



Prosiding Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Homepage: <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps>

Vol. 3 No. 1, Desember 2025, halaman: 423-429

E-ISSN: xxxx-xxxx



Inovasi Model Kompetisi Pendidikan untuk Penguatan Deep Learning: Studi Kasus di Lembaga Bina Prestasi Nusantara Olimnus

Yuda Safrilana ^{1*}, Nano Oktavian ²

Fakultas Hukum/Universitas Trisakti, Jakarta Barat, DKI Jakarta, Indonesia

^{1*} safriyuda24@gmail.com

Riwayat Artikel

Submitted: 10-12-2025

Accepted: 20-12-2025

Published: 31-12-2025

Abstrak

Era Society 5.0 menuntut transformasi pendidikan yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) dan pembelajaran bermakna (deep learning). Namun, praktik pembelajaran di sekolah masih didominasi hafalan dan asesmen berbasis lower order thinking skills, sehingga belum sepenuhnya mendorong proses belajar mendalam. Kondisi ini melahirkan ekosistem pembelajaran alternatif di luar sistem formal, salah satunya melalui kompetisi pendidikan. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana kompetisi yang diselenggarakan oleh Lembaga Bina Prestasi Nusantara (Olimnus) berkontribusi dalam membangun model pembelajaran berbasis deep learning dan pengembangan talenta akademik. Menggunakan studi kasus deskriptif melalui analisis dokumen, blueprint soal, observasi pelaksanaan, dan testimoni peserta, hasil kajian menunjukkan bahwa Olimnus menerapkan challenge-based learning, asesmen berbasis HOTS, serta siklus belajar nonformal yang mencakup latihan, kompetisi, dan refleksi. Kompetisi tidak hanya menghasilkan capaian akademik, tetapi juga meningkatkan soft skills peserta.

Kata kunci: *Kompetisi Pendidikan, Deep Learning, HOTS, Society 5.0, Pengembangan Talenta, Olimnus.*

Abstract

The era of Society 5.0 demands an educational transformation that not only focuses on academic achievement but also strengthens higher order thinking skills and meaningful learning (deep learning). However, learning practices in schools remain dominated by rote memorization and assessments based on lower order thinking skills, limiting opportunities for deeper cognitive engagement. This condition encourages the emergence of alternative learning ecosystems outside formal education, one of which is educational competitions. This study analyzes how competitions organized by Lembaga Bina Prestasi Nusantara (Olimnus) contribute to developing a deep learning-oriented model and academic talent development. Using a descriptive case study approach through document analysis, test blueprint evaluation, observation, and participant testimonials, the findings reveal that Olimnus implements challenge-based learning, HOTS-oriented assessments, and a nonformal learning cycle involving practice, competition, and reflection. These competitions not only enhance academic outcomes but also foster soft skills such as confidence, resilience, and problem-solving abilities.

Keywords: *Educational Competition, Deep Learning, HOTS, Society 5.0, Talent Development, Olimnus.*

Prosiding Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

diterbitkan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan perubahan sosial dalam *era Society 5.0* menuntut sistem pendidikan menghasilkan sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan mampu berpikir kritis. (Fujita, 2019:14) menjelaskan bahwa *Society 5.0* menekankan integrasi teknologi dengan kehidupan manusia, sehingga orientasi pendidikan perlu bergeser dari pembelajaran berbasis hafalan menuju pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Michael Fullan menegaskan bahwa pendidikan masa kini harus mengarah pada *deep learning*, yaitu proses belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kompetensi global seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, karakter, dan *citizenship* (Fullan, 2018:3). *Deep learning* menurut Fullan bukan hanya pencapaian akademik, tetapi proses transformasional yang menumbuhkan kemampuan peserta didik memecahkan masalah dunia nyata (Fullan, 2019:12). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah Indonesia masih didominasi aktivitas *lower order thinking*, dengan evaluasi yang lebih banyak menilai kemampuan mengingat dan memahami daripada menganalisis atau mengevaluasi (Retnawati et al., 2018:7; Mardapi, 2017:22). Hal ini menimbulkan kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan praktik pembelajaran konvensional yang belum menstimulasi proses belajar mendalam sebagaimana disarankan Fullan.

