PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *HIGHER ORDER THINKING SKILL* (HOTS) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH ALIAH (MA) DARUSSHALIHIN BERRU KAB. SOPPENG

Lukman[1], Arnidah[2], Abdul Hakim[3]
[123]Universitas Negeri Makassar
[1]lukelukman198@gmail.com, [2]arnidah@unm.ac.id,[3]abdul.hakim7308@unm.ac.id

ABSTRACT

Based on the Indonesian language daily test scores, 12 out of 20 students scored low on critical thinking aspects of the Pancasila student profile. Students expressed a need for media to enhance critical thinking skills, leading to the adoption of Quizizz. This research aims to assess the need, design, validity, and practicality of the media, utilizing the Hannafin & Peck model. Conducted at MA Darusshalihin Berru, the study involved content and media validators, 20 Phase E students, and Indonesian language teachers. Questionnaires were used for data collection. Results showed 100% teacher agreement on media necessity, while students rated it at 89%. Media design was tailored to students' learning styles, validated at 100%. Student practicality testing yielded an 88% rate, with teacher responses at the same level. In conclusion, this learning evaluation media is essential, valid, and practical.

Keywords: Evaluation; Evaluation Media; HOTS; Indonesian Language; Quizizz

ABSTRAK

Berdasarkan data nilai ujian harian Bahasa Indonesia terdapat 12 dari 20 siswa yang rata-rata memperoleh nilai rendah pada capaian pelajar pancasila pada aspek berpikir kritis. Siswa menyatakan kebutuhan media yang membantu menstimulus kemampuan berpikir kritis. sehingga guru dan siswa setuju menggunakan Quizizz. Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan tingkat kebutuhan, desain, tingkat validitas dan kepraktisan Media. Penelitian ini menggunakan model Hannafin & Peck. Penelitian dilakukan di MA Darusshalihin Berru dengan subjek melibatkan validator isi dan media, 20 siswa Fase E MA Darusshalihin Berru, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian yg diperoleh oleh peneliti pada kebutuhan media oleh guru sebesar 100%, sedangkan siswa sebesar 89%. Tahap desain media disusun dengan menyesuaikan gaya belajar siswa. Hasil validasi isi dan media mencapai tingkat 100%. Uji coba kepraktisan siswa sebesar 88%. Tanggapan guru sebesar 88%. Dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran ini dibutuhkan serta telah terbukti valid dan praktis.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Evaluasi; HOTS; Media Evaluasi; Quizizz.

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut institusi pendidikan untuk membentuk generasi yang memiliki keterampilan kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan berpikir tingkat tinggi, yang dikenal sebagai Higher Order Thinking Skill (Ariyana et al., 2018).

Salah satu tantangan saat ini adalah posisi siswa Indonesia dalam laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018. Siswa Indonesia menempati peringkat terendah dari hampir 80 negara peserta dalam ujian tersebut. Mereka meraih nilai yang rendah dalam aspek berpikir kritis, seperti literasi dan numerasi (Tohir, 2019).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2022 mengatur tentang Standar Penilaian Pendidikan, yang menjelaskan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar dan perkembangan atau hasil belajar siswa.

Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam menentukan visi kementeriannya didasarkan pada pencapaian kinerja, potensi, dan masalah, serta Visi Presiden, yaitu bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendukung Visi dan Misi Presiden untuk mewujudkan Indonesia Maju yang mandiri, berdaulat, dan berkepribadian melalui penciptaan Siswa Pancasila yang kritis, kreatif, mandiri, taat, saleh kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berbudi pekerti luhur, berkolaborasi, serta memiliki keanekaragaman global.

MA Darusshalihin Berru adalah sebuah Madrasah Aliyah (MA) yang berlokasi di Kabupaten Soppeng, yang saat ini sedang menjalani uji coba penerapan Kurikulum Merdeka Belajar. Berdasarkan data nilai ujian harian Bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru Bahasa Indonesia di MA Darusshalihin Berru pada tanggal 6 Februari 2023, beberapa siswa rata-rata mendapat nilai rendah dalam capaian profil siswa Pancasila, terutama dalam aspek berpikir kritis yang ditunjukkan melalui kemampuan bernegosiasi. Dari 20 siswa yang diajar, 12 mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat Bahasa Indonesia secara mandiri. Siswa mengakui keterbatasan dalam berpikir menggunakan kosakata, tercermin dari ketidaksesuaian dan variasi penggunaan kosakata dalam kalimat. Saat dikonfirmasi, siswa menyatakan kebutuhan akan media yang dapat membantu menstimulasi kemampuan berpikir kritis.

