

PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS HOTS

Rizki Ananda¹, Aulia Ningsih², Kartika Putri³, Ulfa Zahera⁴

¹ PGSD FKIP, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,

rizkiananda@universitaspahlawab.ac.id, aulianingsih0707@gmail.com ,

Kartikaputri150725@gmail.com , Zaheraulfa5@gmail.com

ABSTRACT

The development of digital technology has driven changes in the learning process and demands innovations that can develop students' higher-order thinking skills (HOTS). HOTS is an important competence that includes the ability to analyze, evaluate, and create as preparation for facing the challenges of the 21st century. This study aims to examine the development of HOTS-based digital learning systems and to identify their characteristics, benefits, and challenges in implementation within the education sector. The study uses a literature review method by analyzing various national and international journal articles, books, as well as relevant scientific documents published during the period 2021–2025. Data collection was carried out through literature searches in various academic databases, while data analysis used content analysis techniques. The results of the study indicate that digital learning systems HOTS-based learning is capable of creating more interactive, flexible, and student-centered learning. The use of Learning Management Systems (LMS), e-learning, web-based learning applications, and interactive e-modules can support the enhancement of critical thinking, creativity, collaboration, and problem-solving skills. The effectiveness of digital learning systems increases even more when combined with learning models such as Problem Based Learning, Project Based Learning, Inquiry Learning, and Discovery Learning. However, its implementation still faces various challenges, such as limited technological infrastructure, low digital competence of educators, and the diverse readiness of students. Therefore, the development of HOTS-based digital learning systems needs to consider technological and pedagogical aspects in balance to support the improvement of sustainable learning quality. Keywords: digital learning system, HOTS, higher order thinking skills.

Keywords: digital learning system, higher order thinking skills, HOTS, educational technology, 21st-century learning

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam proses pembelajaran dan menuntut adanya inovasi yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS) peserta didik. HOTS merupakan kompetensi penting yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sebagai bekal menghadapi

tantangan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan sistem pembelajaran digital berbasis HOTS serta mengidentifikasi karakteristik, manfaat, dan tantangan implementasinya dalam dunia pendidikan. Penelitian menggunakan metode *literature review* dengan menganalisis berbagai artikel jurnal nasional dan internasional, buku, serta dokumen ilmiah yang relevan dan dipublikasikan pada periode 2021–2025. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur pada berbagai basis data akademik, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil kajian menunjukkan bahwa sistem pembelajaran digital berbasis HOTS mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan *Learning Management System* (LMS), e-learning, aplikasi pembelajaran berbasis web, dan e-modul interaktif dapat mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta pemecahan masalah. Efektivitas sistem pembelajaran digital semakin meningkat ketika dipadukan dengan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Inquiry Learning*, dan *Discovery Learning*. Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya kompetensi digital pendidik, dan kesiapan peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, pengembangan sistem pembelajaran digital berbasis HOTS perlu memperhatikan aspek teknologi dan pedagogis secara seimbang guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan.

Kata Kunci: sistem pembelajaran digital, HOTS, higher order thinking skills, teknologi pendidikan, pembelajaran abad ke-21.

A. Pendahuluan

Perkembangan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan secara besar-besaran, termasuk dalam bidang pendidikan. Digitalisasi mengharuskan institusi pendidikan untuk memasukkan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar demi meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan mutu hasil belajar peserta didik. Penggunaan sistem pembelajaran berbasis digital kini bukan hanya

sekadar pilihan, melainkan sudah menjadi keharusan untuk memenuhi tuntutan pendidikan di abad ke-21 yang menekankan pentingnya berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. (Rahmawati et al., 2022)

Sejalan dengan perkembangan tersebut, implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS). HOTS merupakan

kemampuan berpikir yang melibatkan proses menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Kemampuan ini menjadi salah satu kompetensi penting yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global dan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin kompleks. Namun, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih cenderung berorientasi pada penguasaan pengetahuan tingkat rendah (Lower Order Thinking Skills), sehingga kemampuan HOTS peserta didik belum berkembang secara optimal.(Yusnaldi et al., 2019) Di sisi lain, platform pembelajaran online memiliki kemampuan luar biasa dalam mendorong pertumbuhan HOTS melalui penyampaian konten yang dinamis, tugas yang berfokus pada pemecahan masalah, simulasi virtual, diskusi kerja sama, serta penilaian yang membutuhkan keterampilan analitik dan refleksi. Beragam studi mengungkapkan bahwa pembuatan materi ajar digital, modul berbasis digital, serta alat pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dapat memperkuat partisipasi siswa sekaligus meningkatkan

keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah.. (Fadila, Z. et al., 2024)