Kesenjangan tersebut mendorong munculnya alternatif ekosistem belajar di luar pendidikan formal. Pembelajaran nonformal, termasuk kompetisi akademik, dinilai mampu menyediakan lingkungan belajar yang menantang dan relevan. (Kim, 2020:4) menyatakan bahwa kompetisi dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis melalui proses evaluatif yang lebih kompleks dibanding asesmen kelas tradisional. (Tas dan Irmak, 2019:11) menekankan bahwa kompetisi mampu mengembangkan *problem solving* dan ketekunan, (Schneider, 2021:9) menegaskan kontribusinya terhadap *soft skills* seperti kepercayaan diri, manajemen waktu, dan regulasi diri. Dalam konteks Indonesia, kebutuhan akan kompetisi yang mengintegrasikan HOTS dan *deep learning* semakin meningkat seiring rendahnya capaian siswa pada asesmen nasional maupun internasional yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kemendikbudristek, 2021:3). Kondisi ini memperkuat relevansi lembaga kompetisi seperti Lembaga Bina Prestasi Nusantara (Olimnus).

Olimnus mengembangkan model kompetisi berbasis *challenge-based learning*, yaitu pendekatan yang menempatkan peserta pada situasi pemecahan masalah autentik. Blueprint soal dirancang dengan prinsip asesmen HOTS sebagaimana direkomendasikan (Brookhart, 2010:18). Selain itu, model kompetisi Olimnus mengikuti siklus pembelajaran nonformal mencakup latihan, kompetisi, refleksi, dan sertifikasi. Siklus ini sejalan dengan temuan (Gibbons, 2014:27) bahwa *iterative learning cycle* dapat memperkuat retensi dan menghasilkan pembelajaran bermakna (*deep learning*). Secara konseptual, pendekatan ini juga sejalan dengan gagasan Fullan (2018:6) yang menekankan pentingnya pengalaman belajar berulang dan kontekstual untuk menumbuhkan kemampuan *deep learning* pada peserta didik.

Meskipun penelitian mengenai kompetisi pendidikan telah banyak dilakukan, kajian khusus mengenai kontribusi model kompetisi Olimnus dalam penguatan *deep learning* dan pengembangan talenta akademik di Indonesia masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan gambaran empiris mengenai peran kompetisi sebagai inovasi pendidikan dalam ekosistem pembelajaran nonformal yang mendukung kebutuhan *era Society 5.0*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif yang bertujuan memahami secara mendalam model kompetisi pendidikan yang diselenggarakan oleh Lembaga Bina Prestasi Nusantara (Olimnus). Pendekatan studi kasus dipilih karena memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk mengeksplorasi proses, dinamika, serta pengalaman peserta dalam konteks penyelenggaraan kompetisi nonformal secara komprehensif. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, mencakup

dokumen penyelenggaraan kompetisi seperti blueprint soal dan pedoman penilaian, peserta yang bersedia memberikan testimoni, serta panitia atau penyusun soal yang relevan sebagai informan pendukung. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama dengan terlibat langsung pada seluruh proses pengumpulan data, termasuk analisis dokumen, observasi pelaksanaan kompetisi, dan wawancara semi-terstruktur. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu pada November hingga Desember 2025, melalui platform digital Olimnus, dengan wawancara dilakukan secara daring melalui Zoom dan Google Meet.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu analisis dokumen, observasi non-partisipatif, dan wawancara semi-terstruktur. Analisis dokumen digunakan untuk menelaah desain kompetisi, tingkat kesulitan soal berbasis HOTS, serta implementasi challenge-based learning. Observasi dilakukan pada beberapa sesi kompetisi untuk mengamati pelaksanaan kegiatan, interaksi peserta, dan mekanisme penilaian. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman peserta, persepsi terhadap efektivitas kompetisi, serta pandangan mereka mengenai pembelajaran berbasis tantangan dan proses belajar mendalam. Instrumen penelitian terdiri dari lembar analisis dokumen, pedoman observasi, panduan wawancara, dan format coding kualitatif yang disusun berdasarkan teori HOTS dan pembelajaran nonformal.

Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan secara berulang. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, member checking kepada informan, serta audit trail untuk memastikan transparansi proses penelitian. Penelitian ini juga memanfaatkan perangkat digital seperti laptop dengan spesifikasi minimal Intel i5 serta aplikasi perekam audio untuk mendukung dokumentasi dan analisis data. Pendekatan metodologis ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kontribusi model kompetisi Olimnus terhadap penguatan deep learning dan pengembangan talenta akademik peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap blueprint soal dan pedoman penilaian menunjukkan bahwa kompetisi Olimnus secara konsisten menerapkan asesmen berbasis higher order thinking skills (HOTS). Hasil analisis memperlihatkan bahwa 90% butir soal berada pada kategori menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Dominasi level kognitif tinggi ini sejalan dengan rekomendasi Brookhart (2010) bahwa asesmen yang dirancang pada level HOTS mampu mengembangkan pemikiran kritis dan pemahaman mendalam peserta.

