

## Transformasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Siswa di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Wiwinda<sup>1\*</sup>, Chieyosi<sup>2</sup>, Masrifayani<sup>3</sup>, Isma Afrilia<sup>4</sup>, Rizia Dwi Pebriani<sup>5</sup>, Jufri Randy<sup>6</sup>, Randi<sup>7</sup>

<sup>1-7</sup>Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Jl. Raden Fatah, Kelurahan Pagar Dewa, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu

E-mail: [wiwinda@mail.uinfabengkulu.ac.id](mailto:wiwinda@mail.uinfabengkulu.ac.id)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6427>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 14 April 2026

Revised: 30 April 2026

Accepted: 18 May 2026

#### Kata Kunci:

Pembelajaran Digital, HOTS, Transformasi Pendidikan, Literasi Digital, Peserta Didik..

#### Keywords:

Digital Learning, HOTS, Educational Transformation, Digital Literacy, Students.

### ABSTRACT

Transformasi pendidikan di era digital menuntut sekolah menerapkan pembelajaran inovatif berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan transformasi pembelajaran digital dalam meningkatkan HOTS peserta didik di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman serta diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran digital diterapkan melalui Google Classroom, Quizizz, Canva, PowerPoint interaktif, dan YouTube edukatif. Media digital menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analisis, pemecahan masalah, dan kreativitas. Faktor pendukung meliputi fasilitas teknologi sekolah, dukungan kepala sekolah, kemampuan guru memanfaatkan media digital, dan tingginya minat peserta didik terhadap teknologi. Adapun hambatan yang ditemukan berupa jaringan internet kurang stabil, keterbatasan perangkat, rendahnya literasi digital sebagian peserta didik, dan distraksi media sosial saat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, transformasi pembelajaran berbasis digital berperan penting dalam meningkatkan HOTS peserta didik di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

*Educational transformation in the digital era requires schools to implement innovative learning based on Higher Order Thinking Skills (HOTS). This study aims to describe the transformation of digital learning in improving HOTS of students at SMP Negeri 5, Bengkulu City, and identify supporting and inhibiting factors. The study used a descriptive qualitative approach with the principal, teachers, and students as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model and tested through triangulation of sources and techniques. The results showed that digital learning was implemented through Google Classroom, Quizizz, Canva, interactive PowerPoint, and educational YouTube. Digital media creates active, interactive, and student-centered learning, thereby improving critical thinking, analysis, problem-solving, and creativity. Supporting factors include school technology facilities, principal support, teachers' ability to utilize digital media, and students' high interest in technology. The obstacles found were unstable internet connections, limited devices, low digital literacy of some students, and social media distractions during learning. Based on the results of the study, digital-based learning transformation plays an important role in improving HOTS of students at SMP Negeri 5, Bengkulu City.*



*This is an open access article under the CC-BY-SA license.*



**How to Cite:** Wiwinda, et al (2026). Transformasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Siswa di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu, 4(4) 25584-25592. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6427>

## PENDAHULUAN

Pend Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital tidak hanya memengaruhi pola komunikasi dan akses informasi masyarakat, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran di sekolah. Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki berbagai kompetensi penting, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif agar mampu menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin kompleks. Dalam konteks tersebut, kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS) menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran modern.

Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan berdasarkan revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl. HOTS tidak hanya menekankan kemampuan peserta didik dalam mengingat informasi, tetapi juga kemampuan memahami konsep secara mendalam, memecahkan masalah, membuat keputusan, serta menghasilkan ide-ide kreatif dalam kehidupan nyata. Menurut Brookhart (2021), HOTS menjadi indikator penting keberhasilan pendidikan modern karena mampu membentuk peserta didik yang adaptif, inovatif, dan mampu berpikir reflektif dalam menghadapi berbagai permasalahan global. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara inovatif agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik secara optimal.