Berbagai media yang tersedia ditawarkan kepada siswa seperti Video, Buku, E-Book, Brosur, Google Forms, Quizizz, Wordwall, Kahoot, dan Mentimeter; siswa memilih

Quizizz. Selain itu, jenis evaluasi soal masih didasarkan pada butir soal dalam modul, lembar kerja siswa, dan buku teks, yang belum sepenuhnya mengoptimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Guru juga mengakui ketidaksesuaian ini dengan capaian profil siswa Pancasila; oleh karena itu, guru dan siswa sepakat untuk menggunakan Quizizz sebagai alternatif dengan pertimbangan bahwa guru juga dapat mengoperasikannya secara efektif.

Salah satu contoh indikator dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Fase E adalah kemampuan bernegosiasi dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik Bernegosiasi dalam kehidupan sehari-hari adalah harmoni, efektivitas, kekompakan, kepadatan, dan efisiensi dalam bernegosiasi. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk menganalisis urutan masalah secara konsisten dan menggunakan kata atau kalimat yang signifikan dan mudah dipahami.

Penting untuk mengembangkan soal evaluasi berdasarkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*) yang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya diharapkan untuk menghafal dan memahami materi tetapi juga untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah.

Dalam pengembangan soal evaluasi pembelajaran di abad ke-21, penggunaan kemajuan teknologi saat ini telah menjadi umum untuk memfasilitasi dan mempercepat proses evaluasi pembelajaran. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran adalah melalui platform seperti Quizizz. Quizizz adalah aplikasi untuk evaluasi pembelajaran berbasis kuis interaktif. Aplikasi ini memiliki manfaat dalam mengurangi biaya pengadaan kertas untuk menduplikasi pertanyaan, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penilaian, dan mengurangi kesalahan selama penilaian (Salsabila et al., 2020). Dengan menyajikan pertanyaan yang menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi, atau disingkat sebagai *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), indikator dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat lebih tercapai dengan baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D berfokus pada pengembangan produk, teknologi,

atau inovasi baru. Zakariah (2020: 78) mendefinisikan R&D sebagai proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Studi ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck (1988), yang terdiri dari tiga tahap: Analisis Keperluan (*Needs Assess*), Desain (*Design*), dan Pengembangan atau Implementasi (*Develop/Implement*).

Subjek Penelitian. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa dari Kelas E di MA Darusshalihin Berru, Kabupaten Soppeng, yang dipilih oleh peneliti berdasarkan rekomendasi wawancara dengan kepala sekolah siswa Kelas E yang sedang menjalani uji coba penerapan kurikulum Merdeka Belajar. Selain itu, subjek tambahan yang dibutuhkan untuk penelitian ini meliputi satu guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan dua validator, yang terdiri dari validator ahli dalam desain dan validator ahli dalam materi/isinya.

Tabel 1 Subjek Penelitian

Subjek	Total
Siswa Fase E	20 Orang
Guru Bahasa Indonesia	1 Orang
Validator Media	1 Orang
Validator Materi	1 Orang

Prosedur Pengambilan Sampel. Pemilihan subjek dilakukan melalui *Non-Probability Sampling*, yaitu *Purposive Sampling*, yang merupakan metode dalam penelitian di mana peneliti dengan sengaja memilih subjek atau sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, peneliti memilih siswa dari Fase E MA Darusshalihin Berru yang sedang menjalani uji coba penerapan kurikulum Merdeka Belajar. Peneliti memilih validator media berdasarkan keahlian mereka dalam desain grafis atau penggunaan teknologi, sedangkan validator konten dipilih berdasarkan keahlian mereka dalam konten atau materi yang akan dievaluasi. Selain itu, guru bahasa Indonesia dipilih berdasarkan pengalaman mengajar, pengetahuan tentang media pembelajaran, dan keterampilan dalam menggunakan teknologi.