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan perangkat pembelajaran, modul digital, atau lembar kerja peserta didik elektronik berbasis HOTS. Penelitian yang secara khusus mengembangkan sistem pembelajaran digital yang terintegrasi dengan indikator HOTS pada seluruh proses pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, aktivitas belajar, hingga evaluasi pembelajaran, masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji bagaimana sistem pembelajaran digital dapat dirancang secara komprehensif untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi secara berkelanjutan. (Asih, W., 2019)

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi berupa pengembangan sistem pembelajaran digital berbasis HOTS yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir

tingkat tinggi. Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. (Fadila, Z. et al., 2024)

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pembelajaran digital berbasis HOTS yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teknologi pendidikan serta menjadi referensi bagi pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran digital yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau kajian pustaka yang bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan sistem pembelajaran digital berbasis *Higher Order Thinking*

Skills (HOTS). Metode literature review dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan konsep, model, implementasi, serta efektivitas pembelajaran digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Melalui kajian literatur, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai temuan penelitian terdahulu, menemukan kesenjangan penelitian, serta merumuskan rekomendasi yang dapat menjadi dasar bagi pengembangan sistem pembelajaran digital yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari berbagai publikasi ilmiah yang diperoleh melalui database nasional dan internasional, seperti Google Scholar, ScienceDirect, ERIC, Directory of Open Access Journals (DOAJ), Garuda, dan portal SINTA. Literatur yang digunakan meliputi artikel jurnal, buku ilmiah, prosiding, serta dokumen kebijakan pendidikan yang relevan dengan topik penelitian. Untuk menjaga kebaruan dan relevansi penelitian, artikel yang dianalisis diprioritaskan berasal dari

publikasi dalam rentang tahun 2020–2025, meskipun beberapa referensi klasik tetap digunakan sebagai landasan teoritis yang mendukung pembahasan mengenai HOTS dan pembelajaran digital.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur menggunakan beberapa kata kunci, seperti digital learning, digital learning system, e-learning higher order thinking skills, HOTS, learning management system, pembelajaran digital, dan sistem pembelajaran digital berbasis HOTS. Selanjutnya, artikel yang diperoleh diseleksi berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, tujuan penelitian, metode penelitian, dan hasil penelitian. Literatur yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan topik penelitian atau tidak tersedia dalam bentuk teks lengkap (*full text*) dikeluarkan dari proses analisis. Tahap seleksi ini dilakukan untuk memastikan bahwa sumber yang digunakan memiliki kualitas akademik yang baik dan relevan dengan fokus kajian.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*).

Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dalam setiap penelitian, seperti karakteristik sistem pembelajaran digital, strategi pengintegrasian HOTS dalam pembelajaran, model pengembangan yang digunakan, serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah peserta didik. Hasil analisis selanjutnya dikelompokkan ke dalam beberapa kategori untuk memudahkan proses interpretasi dan sintesis temuan penelitian.

Untuk meningkatkan validitas kajian, setiap sumber yang digunakan dievaluasi berdasarkan kredibilitas penerbit, kualitas metodologi penelitian, serta relevansi temuan dengan fokus penelitian. Selain itu, dilakukan perbandingan antarhasil penelitian guna memperoleh pemahaman yang lebih objektif mengenai kelebihan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam pengembangan sistem pembelajaran digital berbasis HOTS. Dengan demikian, hasil kajian yang diperoleh diharapkan mampu memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan inovasi pembelajaran

digital yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di era transformasi digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang diperoleh dari berbagai artikel nasional dan internasional terbitan tahun 2019–2025, ditemukan bahwa pengembangan sistem pembelajaran digital berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) menjadi salah satu fokus utama dalam inovasi pendidikan abad ke-21. Transformasi digital dalam dunia pendidikan tidak hanya mengubah cara penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Sistem pembelajaran digital yang dikembangkan saat ini tidak lagi berfungsi sebagai media penyimpanan materi, melainkan sebagai lingkungan belajar yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, melakukan analisis, mengevaluasi informasi, serta menghasilkan solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan pendekatan HOTS mampu menciptakan

pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik. (Saraswati, 2025)