Perubahan paradigma pendidikan saat ini menempatkan teknologi digital sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital tidak lagi hanya dipahami sebagai penggunaan perangkat teknologi semata, melainkan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Menurut Rahmawati dan Nugroho (2023:45), penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Teknologi digital memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran melalui video interaktif, simulasi digital, e-modul, permainan edukatif, hingga platform pembelajaran daring yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Implementasi pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu bentuk transformasi pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman. Pemerintah Indonesia melalui Kurikulum Merdeka mendorong sekolah untuk mengembangkan pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kompetensi abad ke-21 peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Menurut Kemendikbudristek (2023), pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, serta kemampuan mengambil keputusan secara rasional.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga memberikan peluang kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi informasi secara mandiri. Peserta didik dapat mencari berbagai sumber belajar melalui internet, berdiskusi secara daring, serta menyelesaikan berbagai tugas berbasis proyek yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Putra (2024:88), pembelajaran digital berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan analisis dan kolaborasi peserta didik secara signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki kontribusi besar dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Dalam konteks pendidikan modern, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator pembelajaran. Guru dituntut memiliki kemampuan literasi digital yang baik agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan platform digital seperti Google Classroom, Quizizz, Canva, dan YouTube edukatif dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Hidayat (2023:67), media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, transformasi pembelajaran berbasis digital juga berkaitan erat dengan perkembangan literasi digital peserta didik. Literasi digital merupakan kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi berbasis teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Dalam pembelajaran modern, peserta didik tidak hanya dituntut mampu menggunakan teknologi, tetapi juga harus mampu menyaring informasi secara kritis dan logis. Menurut Gilster dalam Wahyuni

(2022:54), literasi digital menjadi kompetensi penting dalam menghadapi derasnya arus informasi pada era digital. Oleh sebab itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu diimbangi dengan penguatan karakter, etika digital, dan kemampuan berpikir reflektif peserta didik.

Di sisi lain, implementasi pembelajaran berbasis digital masih menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan fasilitas teknologi, jaringan internet yang belum stabil, serta rendahnya kemampuan literasi digital sebagian peserta didik menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran digital di sekolah. Selain itu, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan distraksi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media sosial secara berlebihan dan rendahnya fokus belajar peserta didik. Menurut Pratama dan Lestari (2024:102), keberhasilan transformasi pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan sarana prasarana, kompetensi guru, serta pengawasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan HOTS peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Ananda dkk. (2023:76) mengenai penggunaan e-modul berbasis guided inquiry menunjukkan bahwa pembelajaran digital mampu meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah peserta didik secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh Kurniawan (2024:91) tentang evaluasi HOTS berbasis mobile technology juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik sekolah menengah pertama.

Fenomena transformasi pendidikan digital saat ini juga dipengaruhi oleh karakteristik generasi muda yang sangat dekat dengan teknologi. Peserta didik generasi digital cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis multimedia dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

SMP Negeri 5 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang mulai menerapkan transformasi pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media digital dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik melalui aktivitas diskusi, pemecahan masalah, presentasi, dan pembelajaran kolaboratif. Guru memanfaatkan berbagai media digital untuk mendukung proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam memahami materi pembelajaran. Akan tetapi, implementasi pembelajaran digital di sekolah tersebut masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi, kesiapan guru, serta pengawasan penggunaan teknologi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan transformasi pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) peserta didik di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran berbasis digital di sekolah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran digital serta menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan pada era digital.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena transformasi pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) peserta didik di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh data secara alamiah sesuai dengan kondisi nyata di lapangan sehingga dapat menggambarkan proses pembelajaran secara menyeluruh dan mendalam. Menurut Sugiyono (2022:18), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data dan analisis data.

Jenis penelitian deskriptif digunakan karena penelitian ini berfokus pada penggambaran secara sistematis mengenai implementasi pembelajaran berbasis digital, faktor pendukung, faktor penghambat, serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan HOTS peserta didik. Penelitian deskriptif bertujuan memberikan gambaran faktual mengenai suatu fenomena berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Menurut Moleong (2021:11), penelitian deskriptif kualitatif bertujuan memahami fenomena sosial secara mendalam melalui pengumpulan data berupa kata-kata, perilaku, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah juga mulai memanfaatkan berbagai media digital seperti Google Classroom, Quizizz, Canva, dan video pembelajaran interaktif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru mata pelajaran, dan peserta didik. Kepala sekolah dipilih sebagai informan karena memiliki peran dalam pengambilan kebijakan terkait implementasi pembelajaran berbasis digital di sekolah. Guru mata pelajaran dipilih karena terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran digital, sedangkan peserta didik dipilih sebagai sumber data utama untuk mengetahui respons dan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis digital. Menurut Creswell (2021:126), pemilihan subjek dalam penelitian kualitatif dilakukan secara purposif berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran berbasis digital di dalam kelas, termasuk penggunaan media digital, interaksi guru dan peserta didik, serta aktivitas pembelajaran yang menunjukkan kemampuan HOTS peserta didik. Menurut Yusuf (2020:384), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian untuk memperoleh informasi yang akurat.

