

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS HOTS BERBANTU APLIKASI THAT QUIZ

Dian Eka Amrina¹, Dwi Hasmiyanti², Edutivia Mardetini³, Fitriyanti⁴

Universitas Sriwijaya¹, Universitas Sriwijaya², Universitas Sriwijaya³, Universitas Sriwijaya⁴
pos-el: dianekaa@fkip.unsri.ac.id¹, dwi_hasmiyanti@fkip.unsri.ac.id²,
edutiviamardetini@fkip.unsri.ac.id³, fitriyanti@fkip.unsri.ac.id⁴

ABSTRAK

Pembelajaran ekonomi kelas X di SMA N 10 Palembang masih belum terbiasa menggunakan instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz*, terlihat dari 7% soal yang diberikan masih terkategori level kognitif analisis. Tujuan penelitian ini mengembangkan instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* yang teruji validitas dan praktikalitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall, dengan sampel penelitian sebanyak 15 orang peserta didik kelas X di SMA N 10 Palembang. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang di analisis dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang dikembangkan terkategori sangat valid oleh para ahli materi 98,61%, bahasa sebesar 87,5%, dan ahli media sebesar 96,56%. Berdasarkan analisis butir soal diperoleh 9 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian untuk pertemuan 1 pada materi kelangkaan dan pada Pertemuan 2 dengan materi biaya peluang diperoleh 8 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian yang terkategori valid, reliabel serta memiliki tingkat kesulitan soal dan daya beda soal yang baik. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang dikembangkan terkategori praktis sebesar 72%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* teruji valid dan praktis untuk digunakan dalam pengukuran efektifitas instrumen.

Kata kunci : *Instrumen, Penilaian, HOTS, That Quiz.*

ABSTRACT

Economics learning for grade X at SMA N 10 Palembang is still not accustomed to using HOTS assessment instruments with the That Quiz application, as seen from 7% of the questions given are still categorized at the cognitive analysis level. The purpose of this study is to develop an HOTS assessment instrument with the That Quiz application that has been tested for validity and practicality. The study uses the Borg and Gall development model, with a research sample of 15 grade X students at SMA N 10 Palembang. The data collection technique used was a questionnaire analyzed using a percentage formula. The results of the study showed that the assessment instrument developed was categorized as very valid by material experts, 98.61%, language experts, 87.5%, and media experts, 96.56%. Based on the analysis of the questions, 9 multiple-choice questions and 2 essay questions were obtained for meeting 1 on the scarcity material and at Meeting 2 with the opportunity cost material, 8 multiple-choice questions and 2 essay questions were obtained which were categorized as valid, reliable and had a good level of difficulty and discrimination. In addition, the results of the practicality test showed that the assessment instrument developed was categorized as practical by 72%. It can be concluded that the HOTS assessment instrument with the That Quiz application has been proven valid and practical for use in measuring the effectiveness of the instrument.

Keywords: *Instrument, Assessment, HOTS, That Quiz*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era abad ke-21 menuntut adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang tidak hanya berfokus pengetahuan

faktual dan prosedural, akan tetapi melibatkan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill* atau HOTS). Kemampuan berpikir kritis, kreatif,

komunikasi dan kolaborasi merupakan bagian penting dari Profil Pelajar Pancasila yang ingin diwujudkan dalam Kurikulum Merdeka (Hidayah, Ngabiyanto, & Wadiyo, 2024) (Fatmawati, Jaya, Rasid, & Abubakar, 2025). Oleh karena itu, fokus utama dalam pembelajaran khususnya penilaian adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi. HOTS mencakup keterampilan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Anderson, Krathwohl, & dkk, 2023). Penilaian terhadap keterampilan-keterampilan tersebut menuntut adanya instrumen yang dapat digunakan oleh pendidik di berbagai jenjang pendidikan.

Instrumen penilaian merupakan satu kesatuan dengan proses pembelajaran, sehingga perlu dirancang guna mendukung capaian pembelajaran. Faktanya, banyak pendidik yang masih menghadapi tantangan dalam menyusun dan menggunakan instrumen penilaian berbasis HOTS. Kesulitan pendidik dalam menyusun soal HOTS diantaranya kesulitan memahami konsep soal HOTS, kesulitan merumuskan soal HOTS, kesulitan mengembangkan soal HOTS, menghubungkan HOTS dengan tujuan pembelajaran, dan kesulitan menentukan standar penilaian soal HOTS (Hulaipah, Syukri, & Indraswati, 2023) (Ningsi & Shaleh, 2024). Penyusunan instrumen penilaian berbasis HOTS meliputi menganalisis Kompetensi Dasar, merancang kisi-kisi, menentukan stimulus situasional yang menarik, merancang soal sesuai kisi-kisinya, menentukan kunci jawaban dari soal, melakukan analisis kualitatif, dan melakukan analisis kuantitatif (Putri, Sanjaya, & Fitria, 2023).