Hasil kajian menunjukkan bahwa bentuk sistem pembelajaran digital yang paling banyak digunakan adalah *Learning Management System* (LMS), e-learning berbasis web, aplikasi pembelajaran digital, mobile learning, e-modul interaktif, dan platform pembelajaran daring yang terintegrasi dengan berbagai aktivitas pemecahan masalah. Sistem-sistem tersebut dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengeksplorasi informasi secara mandiri, berkolaborasi dengan teman sebaya, serta menyelesaikan tugas yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Keberadaan fitur diskusi daring, simulasi interaktif, kuis berbasis HOTS, proyek digital, dan evaluasi berbasis studi kasus menjadi komponen utama yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. (Retify, L. & Hidajat, F., 2025)

Berdasarkan analisis berbagai penelitian, ditemukan bahwa penerapan sistem pembelajaran

digital berbasis HOTS memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Lingkungan belajar digital memungkinkan peserta didik memperoleh akses informasi yang lebih luas sehingga mereka dituntut untuk melakukan proses analisis dan evaluasi terhadap berbagai sumber informasi yang tersedia. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media digital berbasis HOTS memiliki kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang belajar menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini terjadi karena pembelajaran digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses penyelidikan, eksplorasi, dan refleksi terhadap materi yang dipelajari. (Lukitasari et al., 2025)

Selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sistem pembelajaran digital berbasis HOTS juga terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan proyek digital, tugas berbasis desain, media interaktif, dan aktivitas

kolaboratif mendorong peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif terhadap permasalahan yang diberikan. Kemampuan menciptakan produk, mengembangkan argumen, dan menyusun solusi berbasis teknologi merupakan indikator bahwa sistem pembelajaran digital mampu memfasilitasi aspek tertinggi dalam Taksonomi Bloom Revisi, yaitu kemampuan mencipta (*creating*). Dengan demikian, sistem pembelajaran digital tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kompetensi yang dibutuhkan pada era revolusi industri dan masyarakat digital. (Rochman & Hartoyo, 2018)

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa efektivitas sistem pembelajaran digital berbasis HOTS sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Sebagian besar penelitian melaporkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), *Inquiry Learning*, dan *Discovery Learning* merupakan pendekatan yang paling efektif dalam mengembangkan kemampuan

berpikir tingkat tinggi peserta didik. Model-model tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghadapi masalah nyata, mengumpulkan informasi, menganalisis data, serta merumuskan solusi secara mandiri maupun kelompok. Integrasi model pembelajaran tersebut dengan teknologi digital menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung. (Retify, L. & Hidajat, F., 2025)

Temuan lain menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif dan media pembelajaran digital berbasis scaffolding memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan HOTS peserta didik. Fitur scaffolding yang terintegrasi dalam sistem digital mampu membantu peserta didik memahami masalah secara bertahap, mengembangkan strategi pemecahan masalah, dan melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh. Umpan balik otomatis yang tersedia pada platform digital juga membantu peserta didik memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas pemahamannya. Dengan demikian,

teknologi digital berfungsi tidak hanya sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai fasilitator proses berpikir tingkat tinggi. (Pujiati, N., M., R., 2016)

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan hasil yang positif, kajian ini juga menemukan sejumlah tantangan dalam pengembangan sistem pembelajaran digital berbasis HOTS. Tantangan pertama adalah masih rendahnya kompetensi digital sebagian pendidik dalam merancang aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada HOTS. Banyak pendidik yang telah menggunakan teknologi digital, tetapi pemanfaatannya masih terbatas pada penyampaian materi dan pemberian tugas sederhana yang belum mendorong kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi peserta didik. Tantangan kedua adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, terutama akses internet dan perangkat digital yang belum merata di berbagai wilayah. Selain itu, kesiapan peserta didik dalam belajar secara mandiri juga menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi sistem pembelajaran digital berbasis HOTS. Berdasarkan

keseluruhan hasil kajian, dapat dipahami bahwa pengembangan sistem pembelajaran digital berbasis HOTS memiliki potensi yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sistem yang efektif tidak hanya mengintegrasikan teknologi digital, tetapi juga mengadopsi strategi pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. (Fanani & Kusmaharti, n.d.)