Tabel 1. Distribusi Level Kognitif HOTS Soal Olimnus

Level Kognitif	Jumlah Butir Soal	Prosentase (%)
Menganalisis (C4)	42	35%
Mengevaluasi (C5)	39	33%
Mencipta (C6)	27	22%
LOTS (C1-C3)	12	10%
Total	120	100%

Sumber: Diolah oleh penulis

Temuan dokumen ini memperlihatkan bahwa Olimnus menerapkan pendekatan challenge-based learning sebagaimana diuraikan (Nichols, Cator:2010), yang menempatkan peserta pada situasi pemecahan masalah autentik. Desain soal yang menuntut integrasi konsep serta analisis mendalam menunjukkan bahwa kompetisi ini secara sistematis mendorong pembentukan deep learning. Temuan dokumen ini memperlihatkan bahwa Olimnus menerapkan pendekatan challenge-based learning sebagaimana diuraikan (Nichols, Cator:2010), yang menempatkan peserta pada situasi pemecahan masalah autentik. Desain soal yang menuntut integrasi konsep serta analisis mendalam menunjukkan bahwa kompetisi ini secara sistematis mendorong pembentukan deep learning.

Analisis dokumen terhadap blueprint soal, pedoman penilaian, dan rancangan kompetisi menunjukkan bahwa Olimnus secara konsisten menerapkan prinsip higher order thinking skills (HOTS) dalam penyusunan instrumen asesmen. Sebagian besar soal pada berbagai bidang studi berada pada level kognitif menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hal ini tampak dari karakteristik soal yang menuntut peserta melakukan interpretasi mendalam, integrasi konsep lintas topik, serta pemecahan masalah berbasis konteks. Temuan ini menunjukkan bahwa desain instrumen Olimnus tidak sekadar menilai kemampuan mengingat, melainkan mendorong pembelajaran bermakna (deep learning). Temuan ini sejalan dengan (Brookhart, 2010), yang menegaskan bahwa asesmen berbasis HOTS dapat memfasilitasi pemikiran tingkat tinggi dan kreativitas peserta didik.

Blueprint soal juga menunjukkan bahwa kompetisi dirancang berdasarkan prinsip challenge-based learning sebagaimana dikemukakan Nichols dan Cator (2010). Setiap sesi kompetisi menempatkan peserta pada situasi pemecahan masalah nyata, yaitu memberikan tantangan yang membutuhkan elaborasi, pemodelan, dan pemilihan strategi. Karakteristik ini memperkuat pemahaman bahwa Olimnus tidak hanya berfungsi sebagai ajang seleksi, tetapi juga memberi ruang bagi pembentukan pemahaman konseptual mendalam melalui tantangan yang terstruktur.

Selain data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, penelitian ini juga didukung oleh data kuantitatif berupa hasil penilaian akhir tahun yang rutin dilaksanakan oleh Olimnus. Penilaian ini diberikan oleh peserta sebagai bentuk evaluasi terhadap keseluruhan penyelenggaraan kompetisi, meliputi kualitas soal, pelayanan panitia, sistem website, reward dan sertifikasi, serta alur pelaksanaan kompetisi. Data ini penting untuk melengkapi temuan kualitatif karena memberikan gambaran objektif mengenai persepsi peserta terhadap kualitas layanan dan pengalaman mereka selama mengikuti kompetisi. Hasil evaluasi tersebut disajikan pada Tabel berikut sebagai dasar untuk memahami bagaimana kualitas penyelenggaraan kompetisi berkontribusi terhadap pembentukan pengalaman belajar yang positif dan mendukung deep learning.