Sebagian besar pendidik masih menggunakan instrumen yang hanya mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah (Wahidmuri, Marandy, & Hani'ah, 2021). Dampaknya peserta didik kurang

terlatih menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi terhadap permasalahan kompleks (Hariani, Tahir, & Oktaviyanti, 2023) (Pusparini & Mistiani, 2023). Beberapa instrumen yang digunakan tidak mampu secara efektif mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa karena kendala teknis, kurangnya pelatihan, dan keterbatasan media.

Selain itu, tantangan dunia pendidikan saat ini juga menuntut pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran termasuk dalam penilaian. Salah satu pemanfaatan teknologi digital yang dapat mendukung penilaian berbasis HOTS yaitu aplikasi *that quiz*. *That quiz* menjadi salah satu alternatif solusi dalam pengembangan dan pelaksanaan penilaian HOTS secara efisien. Aplikasi evaluasi daring yang memungkinkan pendidik menyusun, membagikan, dan menilai berbagai jenis soal, termasuk soal-soal berbasis HOTS. Aplikasi ini memberikan kemudahan akses, fleksibilitas penyusunan serta kemampuan menyimpan, menganalisis hasil secara otomatis serta memantau perkembangan siswa secara *real time*.

Pembelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 10 Palembang, berdasarkan studi pendahuluan menunjukkan bahwa 7% instrumen penilaian yang digunakan telah berbasis HOTS pada ranah analisis (Amrina, Hasmidyani, & Mardetini, 2022). Selain itu, penilaian pembelajaran lebih dominan dilakukan secara *paper tes*. Walaupun dalam pembelajaran pendidik pernah menggunakan aplikasi penilaian yaitu *Google Form* dan *Quizizz*. Aplikasi tersebut digunakan dan baru memfasilitasi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan *Lower Order Thinking Skill* (LOTS) yaitu mengingat, memahami, dan mengaplikasikan. Konsep dan teori dalam ekonomi menuntut peserta didik untuk dapat menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, bukan hanya mengingat, memahami

dan mengaplikasikan konsep dan teori yang ada. Fakta tersebut menunjukkan bahwa perlunya optimalisasi dalam pelaksanaan penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* pada pembelajaran ekonomi kelas X di SMAN 10 Palembang.

Belum banyak hasil penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *That Quiz* dalam penilaian. Salah satu hasil penelitian mengungkap bahwa penggunaan aplikasi *That Quiz* memberi kemudahan pendidik dalam memperoleh materi secara cepat dan ringkas, melaksanakan penilaian dan kontrol siswa secara langsung (Kuncahyono, Suwandayani, & Muzakki, 2020). Beberapa penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi penilaian online dengan berbagai aplikasi seperti *Quizizz*, *Wondershare*, *Kahoot*, dll telah dilakukan. Penilaian pembelajaran dengan Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik dalam mengerjakan soal guna mencapai hasil yang maksimal (Rahmawati, Nisa, Astuti, Fajariyani, & Suliyanti, 2022). Hasil belajar matematika peserta didik tidak menunjukkan perbedaan signifikan antara peserta didik yang menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* (Fathan, Suharti, Yuliany, & Hasrianti, 2024). *That Quiz* sering digunakan pada mata pelajaran ilmu alam seperti Matematika, namun masih terbatas dalam mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini membahas pengembangan instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi *That Quiz* pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 10 Palembang. Pengembangan instrumen ini berfokus pada validitas dan praktikalitas produk instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* yang dikembangkan.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian pengembangan yang digunakan merujuk kepada model pengembangan Borg dan Gall (1989) yang terdiri dari sepuluh tahapan utama yaitu *Research and information collection*, *Planning*, *Develop preliminary form of product*, *Preliminary field testing*, *Main product revision*, *Main field testing*, *Operational product revision*, *Operating Field testing*, *final product revision* dan *Disemination and Implementation* (Waruwu, 2024). Artikel ini akan fokus membahas tahap kedua sampai dengan keempat dalam model pengembangan Borg dan Gall yaitu *Planning*, *Develop preliminary form of Product*, *Preliminary field testing*, dan *Main Product revision*.