Bahan dan Peralatan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data primer melibatkan penggunaan kuesioner, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden melalui kuesioner. Data

sekunder dalam penelitian ini terdiri dari dokumen-dokumen yang terkait dengan instrumen penelitian yang digunakan dalam proses penelitian.

Prosedur. Dalam penelitian ini, kuesioner disebarkan kepada 20 siswa Fase E dan 1 guru Bahasa Indonesia untuk memahami analisis kebutuhan dari media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Proses desain pengembangan produk akan dilakukan melalui analisis pencapaian pembelajaran. Selanjutnya, kami akan merumuskan indikator pertanyaan HOTS, menyiapkan kisi-kisi pertanyaan, mengembangkan item pertanyaan, menyiapkan panduan penilaian (rubrik), dan menyusun kunci jawaban. Tahap ini akan menjelaskan proses desain produk media evaluasi pembelajaran. Proses pengujian validitas akan dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner uji coba kepada validator yang terdiri dari 2 individu, yaitu validator ahli desain dan validator ahli konten. Pengujian praktik awal akan dilakukan pada kelompok kecil terdiri dari 6 individu, termasuk 2 responden dengan persentase tertinggi dan terendah dalam gaya belajar visual, 2 responden dengan persentase tertinggi dan terendah dalam gaya belajar auditori, dan 2 responden dengan persentase tertinggi dan terendah dalam gaya belajar kinestetik. Subyek sisanya, yaitu 14 siswa, akan menjalani pengujian dalam kelompok besar. Terakhir, data akan dikumpulkan tentang umpan balik dari guru Bahasa Indonesia untuk menentukan praktikabilitas media tersebut.

Desain atau Analisis Data. Analisis data dilakukan setelah data dikumpulkan dari temuan penelitian. Ini dilakukan selama proses pengumpulan data dan setelah pengumpulan data. Penelitian Pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memproses data dari tinjauan ahli materi, ahli media, uji coba individu, uji coba kelompok kecil, tanggapan dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif seperti masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang ditemukan dalam kuesioner. Hasil dari analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media evaluasi pembelajaran.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memproses data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk persentase deskriptif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah media evaluasi yang menggunakan platform Quizizz untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa Fase E. Berikut adalah temuan dari penelitian ini:

Tingkat kebutuhan peserta didik terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz berbasis HOTS.

Pada tahap ini, Peneliti melakukan wawancara dan identifikasi dengan mendistribusikan kuesioner yang diisi oleh 20 siswa Fase E dan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah hasil analisis kebutuhan siswa:

Tabel 2 Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
Q1	8	3	3	0	0
Q2	6	3	3	2	0
Q3	8	2	4	0	0
Q4	8	5	1	0	0
Q5	5	6	3	0	0
Total Skor	**35**	**19**	**14**	**2**	**0**
Persentase			**89%**		

Pada Tabel 2, terdapat 35 skor yang menyatakan 'Sangat Setuju', 19 skor yang menyatakan 'Setuju', 14 skor yang menyatakan 'Kurang Setuju', 2 skor yang menyatakan 'Tidak Setuju', dan 0 skor yang menyatakan 'Sangat Tidak Setuju'. Rata-rata persentase hasil akumulasi dari keseluruhan pertanyaan adalah sebesar 89%, menunjukkan tingkat kebutuhan yang sangat tinggi.

Tabel 3 Hasil Identifikasi Kebutuhan Guru Mata Pelajaran

Pertanyaan	S	TS
Q1	1	0
Q2	1	0
Q3	1	0
Q4	1	0
Q5	1	0
Total Skor	**5**	**0**
Persentase	**100%**	

Melalui tabel 3 yang disajikan, dapat diketahui bahwa hasil identifikasi kebutuhan media evaluasi yang diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mencapai persentase 100%, menunjukkan kualifikasi yang sangat dibutuhkan.

Tahap desain Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz berbasis HOTS.