Oleh karena itu, pengembangan sistem pembelajaran digital pada masa mendatang perlu memperhatikan aspek pedagogis, desain aktivitas berbasis HOTS, kemudahan akses teknologi, serta peningkatan kompetensi digital pendidik. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, sistem pembelajaran digital berbasis HOTS dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21. (Gunartha, I et al., 2024)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan

sistem pembelajaran digital berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan salah satu inovasi pendidikan yang relevan dalam menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan era transformasi digital. Integrasi teknologi digital dengan pendekatan HOTS mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Sistem pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, analitis, dan pemecahan masalah melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menantang.

Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan sistem pembelajaran digital yang dipadukan dengan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Inquiry Learning*, dan *Discovery Learning* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Berbagai platform digital, seperti *Learning Management System* (LMS), e-learning, e-modul

interaktif, dan aplikasi pembelajaran berbasis web, terbukti mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Pemanfaatan fitur diskusi, simulasi, proyek digital, dan evaluasi berbasis masalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri serta mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan dan dunia kerja masa depan.

Meskipun demikian, keberhasilan implementasi sistem pembelajaran digital berbasis HOTS masih dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kompetensi digital pendidik, ketersediaan infrastruktur teknologi, kualitas desain pembelajaran, serta kesiapan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Oleh karena itu, pengembangan sistem pembelajaran digital perlu dilakukan secara terencana dengan memperhatikan aspek pedagogis, teknologi, dan kebutuhan pengguna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan bahwa sistem

pembelajaran digital berbasis HOTS memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Pengembangan sistem yang mengintegrasikan teknologi digital dengan aktivitas pembelajaran yang mendorong analisis, evaluasi, dan kreasi dapat menjadi alternatif strategis dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global. Temuan ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pendidik, pengembang teknologi pendidikan, dan peneliti dalam merancang serta mengembangkan sistem pembelajaran digital yang lebih efektif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, W., A. (2019). *A Needs Analysis of Developing HOTS-based Interactive Multimedia*. 330(Iceri 2018), 388–392.
- Fadila, Z., N., Ratno, S., Nst, Z., F., Panjaitan, F., N., Hutapea, N., P., A., Gaol, M., K., L., Sitepu, D., & Olivia, H., P. (2024). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Berbasis Hots di Era Digital*.
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (n.d.).

- PENGEMBANGAN
PEMBELAJARAN BERBASIS
HOTS (HIGHER ORDER
THINKING SKILL) DI SEKOLAH
DASAR KELAS V. 1, 1–11.
- Gunartha, I, W., Widiastri, D., A., Ayu,
I., & Ekasriadi, A. (2024).
*Asesmen dan Pembelajaran
Bahasa Indonesia Berbasis
HOTS: Upaya Peningkatan
Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
di Era Digital Abad Ke-21.* 2(1),
109–125.
- Lukitasari, M., Nurhikmawati, A., R.,
Murtafiah, W., Urbano, J. M.,
Tanghal, A., B., & Hasan, R.
(2025). *Promoting computational
and higher-order thinking skills
through problem-based learning
with digital argumentation in
biodiversity.* 22(4), 655–676.
- Pujiati, N., M., R., A. (2016).
PENGARUH MODEL
PEMBELAJARAN BERBASIS.
6(3), 175–183.
- Rahmawati, S., Surya, E., Mochamad,
A., & Budiarto, K., M. (2022).
*Peluang Pemanfaatan Aplikasi
dan Media Pembelajaran
Berbasis Teknologi sebagai
Inovasi Pembelajaran di Era
Digital.* 17(1), 1–11.
<https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.4729>
- Retify, L., C., & Hidajat, F., A. (2025).
*Systematic Literature Review:
Transformasi Pembelajaran
dengan E- Modul Interaktif
berbasis Problem Based
Learning untuk Meningkatkan
High Order Thinking Skills.* 7(2),
139–148.
- Rochman, S., & Hartoyo, Z. (2018).
ANALISIS HIGH ORDER
THINKING SKILLS (HOTS).
1(2).
- Saraswati, D. (2025). *Higher Order
Thinking Skills (HOTS) in Civic
Education Textbook Evaluation
Instruments.* 9(1), 8–10.
- Yusnaldi, E., Putri, F., A., & Iskandar,
W. (2019). *Analisis Program
Pembelajaran Berbasis Higher
Order Thinking Skills di MI At-
Taqla GUPPI Wojowalur Daerah
Istimewa Yogyakarta Tahun
Ajaran 2018 / 2019.* 5(1), 97–119.
<https://doi.org/10.29240/jpd>.