Wawancara dilakukan secara mendalam kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik guna memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis digital serta dampaknya terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur agar peneliti dapat memperoleh data yang lebih luas dan mendalam. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, media digital, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar data lebih mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh. Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña (2020:14), analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus hingga data mencapai titik jenuh.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik tersebut digunakan agar data penelitian memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang tinggi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu, transformasi pembelajaran berbasis digital telah diterapkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran di kelas. Implementasi pembelajaran digital dilakukan sebagai upaya menyesuaikan proses pendidikan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Pembelajaran berbasis digital di sekolah ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mulai memanfaatkan berbagai platform dan media digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan perubahan terhadap pola belajar peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan eksplorasi informasi secara mandiri, berdiskusi, memecahkan masalah, serta menyampaikan hasil pemikiran mereka melalui berbagai aktivitas pembelajaran digital.

Penerapan pembelajaran berbasis digital juga menunjukkan adanya perubahan pada pola interaksi antara guru dan peserta didik. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi dalam pembelajaran, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Menurut Rahman dan Suryani (2023:66), pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik sehingga mendorong peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Selain itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena disajikan dalam bentuk visual, video, animasi, dan kuis interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prensky (2021:52) yang menyatakan bahwa generasi digital cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis multimedia dibandingkan pembelajaran konvensional.

Transformasi pembelajaran berbasis digital di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu juga menunjukkan adanya upaya sekolah dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik. Pembelajaran digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan HOTS melalui aktivitas pembelajaran yang menuntut analisis, evaluasi, dan kreativitas. Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### ***Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu telah dilakukan melalui penggunaan berbagai media dan platform digital dalam kegiatan pembelajaran. Guru memanfaatkan aplikasi seperti Google Classroom, Quizizz, Canva, PowerPoint interaktif, YouTube edukatif, serta media pembelajaran berbasis internet lainnya untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Google Classroom digunakan sebagai media untuk membagikan materi pembelajaran, memberikan tugas, serta melakukan komunikasi antara guru dan peserta didik. Penggunaan platform tersebut memudahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, guru juga memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi. Menurut Hidayat dan Anwar (2024:71), penggunaan aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena proses evaluasi dilakukan secara menarik dan kompetitif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Guru tidak hanya menjelaskan materi secara verbal, tetapi juga menampilkan video pembelajaran, animasi, dan gambar visual untuk membantu peserta didik memahami materi. Penggunaan video pembelajaran dari YouTube edukatif membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Menurut Mayer (2022:114), pembelajaran multimedia mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena melibatkan unsur visual dan audio secara bersamaan.

Selain itu, penggunaan Canva dan PowerPoint interaktif membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan menarik. Peserta didik terlihat lebih fokus dan antusias saat mengikuti pembelajaran karena tampilan materi lebih variatif dibandingkan metode konvensional. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat presentasi digital sebagai bentuk tugas pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi mereka.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital membantu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan teknologi digital juga mempermudah guru dalam memberikan umpan balik terhadap tugas peserta didik secara cepat dan efisien.

Implementasi pembelajaran berbasis digital juga mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas berbasis proyek menggunakan media digital. Aktivitas tersebut membantu peserta didik mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Menurut Fitriani dan Putra (2023:88), pembelajaran kolaboratif

berbasis digital mampu meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan.

Namun demikian, implementasi pembelajaran berbasis digital di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu masih dilakukan secara bertahap. Tidak semua guru memiliki tingkat kemampuan yang sama dalam memanfaatkan teknologi digital. Sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran tertentu sehingga memerlukan pelatihan dan pendampingan secara berkelanjutan.

### ***Peningkatan HOTS Peserta Didik***

Transformasi pembelajaran berbasis digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan HOTS peserta didik mengalami peningkatan terutama pada aspek kemampuan berpikir kritis, kemampuan analisis, kemampuan memecahkan masalah, dan kreativitas.