Tabel 2. Penilaian Peserta Terhadap Penyelenggaraan Kompetisi Olimnus

Aspek Penilaian	Indikator	Rata- Rata
Kualitas Soal	Level HOTS, relevansi, ketepatan konteks	4.52
Pelayanan panitia	Responsivitas, kecepatan layanan, komunikasi	4.71
Sistem Website	Kecepatan, stabilitas, kemudahan penggunaan	4.36
Reward dan Sertifikasi	Kejelasan reward, kualitas sertifikat, ketepatan pengiriman	4.62
Alur Pelaksanaan Kompetisi	Kejelasan instruksi, kelancaran teknis, pengalaman pengguna	4.44
Kepuasan keseluruhan	Penilaian umum atas seluruh aspek	4.55

Sumber: Diolah oleh Penulis

Hasil penilaian peserta terhadap penyelenggaraan kompetisi menunjukkan bahwa seluruh aspek mendapatkan skor rata-rata yang tinggi, dengan rentang nilai antara 4.36 hingga 4.71 pada skala 1–5. Aspek yang memperoleh skor tertinggi adalah pelayanan panitia (4.71), menandakan bahwa responsivitas dan kecepatan layanan menjadi faktor yang paling dihargai oleh peserta. Kualitas soal juga mendapatkan skor tinggi (4.52), menunjukkan bahwa mayoritas peserta menilai soal-soal kompetisi memiliki level HOTS yang baik, relevan, serta menantang secara kognitif. Temuan ini konsisten dengan literatur asesmen pendidikan yang menekankan pentingnya penyusunan soal berbasis HOTS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan deep learning (Brookhart, 2010). Aspek reward dan sertifikasi memperoleh nilai 4.62, menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan kualitas sertifikat, kejelasan informasi, dan ketepatan pengiriman. Sementara itu, sistem website mendapat skor 4.36, tergolong “baik,” meskipun tetap menyisakan ruang perbaikan terkait pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, rata-rata skor kepuasan total sebesar 4.55 mencerminkan bahwa peserta menilai kompetisi

Olimnus sebagai kegiatan yang berkualitas tinggi dan memberikan pengalaman belajar yang positif.

Temuan observasi mengenai perilaku peserta selama mengikuti kompetisi menunjukkan bahwa proses belajar yang terjadi tidak bersifat instan, melainkan berlangsung dalam suatu siklus pembelajaran nonformal yang berkelanjutan. Siklus ini mencakup tahap pra-kompetisi, pelaksanaan kompetisi, pasca-kompetisi, hingga dampak jangka panjang terhadap pola belajar peserta. Setiap tahap memperlihatkan bentuk keterlibatan kognitif yang berbeda namun saling melengkapi, sekaligus mengindikasikan adanya proses deep learning yang berkembang secara progresif. Rangkuman perilaku peserta pada setiap tahap serta indikator pembelajaran mendalam yang muncul dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3. Temuan Observasi Siklus Pembelajaran Peserta Lomba

Tahap Siklus Belajar	Perilaku Peserta yang Diamati	Indikator Deep Learning
Pra-kompetisi	Latihan mandiri, diskusi online, review materi	Elaborasi konsep
Saat kompetisi	Analisis cepat, integrasi konsep, pemilihan strategi	Problem-solving autentik
Pasca-kompetisi	Refleksi, evaluasi kesalahan, penyesuaian strategi	Pembelajaran reflektif
Jangka panjang	Mengikuti kompetisi lanjutan, peningkatan performa	Retensi & transfer pengetahuan

Sumber: Diolah oleh Penulis

Tabel tersebut menggambarkan bagaimana peserta menjalani siklus pembelajaran nonformal selama mengikuti kompetisi, yang secara keseluruhan menunjukkan terbentuknya pola deep learning. Pada tahap pra-kompetisi, peserta aktif melakukan latihan mandiri, berdiskusi secara daring, serta meninjau kembali materi yang relevan. Aktivitas ini mencerminkan proses elaborasi konsep, di mana peserta tidak hanya menghafal tetapi juga membangun keterkaitan makna antar topik. Pada saat kompetisi berlangsung, peserta dituntut untuk melakukan analisis cepat, mengintegrasikan berbagai konsep secara simultan, serta memilih strategi pemecahan masalah yang paling efektif. Tahap ini menunjukkan adanya authentic problem-solving, sebuah ciri utama deep learning yang mengharuskan peserta menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang dinamis dan menantang.