Pada tahap *Planning* (Perencanaan) dilakukan analisis materi pelajaran ekonomi yang akan dibuatkan soal HOTS. Tahap selanjutnya yaitu dilakukan desain produk yang diawali dengan pembuatan kisi-kisi instrumen penilaian HOTS dengan Aplikasi *That Quiz* untuk soal pilihan ganda dan uraian. Setelah melakukan desain produk dilanjutkan dengan tahap ketiga yaitu validasi ahli yang terdiri dari ahli bahasa, materi, dan media yang dilakukan dosen di FKIP Universitas Sriwijaya. Setelah divalidasi selanjutnya dilakukan uji coba kelas kecil dengan sampel sebanyak 5 orang peserta didik kelas X di SMA N 10 Palembang untuk melihat kelayakan secara empirik instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* pada materi kelangkaan dan biaya peluang. Hasil uji coba kelas kecil dilanjutkan dengan analisis kuantitatif yaitu uji validitas, uji reliabilitas, analisis tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal dari produk instrumen penilaian HOTS dengan

aplikasi *That Quiz* yang dikembangkan. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, instrumen yang telah dikembangkan akan direvisi sesuai dengan hasil validasi dan uji coba kelompok kecil. Setelah direvisi, proses uji coba instrumen dilakukan untuk kelompok sedang pada siswa kelas X SMAN 10 Palembang yang terdiri dari 10 orang peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan uji praktikalitas instrumen yang sudah dirancang, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis kuantitatif dengan menghitung validitas butir soal, reliabilitas instrumen, analisis tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda soal. Setelah di ujikan, tahap terakhir pengembangan instrumen ini dilakukan revisi kembali sehingga instrumen memang benar-benar teruji.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Angket yang digunakan untuk mendapatkan validasi ahli materi ekonomi, bahasa dan media evaluasi pembelajaran dan angket praktikalitas peserta didik dan pendidik yang digunakan untuk mengukur kepraktisan produk yang di kembangkan. Data angket validasi ahli mentersebut di analisis dengan menggunakan rumus persetase yaitu

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil validasi ahli di interpretasikan sesuai dengan kriteria tingkat kevalidan instrumen. Selain itu, hasil uji praktikalitas akan di analisis dengan rumus persetase dan di interpretasikan sesuai kriteria praktikalitas instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pengembangan instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* ini dilakukan di kelas X SMAN 10 Palembang, awali dengan tahap perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba produk dan revisi hasil uji coba produk, yang dijelaskan secara rinci berikut ini:

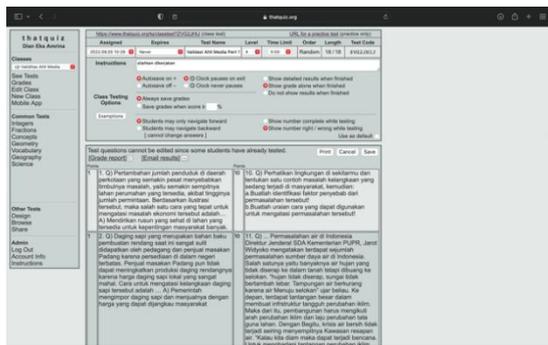
a. Perencanaan

Tahap ini diawali dengan analisis materi pembelajaran oleh tim peneliti dan guru mata pelajaran ekonomi di SMA N 10 Palembang. analisis dilakukan untuk memilih materi pelajaran ekonomi yang memungkinkan untuk dikembangkannya instrumen penilaian HOTS yang mengukur ranah kognitif C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi). Dari hasil analisis materi, Pengembangan instrumen akan dilakukan pada materi kelangkaan dan biaya peluang. Materi tersebut memungkinkan peneliti dan pendidik menautkan berbagai macam kasus atau permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari sebagai stimulusnya.

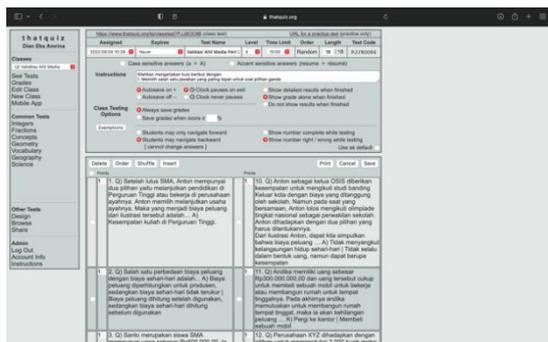
b. Desain Produk

Tahap ini di awali dengan pembuatan tabel spesifikasi soal dan kisi-kisi soal instrumen penilaian HOTS pada materi kelangkaan dan biaya peluang, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan tabel stimulus untuk tiap butir instrumen penilaian HOTS berdasarkan indikatornya. Instrumen penilaian yang dirancang untuk dua kali Pertemuan, Pertemuan pertama berjumlah 20 soal yang terdiri dari 16 soal pilihan ganda dan 4 soal uraian pada materi kelangkaan. Hal yang sama juga berlaku untuk pertemuan kedua yaitu 20 soal yang terdiri dari 16 soal pilihan ganda dan 4 soal uraian pada

materi biaya peluang. Setelah instrumen untuk kedua pertemuan tersebut dirancang, tahap selanjutnya membuat kelas di aplikasi *That Quiz* dan memasukkan instrumen pertemuan pertama dan kedua yang telah di rancang ke aplikasi *That Quiz*, dapat terlihat pada gambar 1 dan 2 berikut ini.