### **Kemampuan Berpikir Kritis**

Pembelajaran berbasis digital membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas diskusi, analisis kasus, dan evaluasi informasi. Peserta didik didorong untuk mencari informasi dari berbagai sumber digital kemudian membandingkan dan mengevaluasi informasi tersebut sebelum menyimpulkan materi pembelajaran. Menurut Brookhart (2021:39), kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi secara logis untuk menghasilkan keputusan yang tepat.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif memberikan pendapat dan argumentasi saat diskusi berlangsung. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mencoba menghubungkan materi pembelajaran dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih reflektif dan bermakna.

### **Kemampuan Analisis**

Pembelajaran berbasis digital juga meningkatkan kemampuan analisis peserta didik. Guru memberikan berbagai tugas berbasis pemecahan masalah yang mengharuskan peserta didik menganalisis informasi secara mendalam. Penggunaan media digital mempermudah peserta didik memperoleh berbagai sumber informasi sehingga kemampuan analisis mereka berkembang lebih baik.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2020:97), kemampuan analisis merupakan kemampuan menguraikan informasi menjadi bagian-bagian tertentu untuk memahami hubungan antarbagian tersebut. Dalam penelitian ini, peserta didik terlihat mampu mengidentifikasi masalah, membandingkan informasi, dan menyusun kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh melalui media digital.

### **Kemampuan Memecahkan Masalah**

Pembelajaran digital juga memberikan kontribusi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Guru memberikan tugas berbasis proyek dan studi kasus yang menuntut peserta didik mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik berpikir secara sistematis dan logis.

Menurut Yusuf dan Amelia (2024:102), pembelajaran berbasis proyek digital mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pencarian solusi terhadap suatu permasalahan nyata. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih tertantang dan termotivasi saat menyelesaikan tugas berbasis digital dibandingkan tugas konvensional.

### **Kreativitas Peserta Didik**

Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga meningkatkan kreativitas peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membuat video pembelajaran sederhana, desain presentasi digital, poster edukatif, dan berbagai karya kreatif lainnya menggunakan aplikasi digital. Aktivitas tersebut membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif.

Menurut Munandar (2022:58), kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan baru yang orisinal dan bermanfaat. Dalam penelitian ini, kreativitas peserta didik terlihat dari kemampuan mereka menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui media digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan HOTS peserta didik di SMP Negeri 5 Kota

Bengkulu. Pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menantang sehingga peserta didik lebih terdorong untuk berpikir kritis dan kreatif.

#### ***Faktor Pendukung Transformasi Pembelajaran Digital***

Keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis digital di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Salah satu faktor utama ialah tersedianya fasilitas teknologi yang memadai di sekolah. Sekolah telah menyediakan jaringan internet, proyektor, laptop, dan beberapa perangkat pendukung pembelajaran digital lainnya. Fasilitas tersebut membantu guru melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi secara lebih optimal.

Selain fasilitas teknologi, dukungan kepala sekolah juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan transformasi pembelajaran digital. Kepala sekolah memberikan motivasi kepada guru untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital serta mendukung pelaksanaan pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran. Menurut Wahyudi (2023:84), kepemimpinan kepala sekolah memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan implementasi inovasi pendidikan di sekolah.

Kemampuan guru dalam menggunakan media digital juga menjadi faktor pendukung penting. Sebagian besar guru telah mampu menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran digital untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Guru secara aktif mengikuti pelatihan dan belajar secara mandiri untuk meningkatkan kompetensi digital mereka.

Selain itu, tingginya minat peserta didik terhadap teknologi juga mendukung pelaksanaan pembelajaran digital. Peserta didik generasi saat ini sangat dekat dengan penggunaan teknologi sehingga mereka lebih mudah beradaptasi dengan pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media digital membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

#### ***Faktor Penghambat Transformasi Pembelajaran Digital***

Meskipun implementasi pembelajaran berbasis digital memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaannya. Salah satu hambatan utama ialah jaringan internet yang kurang stabil. Gangguan jaringan internet sering menghambat proses pembelajaran, terutama saat guru menggunakan video pembelajaran atau platform pembelajaran daring.