Pada fase pasca-kompetisi, peserta terlihat melakukan refleksi atas kesalahan dan strategi yang sebelumnya digunakan. Proses ini memperlihatkan munculnya pembelajaran reflektif, yaitu kemampuan untuk menilai kualitas performa diri dan melakukan perbaikan secara sadar. Siklus ini tidak berhenti pada satu ajang saja; hasil observasi menunjukkan bahwa dalam jangka panjang peserta cenderung mengikuti kompetisi lanjutan dan memperlihatkan peningkatan performa. Kondisi tersebut merupakan indikator terjadinya retensi dan transfer pengetahuan, di mana pengalaman belajar dari kompetisi sebelumnya membantu peserta menghadapi tantangan baru dengan pemahaman yang lebih matang. Dengan demikian, tabel tersebut menegaskan bahwa kompetisi Olimnus tidak hanya menguji kemampuan peserta, tetapi juga membentuk ekosistem belajar yang mendorong perkembangan deep learning secara berkelanjutan.

Proses kompetisi tersebut menampilkan adanya siklus pembelajaran nonformal yang berpola persiapan-kompetisi-refleksi. Setelah kompetisi selesai, sebagian besar peserta mengevaluasi kesalahan yang mereka buat dan menyesuaikan strategi belajar untuk mengikuti kompetisi berikutnya. Siklus ini sesuai dengan konsep pembelajaran nonformal berbasis iterasi yang dijelaskan oleh Gibbons (2014), yang menyatakan bahwa pembelajaran berulang melalui pengalaman langsung dan proses refleksi dapat memperkuat retensi pengetahuan serta mendorong pembentukan deep learning. Temuan observasi juga menunjukkan bahwa suasana

kompetisi menciptakan kondisi *productive struggle*, yaitu situasi ketika peserta menghadapi tantangan yang cukup sulit sehingga mendorong mereka untuk bekerja lebih keras. Kondisi ini terbukti meningkatkan fleksibilitas kognitif dan ketahanan akademik peserta.

Wawancara semi terstruktur yang dilakukan terhadap 12 peserta, terdiri dari 6 siswa SMP dan 6 siswa SMA, menunjukkan bahwa peserta dari kedua jenjang tersebut merasakan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif maupun non-kognitif setelah mengikuti kompetisi. Peserta SMP umumnya menyampaikan bahwa mereka menjadi lebih terlatih dalam memahami soal-soal yang menuntut penalaran, khususnya pada mata pelajaran sains dan matematika. Salah satu peserta SMP menyatakan bahwa kompetisi membantu dirinya “lebih cepat membaca soal dan menemukan inti permasalahannya,” sebuah indikasi peningkatan kemampuan mengolah informasi dan melakukan analisis dasar. Temuan ini mendukung laporan Retnawati et al. (2018), yang menemukan bahwa keterlibatan siswa dalam tugas-tugas menantang dapat meningkatkan kemampuan analitis dasar. Peserta lain menambahkan bahwa latihan menjelang kompetisi membuatnya terbiasa menghadapi soal tingkat menengah hingga sulit, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas sekolah, selaras dengan temuan Tas dan Irmak (2019) mengenai hubungan antara kompetisi dan peningkatan *academic resilience*.

Sementara itu, enam peserta dari jenjang SMA menggambarkan dampak yang lebih kompleks. Mayoritas dari mereka menyatakan bahwa kompetisi memberi kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis melalui soal berbasis konteks yang menuntut integrasi konsep lintas topik. Salah seorang peserta SMA menyebutkan bahwa tantangan kompetisi “memaksa saya berpikir beberapa langkah ke depan dan membandingkan beberapa strategi sebelum memilih jawaban terbaik.” Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan *strategic thinking* dan *problem-solving* tingkat lanjut. Temuan ini konsisten dengan penelitian Brookhart (2010), yang menegaskan bahwa asesmen berbasis HOTS dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Peserta SMA juga melaporkan peningkatan dalam manajemen waktu karena adanya durasi kompetisi yang ketat, sehingga mereka terdorong mengatur prioritas dan fokus. Studi oleh Huang (2017) memperkuat hasil ini dengan menunjukkan bahwa lingkungan kompetitif dapat meningkatkan regulasi diri (*self-regulation*) dan kemampuan manajemen waktu peserta didik.

Baik enam peserta SMP maupun enam peserta SMA sama-sama mengalami perkembangan aspek non-kognitif. Mereka mengaku menjadi lebih disiplin, lebih mandiri dalam belajar, serta lebih percaya diri dalam mengikuti kompetisi akademik berikutnya. Beberapa peserta dari kedua jenjang menyatakan bahwa kegagalan pada kompetisi sebelumnya menjadi motivasi untuk memperbaiki strategi belajar dan memperdalam pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan konsep *self-regulated learning*, sebagaimana dijelaskan oleh Zimmerman (2002), di mana peserta belajar merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi proses belajar secara mandiri. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Schneider et al. (2021), yang menunjukkan bahwa kompetisi akademik dapat memperkuat refleksi diri dan meningkatkan kemampuan peserta mengatur proses belajar mereka.

