mahasiswa maupun antar sesama mahasiswa itu sendiri secara efektif dan produktif, dan berdampak pada peningkatan minat belajar mahasiswa dan motivasi mereka untuk ikut aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, prestasi belajar mahasiswa pun dapat tercapai secara maksimal.

Pemerintah mengharapkan lulusan perguruan tinggi mencapai berbagai kompetensi dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kompetensi tersebut berpikir kritis (Critical Thinking), kreatif dan inovasi (Creative and Innovative), kemampuan berkomunikasi (Communication skill), kemampuan berkerjasama (Collaboration) dan kepercayaan diri (Confidence). Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skill (HOTS) merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya Kementerian Dosen dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Dosen dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kementerian Dosen dan Kebudayaan yang pada tahun 2018 telah terintegrasi Penguatan Dosen Karakter dan pembelajaran berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau Higher Order Thinking Skill (HOTS),

Oleh karena itu, paradigma pembelajaran yang menjadikan dosen sebagai pusat perhatian (lecturer centered learning) berubah menjadi berorientasi pada mahasiswa (student centered learning) sehingga terbangun suasana pembelajaran yang efektif dan kondusif demi terciptanya perubahan perilaku dan kompetensi mahasiswa yang lebih baik.

Di ruang-ruang kelas perguruan tinggi, kondisi pembelajaran tersebut belum terealisasi secara baik. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang diterapkan belum mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Dosen masih memiliki pemahaman (*mindset*) yang menganggap bahwa dosen menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu sehingga tidak memberikan banyak peluang bagi mahasiswa untuk melakukan interaksi dan memperoleh feedback terhadap materi yang dipelajari. Akibatnya, mahasiswa tidak mandiri, yakni lebih banyak bergantung pada penjelasan dosen. Disamping itu, pembelajaran satu arah ini juga menjadikan mahasiswa kurang mampu menyimak. Hal ini terjadi sebagai akibat dari ketergantungan pada bahan tayang dan fotokopi bahan tayang dari dosen. Mereka merasa tenang karena bahan tayang dalam bentuk power point dapat diperoleh dari dosennya (Buku Kurikulum Dosen Tinggi, 2014).

Penguasaan keterampilan abad 21 yang berupa kompetensi 4C (*Communication, Collaboration, Critical thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*) sangat mendesak dibelajarkan di perguruan tinggi (Sudjimat, 2010). Oleh karena itu, diperlukan suatu usaha kreatif untuk merancang sebuah model pembelajaran yang inovatif, dimana mahasiswa akan dijadikan sebagai pusat pembelajara (student centered learning) sehingga mereka menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengeksplorasi keterampilan serta pengetahuan mereka secara lebih mandiri. Lebih lanjut, model pembelajaran ini akan menerapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan tanpa adanya tekanan (intimidasi) bagi mahasiswa. Oleh karenanya, model ini tidak hanya mampu meningkatkan aspek kognitif mahasiswa semata, tetapi juga dapat mengembangkan aspek afektif (karakter) mahasiswa dan psikomotorik mahasiswa yang merupakan satu kesatuan dalam proses pembelajaran. Terkait dengan peningkatan ketiga aspek tersebut maka melalui penelitian ini akan dihasilkan sebuah rancangan model pembelajaran kreatif, berpikir kritis, komunikatif dan kolaboratif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian campuran (*mixed research*), yang mengkombinasikan data kuantitatif dan kualitatif terkait perancangan model pembelajaran 4Cs untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain model pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yakni penyusunan draf awal yang didasarkan pada kajian teori dan analisis kebutuhan perancangan model yang diperoleh pada saat studi pendahuluan. Kajian teori dilaksanakan terhadap model 4Cs (Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creative Thinking). Hasil tinjauan teori dan analisis kebutuhan dijadikan sebagai referensi dalam perancangan model pembelajaran 4C's (Communication,

Collaboration, Critical Thinking, dan Creative Thinking). Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas (kecil) yang diikuti dengan revisi produk uji coba skala tersebut, kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala lebih luas (besar).

Desain Awal Model Pembelajaran 4 C’s

Model pembelajaran yang dirancang pada kajian ini yakni model pembelajaran yang dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan demokratis sehingga dapat mendorong mahasiswa berpikir tingkat tinggi, kemampuan yang terpenuhi kemampuan komunikasi, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan kolaborasi.