Gambar 1. Tampilan Draft Produk Pertemuan 1



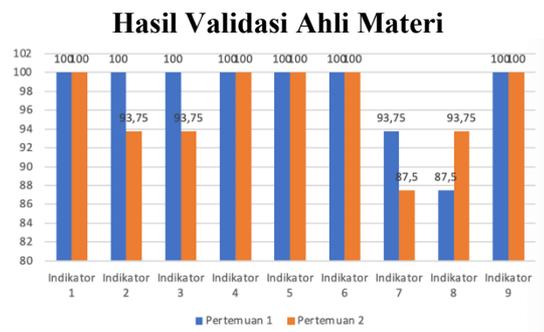
Gambar 2. Tampilan Draft Produk Pertemuan 2

c. Uji Coba Produk

Tahap ini akan dilakukan validasi ahli dari produk yang sudah dirancang. Validasi ahli diuji oleh tiga validator yaitu ahli materi Ibu YF, validator bahasa yaitu Ibu AS, dan ahli media yaitu Ibu DP. Hasil validasi ahli tersebut yaitu

1. Validasi Materi, Angket Validasi terdiri dari sembilan indikator yaitu indikator pertama mengenai kesesuaian soal dengan indikator; kedua, penggunaan stimulus yang menarik; ketiga, penggunaan stimulus yang kontekstual; keempat, soal mengukur level kognitif

tingkat tinggi; kelima, jawaban tidak ditemukan pada stimulus; keenam, mengusung kebaruan; ketujuh, pilihan jawaban homogen dan logis; kedelapan, soal memiliki satu jawaban yang benar; dan yang terakhir soal tidak mengandung unsur Suku, Agama, Ras, Antargolongan, Pornografi, Politik, Propaganda, dan Kekerasan (SARAPPPK). Ahli materi merekomendasikan perbaikan pertanyaan soal yang dibuat dan pilihan jawaban yang bisa membingungkan peserta didik. Hasil angket validasi materi dapat terlihat pada gambar 3. Pertemuan 1 perbaikan dominan dilakukan pada indikator ketujuh terkait pilihan jawaban yang homogen dan logis dan indikator delapan mengenai setiap soal ada satu jawaban yang benar. Pada Pertemuan 2 perbaikan dilakukan pada indikator dua mengenai stimulus yang menarik, indikator tiga mengenai stimulus yang Kontekstual, dan sama seperti di Pertemuan 1 perlu perbaikan di indikator ketujuh dan kedelapan.

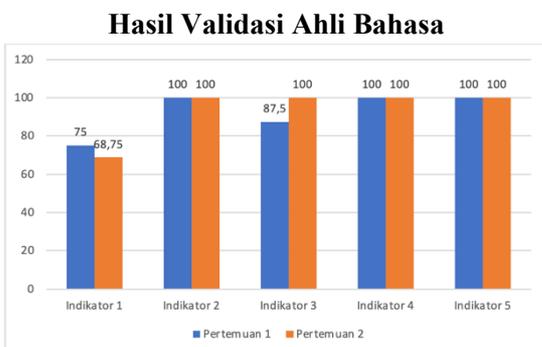


Gambar 3. Hasil Validasi Materi Soal Pertemuan 1 dan 2

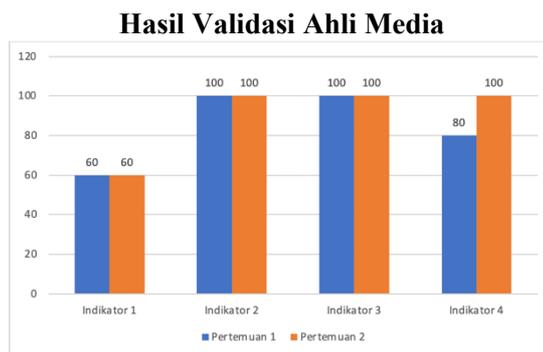
2. Validasi bahasa, indikator pada angket terdiri dari lima indikator yaitu pertama, menggunakan bahasa yang sesuai kaidah, kedua yaitu menggunakan bahasa yang baku, ketiga, pertanyaan yang komunikatif, keempat mengenai pilihan jawaban yang tidak mengulang, dan terakhir, soal tidak mengandung unsur

SARAPPPK. Ahli bahasa merekomendasikan perbaikan pada bahasa yang digunakan, penulisan angket dan tanda baca yang tidak sesuai dengan pedoman. Hasil angket validasi bahasa dapat terlihat pada gambar 4. Indikator terendah di Pertemuan 1 dan 2 terdapat pada indikator 1 yaitu penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah, dan perlu perbaikan pada indikator ketiga pada Pertemuan 1 terkait soal menggunakan kalimat yang komunikatif.