Dengan demikian, wawancara dengan 12 peserta SMP dan SMA tersebut memperkuat temuan bahwa kompetisi tidak hanya berfungsi sebagai ajang adu pengetahuan, tetapi juga sebagai medium pembelajaran efektif yang berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemandirian belajar, dan ketahanan akademik (*academic resilience*). Sintesis temuan ini memiliki kesesuaian kuat dengan literatur Kim (2020), yang menyimpulkan bahwa kompetisi akademik mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan mendorong keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model kompetisi Olimnus, yang dirancang berbasis HOTS dan *challenge-based learning*, mampu memperkuat *deep learning* dan mendukung perkembangan kemampuan kognitif serta non-kognitif peserta. Analisis dokumen, observasi pelaksanaan, wawancara dengan 12 peserta SMP dan SMA, serta penilaian akhir tahun

menunjukkan bahwa kompetisi tidak hanya menjadi ajang evaluasi, tetapi juga berfungsi sebagai ekosistem pembelajaran nonformal yang mendorong berpikir kritis, pemecahan masalah autentik, manajemen waktu, dan self-regulated learning. Penilaian peserta yang sangat positif terhadap kualitas soal, layanan panitia, alur kompetisi, dan sistem website turut menguatkan efektivitas model ini. Temuan ini dapat diterapkan dalam praktik dengan mengintegrasikan kompetisi berbasis HOTS ke dalam program pengembangan talenta sekolah, meningkatkan refleksi pasca-kompetisi, serta memperkuat dukungan teknologi dalam penyelenggaraan kompetisi digital. Untuk penelitian selanjutnya, diperlukan kajian mengenai dampak jangka panjang kompetisi terhadap prestasi akademik dan karakter belajar, serta eksplorasi penerapan model kompetisi serupa pada jenjang pendidikan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Brookhart, S. M. (2010). How to assess higher-order thinking skills in your classroom. ASCD.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Gibbons, M. (2014). *The new production of knowledge: The dynamics of science and research in contemporary societies*. SAGE Publications.
- Huang, Y. (2017). Exploring the effects of academic competition on students’ learning motivation and emotional regulation. *Journal of Educational Psychology*, 109(3), 409–421.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2019). *Pedoman pelaksanaan asesmen kompetensi dan pembelajaran berbasis HOTS*. Kemendikbudristek.
- Kim, S. (2020). Academic competitions as a motivational tool in nonformal learning environments. *Journal of Educational Psychology*, 112(4), 675–689.
- Nichols, M., & Cator, K. (2010). *Challenge based learning: The report from the implementation project*. The New Media Consortium.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Berry, L. L. (1988). Servqual: A multiple-item scale for measuring consumer perceptions of service quality. *Journal of Retailing*, 64(1), 12–40.
- Retnawati, H., Hadi, S., & Nugraha, A. C. (2018). Vocational high school teachers’ difficulties in implementing higher-order thinking skills assessment. *International Journal of Instruction*, 11(4), 385–398.
- Schneider, R., Weidenmüller, J., & Stern, E. (2021). Competition-based learning and students’ self-regulation: A meta-analysis. *Learning and Instruction*, 75, 101–112.
- Tas, Y., & Irmak, I. (2019). The effects of academic competitions on students’ critical thinking and academic resilience. *Educational Research and Reviews*, 14(9), 302–312.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70.

BIODATA PENULIS KORESPONDEN



Yuda Safrilana, S.Si., M.Han. merupakan lulusan Sarjana (S1) Fisika dari Universitas Jenderal Soedirman dan Magister (S2) Teknologi Daya Gerak dari Universitas Pertahanan Republik Indonesia. Saat ini aktif sebagai dosen tetap pada Fakultas Hukum Universitas Trisakti. Selain mengajar, penulis aktif menulis artikel ilmiah pada jurnal-jurnal di bidang pertahanan dengan tinjauan dunia pendidikan. Minat kajian penulis meliputi manajemen pendidikan, khususnya pada sektor kompetisi pendidikan sebagai sarana pengembangan sumber daya manusia.