Berdasarkan hasil kajian teori dan analisis kebutuhan yang dilakukan, maka dihasilkan draf model pembelajaran 4 C’s dengan tahapan sebagai berikut. Menentukan dan merancang materi pembelajaran yang relevan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

- a. Menentukan dan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi untuk menghasilkan pembelajaran yang aktif, yang disesuaikan dengan materi dan kondisi peserta didik.
- b. Menentukan dan menerapkan alat bantu atau media pembelajaran untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- c. Mengelola kelas dengan baik sesuai dengan kebutuhan aktivitas pembelajaran, seperti penataan tempat duduk (kursi atau meja belajar)
- d. Menghindarkan pemberian tanggapan negatif (*demotivating feedback*) baik secara lisan maupun secara fisik.
- e. Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan kemampuan mahasiswa secara berkelanjutan.

Setelah draf model pembelajaran 4 C’s tersusun, dilakukan *expert judgement* (validasi ahli). Pada tahapan ini, rancangan model pembelajaran 4 C’s diserahkan kepada validator yaitu seorang dosen Pendidikan Bahasa Inggris dengan gelar pendidikan doktor untuk divalidasi. Setelah dianalisis, validator tidak memberikan komentar atau masukan yang signifikan karena draft model pembelajaran dianggap sudah baik dan ideal sehingga dilakukan uji coba dalam skala kecil.

Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Revisi Model

Uji coba pada skala kecil dilaksanakan guna untuk menguji keterlaksanaan dan kelayakan desain awal model pembelajaran. Pelaksanaan uji coba skala kecil ini melibatkan seorang dosen dan 25 mahasiswa. Desain Model Pembelajaran Hasil Ujicoba Terbatas 4 C’s yang diperoleh melalui ujicoba terbatas dapat digambarkan sebagai tabel 1 berikut ini.

Tabel 1: Desain Model Pembelajaran 4 C’S Hasil Ujicoba Terbatas

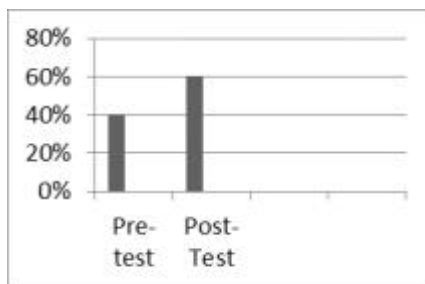
Komponen	Pengembangan/Pelaksanaan
Desain	<ul style="list-style-type: none"> • Perumusan tujuan pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam mata kuliah Sociolinguistic • Pengembangan materi <ul style="list-style-type: none"> - Kontekstual dengan kehidupan nyata peserta didik - Menetapkan masalah sebagai materi inti • Pemilihan metode <ul style="list-style-type: none"> - Tanya-jawab tentang masalah - Eksperimen untuk pemecahan masalah kelompok - Diskusi pemecahan masalah • Penyusunan skenario pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan (orientasi masalah) - Inti (proses pemecahan masalah) - Penutup (analisis dan evaluasi proses) • Pengembangan media dan bahan ajar <ul style="list-style-type: none"> - Alat dan bahan eksperimen • Penyusunan instrumen evaluasi proses dan hasil <ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Orientasi masalah yang dilaksanakan melalui penjelasan tentang tujuan dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan - Pengorganisasian mahasiswa untuk memecahkan