Peneliti membuat tiga jenis pertanyaan Quizizz yang berbeda, masing-masing berdasarkan gaya belajar yang berbeda. Jenis-jenis pertanyaan ini mencakup pertanyaan Quizizz yang difokuskan pada gaya belajar visual, pertanyaan Quizizz yang difokuskan pada gaya belajar

auditori, dan pertanyaan Quizizz yang difokuskan pada gaya belajar kinestetik. Selain itu, setiap pertanyaan Quizizz mencakup penjelasan detail tentang gaya belajar yang bersangkutan.

Langkah berikutnya melibatkan peneliti dalam menyesuaikan pertanyaan-pertanyaan di platform Quizizz agar sesuai dengan karakteristik masing-masing gaya belajar. Ini termasuk menyesuaikan dan menyesuaikan setiap jenis pertanyaan, seperti menyajikan konten yang dominan secara visual untuk pertanyaan yang difokuskan pada gaya belajar visual, menggunakan instruksi audio atau verbal yang lebih kuat untuk pertanyaan yang difokuskan pada gaya belajar auditori, dan mengintegrasikan elemen-elemen aktif atau simulasi gerakan untuk pertanyaan yang difokuskan pada gaya belajar kinestetik.

Peneliti juga menyertakan refleksi dan penguatan dalam setiap media evaluasi Quizizz yang dibuat untuk tiga gaya belajar tersebut.

Tingkat validitas dan kepraktisan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz berbasis HOTS.

Validasi oleh ahli Media. Proses validasi dilakukan dua kali dalam rentang waktu dari 15 September hingga 29 September 2023, oleh ahli media Ibu Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd., seorang dosen di Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor
Desain	
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Q4	5
Q5	5
Tampilan	
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Q4	5
Q5	5
Penggunaan	
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Pemanfaatan	
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Q4	5
Q5	5
Jumlah	**90**
Persentase	**100%**

Setelah diubah menggunakan tabel konversi, tingkat pencapaian sebesar 100% masuk ke dalam kategori sangat baik dan sangat valid sehingga media tidak memerlukan revisi.

Validasi oleh Ahli Materi. Proses validasi dilakukan dua kali

mulai dari 9 Oktober hingga 24 Oktober 2023, oleh ahli materi, Ibu Kartini, S.Pd., M.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor
Pembelajaran	
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Q4	5
Kelengkapan Isi	
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Higher Order Thinking Skill	
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Q4	5
Q5	5
Pemanfaatan	
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Q4	5
Q5	5
Jumlah	**80**
Persentase	**100%**

Setelah diubah menggunakan tabel konversi, tingkat pencapaian sebesar 100% masuk ke dalam kategori sangat baik dan sangat valid sehingga media tidak memerlukan revisi.

Uji coba kelompok kecil. Untuk mendapatkan umpan balik awal tentang produk, Peneliti melibatkan sejumlah siswa Fase E dari MA Darusshalihin Berru, yaitu 6 siswa sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek penelitian dilakukan menggunakan metode Purposive Sampling dengan kategori-kategori berikut: 2 responden dengan persentase tertinggi dan terendah dalam gaya belajar visual, 2 responden dengan persentase tertinggi dan terendah dalam gaya belajar auditori, dan 2 responden dengan persentase tertinggi dan terendah dalam gaya belajar kinestetik. Uji coba awal dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2023. Makassar.

Tabel 6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Q	Responden						=	%
	RV1	**RV2**	**RA1**	**RA2**	**RK1**	**RK2**		
Q1	4	3	3	4	5	4	23	77 %
Q2	4	4	4	5	4	4	25	83 %
Q3	3	5	5	5	5	4	27	90 %
Q4	4	5	4	5	5	5	28	93 %
Q5	3	5	5	5	5	4	27	90 %
Q6	4	5	5	4	4	5	27	90 %
Q7	5	4	4	4	4	5	26	87 %
Q8	4	4	5	4	5	4	26	87 %
=	**31**	**36**	**35**	**36**	**37**	**34**	**218**	
%	**78 %**	**90 %**	**88 %**	**90 %**	**93 %**	**85 %**		
						Rerata Persentase		**87 %**