3. Validasi Media, Angket Validasi ahli media terdiri dari 4 indikator dengan 20 pernyataan. Aspek yang dinilai pada media aplikasi *That Quiz* adalah penyajian, desain isi, desain, dan kemudahan penggunaan. Rekomendasi perbaikan untuk aspek media yaitu waktu yang digunakan untuk menyelesaikan soal terlalu cepat, tidak munculnya jumlah soal benar dan salah yang telah dikerjakan peserta didik, dan kurang lengkapnya kalimat petunjuk soal yang terdapat dalam aplikasi *That Quiz*. Hasil angket validasi ahli media dapat dilihat pada gambar 5. Terlihat pada indikator satu mengenai penyajian masih perlu diperbaiki pada pertemuan 1 dan 2. Selain itu, pada pertemuan 1 di indikator keempat mengenai kemudahan penggunaan aplikasi *That Quiz*.



Gambar 4. Hasil Validasi Bahasa Soal Pertemuan 1 dan 2



Gambar 5. Hasil Validasi Media Soal Pertemuan 1 dan 2

Hasil validasi ahli untuk produk instrumen penilaian yang telah dirancang dapat terlihat pada tabel 1.

Setelah di validasi ahli, masukan dan saran dari validator menjadi dasar untuk memperbaiki produk Pengembangan. Salah satunya dapat terlihat dari tabel 2. Dapat disimpulkan hasil validasi ahli menyatakan bahwa instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* teruji sangat valid dan dapat dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil.

Tabel 1. Rekapitulasi Uji Validasi Produk

No	Validasi	Pertemuan		Rata-rata	Kriteria
		1	2		
1.	Materi	98,96%	98,26%	98,61%	Sangat Valid
2.	Bahasa	85%	90%	87,5%	Sangat Valid
3.	Media	96,25%	96,87%	96,56%	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli

Sebelum Perbaikan	Setelah perbaikan
1. Banjir merendam tanaman padi petani yang bermukim di Indramayu, Jawa Barat. Sawah yang terendam banjir seluas puluhan hektar karena luapan sungai asin. Akibatnya, tanaman padi yang mulai berbuah terancam gagal panen. Sejumlah petani mengaku, tanaman padi mereka terendam air banjir	1. Banjir merendam tanaman padi petani yang bermukim di Indramayu, Jawa Barat. Sawah yang terendam banjir seluas puluhan hektar karena luapan sungai asin. Akibatnya, tanaman padi yang mulai berbuah terancam gagal panen. Sejumlah petani mengaku, tanaman padi mereka terendam air banjir luapan

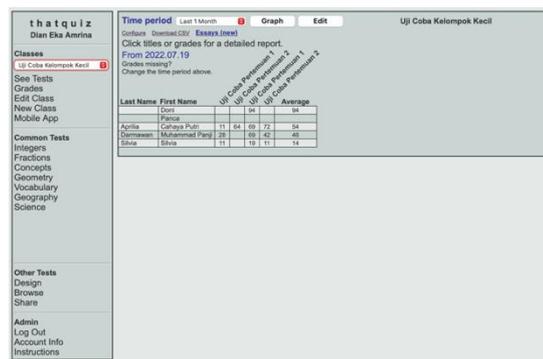
<p>luapan sungai asin sejak dua hari lalu meluap tinggi. Peristiwa ini akan berimbas pada pasokan beras di daerah Indramayu dan sekitarnya. (sumber: www.kompas.tv.com)</p> <p>Dari berita tersebut, permasalahan ekonomi paling mendasar yang dihadapi oleh manusia adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengangguran Kenaikan harga Kebutuhan yang terbatas Kelangkaan Kemiskinan 	<p>sungai asin sejak dua hari lalu meluap tinggi. Peristiwa ini berimbas pada pasokan beras di daerah Indramayu dan sekitarnya. (sumber: www.kompas.tv.com)</p> <p>Berdasarkan berita tersebut, inti masalah ekonomi yang dihadapi oleh manusia adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengangguran Kenaikan harga Kebutuhan yang terbatas Kelangkaan Kemiskinan
--	---

Tahap kedua pada uji coba produk ini yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 orang peserta didik kelas X.10 di SMAN 10 Palembang. Hasil uji coba dilakukan uji validitas butir soal, uji reliabilitas instrumen, analisis tingkat kesulitan soal dan uji daya pembeda soal.

Pada instrumen penilaian pertemuan 1 materi kelangkaan diperoleh hasil pengujian validitas instrumen yaitu tiga butir soal pilihan ganda yang teridentifikasi tidak valid dari 16 soal yaitu soal Nomor 3, 5, dan 14. Sehingga ketiga butir soal tersebut tidak digunakan sebagai instrumen penilaian. Hasil uji reliabilitas diperoleh sebesar 0,85 yang mengindikasikan instrumen penilaian reliabel. Hasil uji tingkat kesulitan soal diperoleh hasil sebanyak 13 soal terkategori mudah. Untuk hasil uji daya pembeda semua soal memiliki daya pembeda yang baik, sehingga 13 soal pilhan ganda dapat digunakan untuk tahapan selanjutnya. Untuk butir soal uraian, keempat butir soal uraian teruji valid, reliabel dengan koefisien 0,87, tingkat kesulitan soal dengan hasil empat butir soal terkategori mudah dan memiliki daya pembeda soal yang baik.

Pada instrumen penilaian pertemuan 2 materi biaya peluang, diperoleh hasil uji

validitas butir soal pilihan ganda bahwa 11 soal yang dinyatakan valid, sedangkan soal nomor 5, 6, 8, 10, dan 14 terbukti tidak valid. Hasil uji reliabilitas membuktikan bahwa instrumen penilaian reliabel dengan koefisien 0,86. Hasil uji tingkat kesulitan soal menunjukkan bahwa sembilan butir soal dengan tingkat kesulitan sedang dan dua butir soal terkategori mudah yaitu soal nomor 9 dan 16. Hasil uji daya beda soal menunjukkan bahwa semua soal pilihan ganda terkategori memiliki daya pembeda yang baik. Untuk soal uraian, keempat butir soal teruji valid dan reliabel dengan koefisien reliabel sebesar 0,89. Tingkat kesulitan empat butir soal uraian terkategori sedang, dan memiliki daya pembeda soal yang baik. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan di aplikasi *That Quiz* dapat terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil menjadi dasar untuk melakukan revisi produk pengembangan instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* yang akan di uji cobakan kembali pada kelompok sedang.

Tahap ketiga pada uji coba produk ini adalah uji coba kelompok sedang yang berjumlah 10 orang peserta didik kelas X.9 di SMAN 10 Palembang. Hasil uji coba kelompok sedang yang dilakukan dapat di lihat pada gambar 7.

The screenshot shows the 'That Quiz' interface for a class named 'Uji Kelompok Sedang'. It displays a table of student scores with columns for Last Name, First Name, Score (SQ), and Average. The table lists 10 students with their respective scores and averages.

Last Name	First Name	SQ	Average
Tilak		43	47
Garuth		54	53
Fatah		38	42
Falah		38	47
Gulman		31	42
Sulman		31	42
Lupa		8	13
Zilla		54	47
Almasri		44	40
Arma		48	47

Gambar 7. Hasil Uji Coba Kelompok Sedang

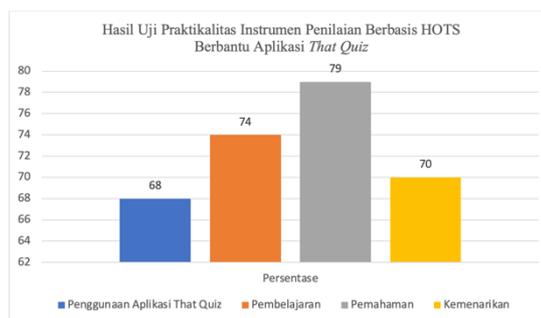
Hasil uji coba instrumen penilaian pertemuan 1 pada materi kelangkaan menunjukkan bahwa butir soal teruji valid sebanyak 9 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Hasil uji reliabilitas data diperoleh koefisien sebesar 0,9. Untuk pengujian tingkat kesukaran semua soal teridentifikasi dalam kategori mudah. Sedangkan, pada pengujian daya beda butir soal yang sudah dirancang terkategori memiliki daya beda yang baik.

Hasil uji coba instrumen penilaian pada pertemuan 2, menunjukkan hasil bahwa 8 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian terkategori valid sehingga butir soal yang tidak valid tidak digunakan lagi sebagai instrumen penilaian. Untuk hasil uji reliabilitas, koefisien reliabilitas yang diperoleh sebesar 0,87 yang menunjukkan bahwa instrumen penilaian terkategori reliabel. Searah dengan uji tingkat kesukaran butir soal, hal uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa semua butir soal terkategori soal mudah dan sedang sehingga bisa digunakan untuk tahap pengembangan selanjutnya. Sama halnya dengan uji beda soal, semua soal terkategori memiliki daya pembeda soal yang baik.