	<p>masalah melalui penyelidikan (eksperimen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan suasana partisipatif melalui tanya jawab
Implementasi Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Penyelidikan otentik (eksperimen) yang dilaksanakan secara kolaboratif dalam kelompok kecil - Penyajian hasil persentase perwakilan kelompok - Pemberian penghargaan atas kerjasama kelompok berdasarkan kinerja kelompok dalam mencapai tujuan penyelidikan <ul style="list-style-type: none"> • Penutup - Evaluasi proses pemecahan masalah dalam bentuk refleksi serta rekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang dialami selama proses pembelajaran dengan cara pemberian umpan balik
Komponen	Pengembangan/Pelaksanaan
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi proses pemecahan masalah <ul style="list-style-type: none"> - Respon peserta didik terhadap masalah masih kurang - Eksperimen dapat menarik partisipasi dan keterlibatan dalam kelompok - Pelaksanaan penyelidikan/eksperimen memberikan kemudahan Refleksi siswa untuk menguasai materi - Belum semua kelompok memiliki kesempatan untuk menyajikan hasil karya - Refleksi proses dan hasil belum terlaksana secara komprehensif <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi hasil belajar <ul style="list-style-type: none"> - Penguasaan materi pelajaran meningkat - Kemampuan pemecahan masalah meningkat • Pembatasan terhadap peran dosen sebagai penyaji informasi • Orientasi masalah dapat diawali dengan tanya jawab untuk mengeksplorasi gagasan dan pemikiran mahasiswa tentang suatu masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual). • Pendidik memposisikan diri sebagai fasilitator dari setiap tahapan proses pembelajaran • Pembelajaran dilaksanakan dengan lebih mengutamakan partisipasi aktif mahasiswa • Perlunya pemberian stimulus yang dapat memicu partisipasi aktif mahasiswa dalam setiap tahapan proses pembelajaran • Pembatasan waktu untuk setiap langkah pembelajaran yang dilaksanakan • Memberikan kesempatan pada peserta didik secara untuk latihan

Terkait dengan hasil belajar, dianalisis berdasarkan skor pre-test dan post-test yang mengukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Skor tes hasil belajar untuk masing-masing kelompok peserta didik dalam ujicoba terbatas ditunjukkan pada table berikut ini.

Tabel 2: Skor Tes Hasil Belajar pada Tahap Ujicoba Terbatas
Persentase Tingkat Keberhasilan Mahasiswa pada Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Jumlah Mahasiswa	Skor Persentase Keberhasilan		Peningkatan
	Pre-Tesr	Post-Test	
25 (5 kelompok)	40%	60%	20%



Gambar 1: Perbandingan Rata-rata Skor Pre-test dan Post-tes

Berdasarkan tabel dan diagram atas terdapat peningkatan rata-rata skor sebesar 20% dari 40% menjadi 60% hal ini menunjukkan pembelajaran yang dilaksanakan telah mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Hasil uji-t menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan.

Uji coba Model Lebih Luas

Ujicoba model lebih luas dilakukan untuk memperbaiki model yang telah diterapkan dalam ujicoba terbatas. Tujuan penelitian pada tahap ini adalah untuk menyempurnakan desain model pembelajaran berdasarkan hasil ujicoba sebelumnya.

Tabel 3: Desain Akhir Model Pembelajaran 4 C’S Hasil Ujicoba Lebih Luas

Komponen	Pengembangan/Pelaksanaan
Desain	<ul style="list-style-type: none"> • Perumusan tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam mata mata kuliah Sociolinguistic untuk materi. • Pengembangan materi <ul style="list-style-type: none"> - Kontekstual dengan kehidupan nyatamahasiswa - Menetapkan masalah sebagai materi inti • Pemilihan metode <ul style="list-style-type: none"> - Tanya-jawab tentang masalah - Tanya-jawab untuk eksplorasi kemampuan mahasiswa - Eksperimen pemecahan masalah kelompok - Diskusi pemecahan masalah - Latihan untuk pemecahan masalah individu - Eksperimen pemecahan masalah kelompok - Diskusi pemecahan masalah - Latihan untuk pemecahan masalah individu • Penyusunan skenario pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan (orientasi masalah) - Inti (proses dan latihan pemecahan masalah) - Penutup (analisis dan evaluasi proses) • Pengembangan media dan bahan ajar <ul style="list-style-type: none"> - Lembar Kegiatan mahasiswa - Alat dan bahan eksperimen

	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan instrumen evaluasi proses dan hasil
Komponen	Pengembangan/Pelaksanaan
Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan singkat tentang tujuan dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan - Pengembangan suasana partisipatif melalui tanya jawab dengan tujuan untuk menggali informasi tentang pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran - Orientasi mahasiswa terhadap masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) - Pengorganisasian mahasiswa untuk memecahkan masalah melalui penyelidikan (eksperimen) • Inti <ul style="list-style-type: none"> - Penyelidikan otentik (eksperimen) yang dilaksanakan secara kolaboratif dalam kelompok kecil - Penyajian hasil karya dari setiap kelompok - Pemberian penghargaan atas hasil karya berdasarkan kinerja kelompok dalam mencapai tujuan penyelidikan - Latihan pemecahan masalah individual - Pemberian penghargaan atas hasil karya berdasarkan kinerja individu dalam menyelesaikan soal-soal latihan pemecahan masalah • Penutup <ul style="list-style-type: none"> - Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah dalam bentuk refleksi serta rekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang dialami selama proses pembelajaran melalui pemberian umpan balik
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi proses pemecahan masalah <ul style="list-style-type: none"> - Respon mahasiswa terhadap masalah meningkat - Penyelidikan dapat menarik partisipasi dan keterlibatan dalam kelompok - Pelaksanaan penyelidikan/eksperimen memberikan kemudahan mahasiswa dalam menguasai materi pelajaran - Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menyajikan hasil karya - Refleksi proses dan hasil terlaksana secara komprehensif