Berdasarkan hasil penilaian melalui kuesioner, uji coba individu

yang melibatkan 6 siswa menunjukkan bahwa media evaluasi memiliki hasil sebagai berikut: Tampilan memperoleh persentase sebesar 77% dan dikategorikan sebagai baik. Kualitas gambar memperoleh 83% dalam kategori baik. Kualitas video memperoleh 93% dan dikategorikan sebagai sangat baik. Penggunaan bahasa memperoleh 90% dan diklasifikasikan sebagai sangat baik. Petunjuk penggunaan memperoleh 90% yang juga dikategorikan sebagai sangat baik. Kemudahan penggunaan media memperoleh 87% dan dikategorikan sebagai baik. Kesesuaian media evaluasi dengan gaya belajar siswa memperoleh 87% dan dikategorikan sebagai baik, menjadikan media tersebut praktis untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

Uji coba pada kelompok besar. Uji coba pada kelompok besar melibatkan 14 siswa Fase E di MA Darusshalihin Berru untuk memberikan penilaian terhadap media evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2023.

Tabel 7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

R	Indikator								T	%
	1	2	3	4	5	6	7	8		
R1	5	5	5	5	3	5	5	4	37	93
R2	4	3	4	5	4	5	5	5	35	88
R3	4	4	4	4	5	5	4	3	33	83
R4	4	3	4	5	4	5	5	4	34	85
R5	4	4	4	5	5	5	4	4	35	88
R6	5	3	3	3	5	4	4	5	32	80
R7	4	3	4	4	3	3	3	4	28	70
R8	5	5	5	5	5	5	4	5	39	98
R9	5	4	4	4	5	5	5	5	37	93
R10	4	3	3	4	5	3	5	5	32	80
R11	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
R12	4	3	4	4	3	3	4	3	28	70
R13	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
R14	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
T	**63**	**55**	**59**	**63**	**62**	**63**	**63**	**62**	**490**	
&	**90**	**79**	**84**	**90**	**89**	**90**	**90**	**89**		
									Rata-rata (%)	**88**

Berdasarkan hasil penilaian melalui kuesioner dalam uji coba dengan kelompok besar yang terdiri dari 14 siswa, media evaluasi menunjukkan hasil sebagai berikut: Tampilan media evaluasi (1) mendapatkan skor 90%, diklasifikasikan sebagai sangat baik. Kualitas gambar (2) mencapai skor 79% dan termasuk dalam kategori

baik. Sementara itu, kejelasan kualitas video (3) memperoleh 84% dan juga dikategorikan sebagai baik. Kualitas audio yang jelas (4) mendapat skor 90% dan dinilai sebagai sangat baik. Bahasa yang digunakan dalam media evaluasi (5) mencapai 89%, yang termasuk dalam kategori baik. Instruksi penggunaan media evaluasi (6) mencapai 90%, dianggap sangat baik. Kemudahan penggunaan dan tingkat kesenangan dari media evaluasi (7) mendapat 90%, diklasifikasikan sebagai sangat baik. Kesesuaian media evaluasi dengan gaya belajar siswa (8) memperoleh 89%, dikategorikan sebagai baik, menunjukkan bahwa media tersebut dapat dianggap praktis untuk digunakan.

Tanggapan Guru. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif, kami juga ingin membagikan data yang kami terima dari Ibu Irana Dewi, S.Pd., seorang guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MA Darusshalihin Berru.

Tabel 8 Data Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Aspek yang dinilai	Skor
Q1	5
Q2	5
Q3	4
Q4	4
Q5	4
Jumlah	**22**
Persentase	**88%**

Berdasarkan tanggapan dari kuesioner guru, diketahui bahwa media evaluasi berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) yang sesuai dengan gaya belajar siswa, materi yang diajarkan, kualitas media, serta petunjuk penggunaan dengan bahasa Indonesia yang tepat dan benar, mendapatkan penilaian dalam kategori sangat baik, sehingga media evaluasi dapat dianggap praktis.

Diskusi

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi Quizizz berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis HOTS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penggunaan Quizizz sebagai media interaktif juga terbukti valid dan praktis dalam memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa

integrasi teknologi dalam pendidikan dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memenuhi salah satu profil siswa Pancasila, yaitu kemampuan berpikir kritis.

D. Kesimpulan

Hasil analisis kebutuhan siswa terkait media evaluasi yang dikembangkan diperoleh melalui penggunaan kuesioner yang diisi oleh siswa Fase E di MA Darusshalihin Berru, yang diidentifikasi sebagai sangat dibutuhkan.