Simpulan untuk pengujian kelompok sedang ini butir soal yang teruji baik pada

Pertemuan 1 yaitu sebanyak 9 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Sedangkan pada Pertemuan 2 sebanyak 8 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Instrumen yang telah teruji di kelompok kecil dan sedang ini akan digunakan untuk mengukur praktikalitas produk instrumen penilaian yang telah dikembangkan.

Uji praktikalitas dilakukan kepada kelompok sedang yang terdiri dari 10 orang peserta didik melalui angket dengan bantuan *google form*. Angket praktikalitas ini terdiri dari empat indikator yang pertama terkait penggunaan produk, kedua mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan, ketiga terkait pemahaman dari instrumen penilaian yang digunakan, dan terakhir mengenai kemenarikan dari aplikasi yang digunakan. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut 8.



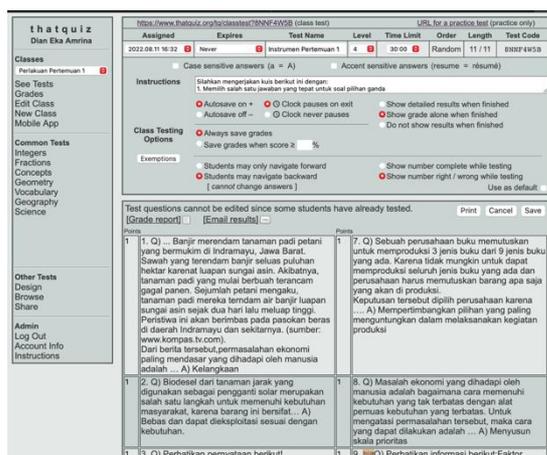
Gambar 8. Hasil Uji Praktikalitas

Komentar dan saran dari peserta didik terhadap instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* ini adalah mengenai penggunaan kata yang dibuat lebih efektif sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah maksud dari soal. Selain itu, 70% peserta didik menyatakan sangat puas terhadap penggunaan instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* ini. Hasil uji praktikalitas menunjukkan instrumen penilaian HOTS berbantu Aplikasi that

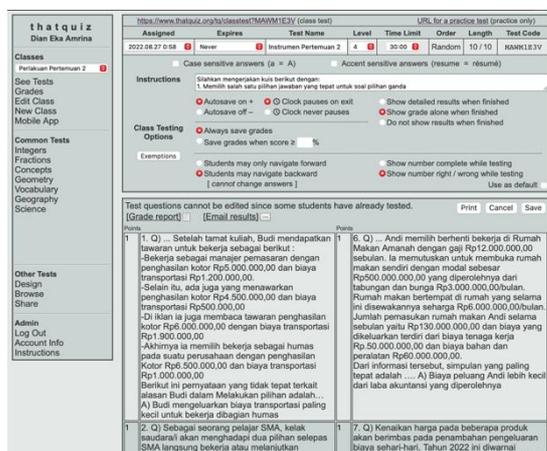
quiz yang dikembangkan teruji praktis sebesar 72%.

d. Revisi Produk

Hasil uji coba kelompok kecil dan sedang yang telah dilakukan menjadi dasar perbaikan dari produk yang dikembangkan. Sehingga pada akhirnya, dilakukanlah revisi produk tahap akhir yang dapat terlihat pada gambar 9 dan 10.



Gambar 9. Tampilan Produk Pertemuan 1 setelah Revisi Uji Coba Kelompok Sedang



Gambar 10. Tampilan Produk Pertemuan 2 setelah Revisi Uji Coba Kelompok Sedang

Pengembangan instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* ini berfokus pada materi kelangkaan dan biaya peluang yang memungkinkan pendidik memberikan stimulasi dari permasalahan atau kasus dalam kehidupan

sehari-hari sehingga peserta didik melibatkan kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikannya. HOTS dapat dipengaruhi oleh motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal dan kurangnya latihan dalam mengerjakan soal HOTS dalam bentuk cerita (Fahri & Setyaningrum, 2023). Stimulus dengan memberikan kasus dan permasalahan dapat merangsang kemampuan HOTS peserta didik (Sulaiman & Febrianta, 2022).

Produk awal instrumen penilaian yaitu sebanyak 20 soal untuk pertemuan pertama yaitu terdiri dari 16 soal pilihan ganda dan 4 soal uraian untuk materi kelangkaan. Dari hasil uji analisis butir soal yang dilakukan setelah uji coba kelompok kecil dan sedang, diperoleh 9 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian yang teruji valid, reliabel, serta memiliki tingkat kesulitan soal dan daya beda soal yang baik. Pada Pertemuan 2, instrumen penilaian juga dirancang sebanyak 16 soal pilihan ganda dan 4 soal uraian. Kemudian setelah melalui proses uji coba dan analisis butir soal, diperoleh 8 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian yang terbukti valid, reliabel. Selain itu, instrumen tersebut memiliki tingkat kesulitan soal dan daya beda yang baik. hal tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan soal HOTS yang juga melakukan analisis kualitatif yaitu uji oleh validator ahli untuk menetapkan kelayakan soal, serta analisis kuantitatif dengan uji butir soal untuk merevisi dan menghasilkan soal-soal yang handal (Hamidah & Wulandari, 2021) (Amrina, Deskoni, & Mardetini, 2020).

Penggunaan aplikasi *That Quiz* dalam penilaian HOTS peserta didik dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dan memberikan kemudahan baik bagi

peserta didik maupun pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dari respon yang diberikan peserta didik dari uji praktikalitas yang dilakukan.

4. KESIMPULAN

Pengembangan instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang dikembangkan teruji valid berdasarkan validasi ahli materi, bahasa, dan media. Hal tersebut juga didukung oleh hasil dari analisis butir soal instrumen 1 dan 2 yang teruji validitasnya, reliabilitasnya, tingkat kesukaran soal yang terkategori baik, dan daya pembeda yang baik untuk 9 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian pada pertemuan 1. Pertemuan 2 terdiri dari 8 butir soal pilihan ganda dan 2 soal uraian yang teruji validitasnya, reliabilitasnya, serta memiliki tingkat kesukaran dan daya pembeda yang baik. Selain itu, instrumen penilaian HOTS dengan aplikasi *That Quiz* ini pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 10 Palembang terkategori praktis sebesar 72%.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya yaitu mengukur efektifitas instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi *That Quiz* dalam pembelajaran ekonomi materi kelangkaan dan biaya peluang.

5. DAFTAR PUSTAKA

Amrina, D. E., Deskoni, D., & Mardetini, E. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Pada Mata Kuliah IPS. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 7(2), 128-140.

Amrina, D. E., Hasmiyanti, D., & Mardetini, E. (2022). Analisis Kebutuhan Instrumen

Penilaian HOTS Berbantu Aplikasi *That Quiz*. *Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 169-180.

- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., & dkk. (2023). *Taksonomi Anderson et.a (Revisi atas Taksonomi Bloom et.al)*. Retrieved Juni 2023, from Academia: https://www.academia.edu/94704916/Taksonomi_Anderson_Revisi_atas_Taksonomi_Bloom
- Fahri, J., & Setyaningrum, V. (2023). Analisis kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Materi Volume Bangun Ruang. *J-PiMat*, 5(1), 743-754.
- Fathan, A., Suharti, S., Yuliany, N., & Hasrianti, A. (2024). Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Jahoot pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1853-1864.
- Fatmawati, T., Jaya, A., Rasid, R., & Abubakar, A. (2025). Transformasi Pendidikan Dasar melalui Kurikulum Merdeka: Analisis Dampak pada Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 7(1), 14-30.
- Hariani, F., Tahir, M., & Oktaviyanti, I. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal HOTS pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 12 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 119-124.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz. *EFISIENSI-Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105-124.
- Hidayah, N., Ngabiyanto, N., & Wadiyo, W. (2024). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Rekayasa Teknologi dalam Penguatan Keterampilan 4C pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 234-248.
- Hulaipah, A., Syukri, M., & Indraswati, D. (2023). Analisis Kesulitan Guru Kelas IV dan V dalam Menyusun Soal HOTS Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 2 Perampuan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2450-2460.
- Kuncayono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test

- "That Quiz" Sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153-166.
- Ningsi, A., & Shaleh, S. (2024). Problematika Penerapan Asesmen Berbasis HOTS di Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3), 447-455.
- Pusparini, F., & Mistiani, L. (2023). Profil Kemampuan HOTS Siswa SMP Plus Ma'arif NU Ciamis pada Pelajaran Biologi. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 150-160.
- Putri, R. S., Sanjaya, W., & Fitria, Y. (2023). Penyusunan Instrumen Penilaian HOTS dalam Pembelajaran IPSD Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(2), 1318-1322.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66.
- Sulaiman, W. A., & Febrianta, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SD melalui Model Problem Based Learning. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 9(2), 93-104.
- Wahidmuri, W., Marandy, Y. S., & Hani'ah, Z. (2021). Demografi dan Kompetensi Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Berbasis High Order Thinking Skills Guru Ilmu Pengetahuan Sosial. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(1), 90-103.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.