	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi hasil belajar - Penguasaan materi pelajaran meningkat - Kemampuan pemecahan masalah meningkat
--	--

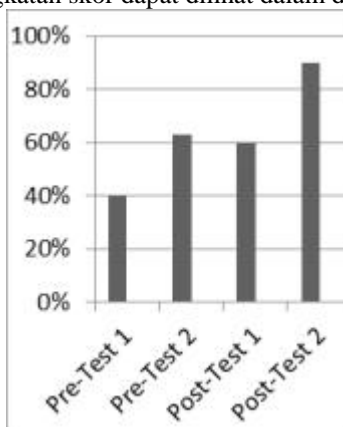
Berdasarkan deskripsi proses dan hasil belajar yang dikemukakan di atas, pembelajaran yang dilaksanakan telah memperlihatkan bentuk utuh peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Mahasiswa mengalami serangkaian kegiatan belajar pemecahan masalah antara lain orientasi masalah, penyelidikan otentik, sampai dapat menemukan jawaban atas masalah yang diajukan. Evaluasi hasil belajar menunjukkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa meningkat.

Pencapaian hasil belajar pada tahap ujicoba lebih luas yang dianalisis berdasarkan skor pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan ujicoba sebelumnya. Skor tes hasil belajar untuk ketiga kelompok mahasiswa dalam ujicoba lebih luas ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4: Skor Tes Hasil Belajar Pada Tahap Ujicoba Lebih Luas

Jumlah Mahasiswa	Skor Persentase Keberhasilan		Peningkatan
	Pre-Tesr	Post-Test	
25 (5 kelompok)	60%	90%	30%

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh dari uji coba skala besar terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap keberhasilan belajar mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran 4C's tingkat peningkatan sebesar 30% antara pre-test dengan persentase keberhasilan mahasiswa sebesar 60% dan pada post-test menjadi 90%. Hal ini menunjukkan pembelajaran yang dilaksanakan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan uji coba terbatas. Untuk lebih jelasnya, peningkatan skor dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 2: Perbandingan Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test

Pada Tahap Ujicoba Lebih Luas

Dari hasil rekapitulasi kemampuan 4C's seluruh subjek penelitian, maka diperoleh deskripsi kemampuan 4C's sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi kemampuan 4C's

Kemampuan 4 C'S	Deskripsi
Kemampuan Komunikasi	Subjek penelitian ini semuanya memenuhi indikator kemampuan komunikasi, dimana indikator kemampuan komunikasi dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa dapat mengkomuniaksikan ide-ide dan gagasan secara efektif menggunakan media lisan, tertulis, maupun teknologi
Kemampuan Berpikir Kritis	pada kemampuan ini mahasiswa merasakan sedikit kesulitan dikarenakan soal-soal yang sifatnya critical thinking dan problem

	<p>solving atau untuk menyelesaikan soal yang tergolong indikator berpikir kritis, dimana indikator dalam soal tersebut mengidentifikasi, menganalisis, menginterpretasikan dan mengevaluasi bukti-bukti, argumentasi, klaim dan data-data yang tersaji secara luas melalui pengkajian secara mendalam, serta merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari. Setelah berjalan cukup lama tes yang diberikan akhirnya peneliti memberi pancingan kepada subyek agar dapat memunculkan berpikir kritis, dan akhirnya subyek dapat memenuhi berpikir kritis. Akan tetapi pada saat tes wawancara seluruh subjek mengalami kesulitan untuk menjelaskan hasil jawaban yang diperoleh kelompok.</p>
Kemampuan Berpikir Kreatif	<p>kemampuan ini dapat terlihat saat siswa dapat mengembangkan ide dan gagasan secara kreatif baik itu secara kelompok dan mandiri. Mahasiswa mampu merekayasa ide guna untuk menyelesaikan masalah linguistic yang terjadi di tengah masyarakat. Ide kreatif tersebut mereka terapkan dengan melakukan mini research. Pada lembar hasil tes soal dan hasil tes wawancara terjadi kecocokan. Semua menunjukkan tidak adanya kesulitan mahasiswa dalam mengilustrasikan sebuah ide yang mungkin dibuat dari situasi yang terdapat dalam soal. Dengan adanya hasil tersebut mereka memenuhi indikator kreatif.</p>
Kemampuan kolaborasi	<p>kemampuan ini dapat dilihat pada soal terakhir yaitu mahasiswa diminta bekerja secara kelompok untuk mencari penyebab persoalan dari sebuah phenomena linguistic dimana penggunaan bahasa inggris sudah sangat luas digunakan diruang umum dan mahasiswa juga diminta untuk memecahkan masalah atau mencari solusi agar semua itu mengikuti ketentuan yang berlaku di Indonesia. Semua subjek dapat menyelesaikannya ini terbukti dari lembar hasil kelompok dan hasil tes wawancara.</p>

Berdasarkan analisis, model ini telah memberikan mahasiswa kemampuan 4C's yang secara jelas mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desaian model pembelajaran 4Cs (Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creative Thinking) dapat diterapkan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran berdasarkan feedback yang diberikan oleh ahli. Kelayakan tersebut juga didukung dengan peningkatan persentase keberhasilan belajar mahasiswa yang significant antara pre-test dan post-test pada uci coba skala kecil (20%) dan skala besar (30%) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran ini layak diimplementasikan dalam kegiatan proses pembelajaran di perguruan tinggi.

Implementasi model pembelajaran 4Cs merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas perguruan tinggi. Dampak yang diperoleh dari penggunaan model tersebut antara lain: (1) Perbaikan proses belajar yang ditunjukkan oleh meningkatnya peranmahasiswa dalam pembelajaran dan membuka peluang bagimahasiswa untuk melakukan kerja ilmiah sebagai bentuk pengalaman belajarnya; serta (2) Perbaikan hasil belajar yang ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan pemecahan masalah, penguasaan konsep, dan menumbuhkan kebiasaan bepikir dalam menyikapi masalah. Implementasinya menuntut kesiapan dan keterampilan dosen dalam merencanakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Dosenan Tinggi dan Kementerian Dosenan dan Kebudayaan. 2014. *Buku Kurikulum Dosenan Tinggi*.
- Dzulfikri, J.M. 2013. *Pembelajaran Reconnecting terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran Kelas XI TITL Semester I di SMKN 7 Surabaya. Jurnal Dosenan Teknik Elektro, Volume 2 Nomor 2, Tahun 2013, 515-522.*

- Gok, T. 2010. The General Assessment of Problem Solving Processes in Physics Education. *Gok, T. 2010. The General Assessment of Problem Solving PrEurasian Journal of Physics and Chemistry Education*, , 2(2), 110-122
- Mulyasa, E., 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Dosen*. Bandung. PT Rosdakarya.
- Nur, Gina Dewi Lestari. 2014. *Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis*. (skripsi). Universitas Dosenan Indonesia. repository.upi.edu. perpustakaan.upi.edu.
- Rusman. 2011, *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saragih, Mandra. 2019. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Penilaian Berbasis Hots, Jurnal Prodikmas*, UMSU.
- Sudjimat D. A. (2010) . Pengembangan Model Pendidikan Soft Skill melalui Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin FT UM. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*. 33 (2).hal. 133 – 142
- Sucipto.2017. *Pengembangan Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi dengan Menggunakan Strategi Metakognitif Model Pembelajaran Problem Based Learning*. Jurnal Dosenan Volume 2 Nomor 1 Tahun 2017. e-ISSN 2527-6891
- Sunardi, "Development of 4C's Indicators That A ligned with Curriculum 2013on The Mathematics Subject of The Grade Junior High School," *Proseding International Seminar on Mathematics, Science, and Computer Science*.Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia,2017.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Dosenan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Dosen dan Dosen.
- Yenni Hasnah. 2019. *Desain Model Pembelajaran AMETA(AKTIF, MENYENANGKAN DAN TANPA TEKANAN)*. Medan.