Selain itu, keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki peserta didik juga menjadi kendala dalam pembelajaran digital. Tidak semua peserta didik memiliki telepon pintar atau laptop dengan spesifikasi yang memadai sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran digital secara optimal.

Rendahnya literasi digital sebagian peserta didik juga menjadi hambatan dalam implementasi pembelajaran digital. Sebagian peserta didik masih kesulitan menggunakan aplikasi pembelajaran tertentu dan belum mampu memanfaatkan teknologi secara efektif untuk kegiatan belajar. Menurut Nasution dan Lestari (2024:118), rendahnya literasi digital dapat menghambat efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, penggunaan media sosial yang berlebihan juga menjadi distraksi dalam proses pembelajaran. Beberapa peserta didik cenderung membuka media sosial saat pembelajaran berlangsung sehingga konsentrasi belajar menjadi terganggu. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pengawasan dan pengelolaan kelas yang baik agar penggunaan teknologi tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa transformasi pembelajaran berbasis digital di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu memiliki peran penting dalam meningkatkan HOTS peserta didik. Namun, keberhasilan implementasi pembelajaran digital memerlukan dukungan sarana prasarana, kompetensi guru, literasi digital peserta didik, serta pengawasan penggunaan teknologi secara bijak dan efektif.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai transformasi pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) peserta didik di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital telah berjalan cukup baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Guru telah memanfaatkan berbagai media dan platform digital seperti Google Classroom, Quizizz, Canva, PowerPoint interaktif, dan YouTube edukatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

Transformasi pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik, terutama dalam aspek kemampuan berpikir kritis, kemampuan analisis, kemampuan memecahkan masalah, dan kreativitas. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, analisis informasi, pemecahan masalah, serta penyusunan karya kreatif berbasis digital. Pembelajaran digital juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi informasi secara mandiri sehingga kemampuan berpikir reflektif dan logis berkembang lebih optimal. Selain memberikan dampak positif, implementasi pembelajaran berbasis digital juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung meliputi tersedianya fasilitas teknologi sekolah, dukungan kepala sekolah, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, serta tingginya minat peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki peserta didik, rendahnya literasi digital sebagian peserta didik, serta distraksi penggunaan media sosial selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, transformasi pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan HOTS peserta didik di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan sarana dan prasarana teknologi, pelatihan kompetensi digital guru, serta penguatan literasi digital peserta didik agar implementasi pembelajaran berbasis digital dapat berjalan lebih optimal dan efektif sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

#### **UACAPAN TERIMAKASIH**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik SMP Negeri 5 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin, bantuan, dan partisipasi selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

#### **REFERENSI**

- Ananda, R., Putri, S., & Ramadhan, F. 2023. Penggunaan E-Modul Berbasis Guided Inquiry dalam Meningkatkan HOTS Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 70–82.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2020. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Brookhart, S. M. 2021. *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Creswell, J. W. 2021. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitriani, D., & Putra, A. 2023. Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 80–92.
- Hidayat, M. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 60–72.
- Hidayat, M., & Anwar, S. 2024. Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 68–79.
- Kemendikbudristek. 2023. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, A. 2024. Evaluasi HOTS Berbasis Mobile Technology pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(2), 88–99.
- Mayer, R. E. 2022. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. 2020. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. London: Sage Publications.
- Moleong, L. J. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. 2022. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, R., & Lestari, P. 2024. Literasi Digital Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 110–121.

- Pratama, R., & Lestari, D. 2024. Tantangan Transformasi Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 5(2), 98–108.
- Prensky, M. 2021. *Digital Natives, Digital Immigrants*. New York: McGraw-Hill.
- Rahman, A., & Suryani, T. 2023. Pembelajaran Digital dan Pengembangan HOTS Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 60–72.
- Rahmawati, N., & Nugroho, H. 2023. Media Digital dalam Pembelajaran Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 7(1), 40–52.
- Sari, D., & Putra, M. 2024. Pembelajaran Berbasis Proyek Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 85–96.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, A. 2023. Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mendukung Transformasi Pendidikan Digital. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 80–89.
- Wahyuni, S. 2022. Literasi Digital dalam Pembelajaran Modern. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 50–59.
- Yusuf, A. M. 2020. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, R., & Amelia, N. 2024. Pembelajaran Berbasis Proyek Digital dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(1), 100–112.