Proses perancangan media evaluasi pembelajaran terdiri dari tiga jenis pertanyaan Quizizz yang berbeda, masing-masing didasarkan pada tiga gaya belajar yang berbeda: visual, auditori, dan kinestetik.

Hasil dari validasi dan uji kepraktisan media yang dikembangkan menunjukkan bahwa media tersebut telah dianggap valid oleh validator ahli dalam hal konten dan media. Selain itu, melalui kuesioner tanggapan siswa dan guru, terlihat bahwa tanggapan terhadap media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa MA Darusshalihin Berru atas partisipasi dan kerjasama mereka dalam proses pengumpulan data. Kami juga ingin berterima kasih kepada validator ahli dalam desain dan konten atas masukan dan saran berharganya. Peneliti juga menghargai dukungan dari keluarga dan teman-teman selama proses penelitian. Terakhir, peneliti ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, K. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Untuk Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. 9490.

Arikunto, Suharsimi. 2017. Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. Buku

Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi.

Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Effects of Visual, Auditorial, and Kinesthetic Learning Styles on Student Learning Achievement. Jurnal Kepaendidikan, 44(2), 168–174.

Dr. Rina Febriana, M. P. (2019). Evaluasi Pembelajaran (B. S. Fatmawati (ed.)).

Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Hots Pada Kurikulum 2013. Edudeena, 2(1), 57–76. https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582 (diakses 12 Maret 2023)

Febriani, R. (2019). Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V.

Khovifah Ekawati. (2022). Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 10 SMAS TERPADU BINA UMAT Sleman. Skripsi, 1–116.

Kurniawan, A., Febrianti, A. N., & Hardianti, T. (2022). Evaluasi pembelajaran. In Remaja Rosdakarya.

Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains, 3(2), 198–214. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang (diakses 14 Januari 2024)

Marpaung, J. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 2(2), 13–17. https://doi.org/10.33373/kop.v2i2.302 (diakses 13 Januari 2024)

Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Questionnaire Information System Measurement of the Need for Additional Learning Materials to Support Decision Making in High Schools Using a Likert Scale Skala. Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI), 1(2), 1–12.

Media, K. (1977). Konsep Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran. 1–29.

Mochamad Nashrullah, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah, R. S. U. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan. In UMSIDA Press.

Nurseto, T. (2011). Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8(1), 19–35.

Permendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia tentang Standar Penilaian Pendidikan (Permendikbudristek No 21 tahun 2022). Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|, 4(2), 163–173. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605 (diakses pada 15 April 2023)

Saputra, A. H., & Diana, M. (2022). Strategi Pembelajaran PQ4R: Pengembangan Buku Strategi Membaca Siswa Sekolah Dasar Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter. Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan, 20(3), 372–384. https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i3.9530 (diakses pada 9 April 2021).

Sukarna, M. A. T. (2012). Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian. Makassar: Andira Publisher. January 2012, 1–28.

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. Jurnal Cakrawala Mandarin, 5(1), 42. https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101 (diakses pada 9 April 2021).

Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015. Paper of Matematohir, 2(1), 1–2. https://matematohir.wordpress.com/2019/12/03/hasil-pisa-indonesia-tahun-2018-turun-dibanding-tahun-2015/ (diakses pada 12 Maret 2023).

Widiyanto, J. (2018). Evaluasi Pembelajaran (M. P. Asri Musandi W. S.Pd. (ed.); Vol. 01). UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun.

Wilson, L. O. (2016). Anderson and Krathwohl–Bloom's taxonomy revised. Understanding the new version of Bloom's taxonomy.

Wiwik Setiawati, M. P., Asmira, O., Ariyana, Y., Bestary, R., & Widyaiswara, D. A. (2020). Implementasi Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi. Pedagogika, 10(2), 84–94. https://doi.org/10.37411/pedagogika.v10i2.60 (diakses pada 24 Maret 2023).

Yani, A., Asri, A. F., & Burhan, A. (2014). Distraktor Soal Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Produktif Di Smk Negeri 1 Indralaya Utara. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, 1(2), 98–115.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development. (R and D). Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah.