

**PENGEMBANGAN SOAL *HIGHER ORDER THINKING SKILL* (HOTS)  
BERBASIS *CLASSPOINT* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X  
DI SMAN 1 SOOKO MOJOKERTO**

**Renya Winda Astika Sari**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya

Email: [renya.17040284098@mhs.unesa.ac.id](mailto:renya.17040284098@mhs.unesa.ac.id)

**Sri Mastuti Purwaningsih**

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya

Email: [srimastuti@unesa.ac.id](mailto:srimastuti@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini menghasilkan produk soal HOTS berbasis *classpoint* yang layak digunakan untuk mendukung evaluasi pembelajaran mata pelajaran sejarah pada materi kerajaan Islam di Indonesia yang ditinjau dari validitas, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan metode validasi, observasi, tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan *percentage of agreement*, perhitungan N-gain dan presentase repon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk soal HOTS berbasis *classpoint* yang telah dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran sejarah pada materi kerajaan Islam di Indonesia. Valid, ditinjau dari validitas media dengan *percentage of agreement* sebesar 95,9% dan validitas soal HOTS dengan *percentage of agreement* sebesar 94,7% yang berarti sangat valid. Praktis, ditinjau dari hasil observasi keterlaksanaan selama pembelajaran berlangsung dengan presentase sebesar 96% memiliki kategori terlaksana dengan sangat baik. Efektif, ditinjau dari (1) adanya peningkatan skor pretest dan posttest dengan rata-rata skor N-gain sebesar 0.79 dengan kategori tinggi; (2) presentase skor N-gain sebesar 79% dengan kategori efektif; (3) hasil angket respon peserta didik dengan presentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan adanya respon positif yang sangat baik dari siswa selama pembelajaran dengan menggunakan produk Soal HOTS berbasis *classpoint* pada materi kerajaan Islam di Indonesia.

**Kata Kunci :** HOTS, Berpikir Kritis, Media Digital, *Classpoint*, Kerajaan Islam

**Abstract**

The aim of this research is to produce a digital-based HOTS question product with *classpoint* media which is suitable for use to support the learning of history subjects on Islamic kingdom material in terms of validity, practicality and effectiveness. This research uses the ADDIE model. The product trial design is through validation by media expert lecturers and material experts, then revised and continued with field trials in class. The data analysis technique uses *percentage of agreement*, N-gain calculation and *percentage of student responses*. The results of the research show that the digital-based HOTS question product with *classpoint* media that has been developed is suitable for use in learning history subjects on Islamic kingdom material. Valid, in terms of media validity with a *percentage of agreement* of 95.9% and HOTS question validity with a *percentage of agreement* of 94.7%, which means it is very valid. Practically, judging from the results of observations of implementation during learning, a *percentage* of 96% was in the very well implemented category. Effective, in terms of (1) there is an increase in pretest and posttest scores with an average N-gain score of 0.79 in the high category; (2) the *percentage* of N-gain score is 79% in the effective category; (3) the results of the student response questionnaire with a *percentage* of 91% in the very good category. This shows that there was a very good positive response from students during learning using digital-based HOTS question products assisted by *classpoint* media on Islamic kingdom material..

**Keywords:** HOTS, Critical Thinking, Digital Media, *Classpoint*, Islamic Kingdom

## PENDAHULUAN

System Pendidikan di Indonesia saat ini telah banyak mengalami perubahan, salah satunya perubahan pada kurikulum. Untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menetapkan kebijakan Merdeka Belajar yang menghasilkan produk baru yaitu kurikulum merdeka. Implementasi kurikulum merdeka dijelaskan dalam Permendikbudristek No. 56 tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran (Kurikulum Merdeka) sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka belajar merupakan terbentuknya kemerdekaan dalam berpikir yaitu kebebasan dalam menyampaikan dan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

Merdeka belajar dirancang untuk mengubah konsepsi pembelajaran yang semula berpusat pada peran guru menjadi suatu sistem pembelajaran yang berfokus pada siswa. Ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran dalam kerangka kurikulum merdeka belajar lebih menitikberatkan pada kebutuhan individu siswa. Keberadaan kurikulum merdeka belajar juga bertujuan untuk menanggapi tantangan Pendidikan di era revolusi industri 4.0, di mana penekanan diletakkan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi bagi para peserta didik.

Dunia pendidikan menghadapi revolusi Industri 4.0 melahirkan berbagai tantangan yaitu semakin berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi. Tuntutan pendidikan abad ke 21 semakin berat, dimana ilmu pengetahuan dan informasi banyak tersebar serta teknologi semakin berkembang dengan pesat.<sup>1</sup> Hal ini lembaga pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan sumber daya manusia untuk berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tuntutan abad 21. Pada zaman digitalisasi saat ini, kemajuan teknologi memiliki dampak besar terhadap mutu pendidikan. Baik guru maupun peserta didik kini tidak dapat lepas dari penggunaan perangkat berbasis digital.

Pendidikan saat ini mengusung konsep baru yang disebut "*new learning*" yang dirancang untuk mengantisipasi revolusi industri. Pendekatan "*new learning*" ini menekankan pada pemberdayaan siswa, pemanfaatan multimedia, kolaborasi dalam bekerja, pertukaran informasi, dan kemampuan berpikir kritis.<sup>2</sup> Dengan adanya revolusi industri 4.0 mendorong institusi Pendidikan untuk menyesuaikan kurikulum

baru atau merevisi kurikulum lama agar sesuai dengan kebutuhan saat ini dan seberapa siap Pendidikan di Indonesia menjadi tempat terciptanya lulusan yang berdaya saing sesuai dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Konsep merdeka belajar merupakan respon terhadap kebutuhan system Pendidikan pada era revolusi industri 4.0, sehingga kurikulum merdeka belajar berfokus mengintegrasikan penguasaan teknologi.

Salah satu hal penting yang diintegrasikan dalam Kurikulum Nasional adalah karakteristik pembelajaran abad 21. Dalam "*21<sup>st</sup> Century Partnership Learning Framework*" terdapat 16 keterampilan yang terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu *Foundational Literacies* (literasi dasar), *Competencies* (kompetensi), dan *Character Qualities* (kualitas karakter).<sup>3</sup>

Keterampilan tersebut menjadi tuntutan pembelajaran abad 21 yang dapat membangkitkan potensi peserta didik menjadi SDM yang unggul. Di dalam keterampilan abad 21 terdapat literasi ICT atau literasi digital, dimana peran literasi digital saat ini sangat penting dalam kemajuan teknologi informasi yang berkembang dengan cepat. Literasi digital adalah kemampuan menggali informasi di dunia digital dan mengoptimalkan fungsi suatu teknologi informasi. Literasi digital juga menyangkut etika dan tanggung jawab dalam penelusuran informasi dan penyebarannya. Literasi digital membantu peserta didik dalam berpikir kritis dan inovatif dalam menghadapi realita.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi dapat digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi dalam pembelajaran. Pada evaluasi pembelajaran, guru harus menggunakan penilaian berbasis *CBT* (*Computer Based Test*) untuk mendapatkan penilaian yang objektif dan mengurangi terjadinya kecurangan.<sup>4</sup> Ada berbagai macam metode yang dapat digunakan guru dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Salah satunya yaitu evaluasi berbentuk soal berbasis digital.

Dewasa ini penggunaan media digital berupa aplikasi penunjang pelaksanaan evaluasi sudah marak bermunculan di Indonesia, salah satunya yakni aplikasi *Classpoint* berbentuk kuis interaktif berbasis online yang dapat digunakan untuk aktivitas penilaian formatif untuk semua materi pelajaran. aplikasi *Classpoint* merupakan sebuah perangkat yang dikembangkan oleh perusahaan inknoe. Aplikasi *Classpoint* sebagai bentuk dari penilaian modern berbasis digital yang sesuai

<sup>1</sup> Daryanto, Syaiful Karim. *Pembelajaran Abad 21*. (Yogyakarta: Gava Media, 2017) hlm 2.

<sup>2</sup> [Kemendikbud.go.id](https://ditpsd.kemdikbud.go.id). "*Merdeka Belajar : Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Belajar Mengajar*". Diakses dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id> pada tanggal 19 Februari 2023 pukul 20.15 wib.

<sup>3</sup> I Putu Mas Dewantara. *ICT & Pendekatan Heutagogi dalam Pembelajaran Abad ke-21*. (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2021) hlm 2-6.

<sup>4</sup> Agus Adiarta, Dewa Gede Hendra Divayana. *Pengembangan soal test digital matakuliah asesmen dan evaluasi menggunakan aplikasi wondershare*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol 16 No 2, 2019.

dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran di abad 21.

*Classpoint* bisa dimanfaatkan oleh guru dalam mengevaluasi dan menjadi media interaktif yang menyenangkan serta tidak membosankan bagi siswa karena aplikasi ini menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan teman yang lainnya secara kompetitif.<sup>5</sup> Ada beberapa fitur yang terdapat dalam *Classpoint* yang meliputi, a) *Fitur Quiz Interactive* sebagai alat pembuat model kuis secara cepat, b) *Fitur Presentation* alat presentasi canggih yang memudahkan pembelajaran dikelas, c) *Fitur Gamifikasi* system penilaian secara langsung untuk memberikan rewards kepada siswa. Alasan peneliti memilih aplikasi *Classpoint* karena aplikasi ini dapat dikategorikan sebagai media evaluasi berbasis digital yang salah satunya dapat membantu guru untuk menciptakan cara baru dalam proses evaluasi pembelajaran yang merujuk pada penggunaan teknologi. Semua guru bisa dengan mudah mengakses aplikasi ini karena terintegrasi secara langsung di dalam *Powerpoint*. Yang dimana Microsoft *Powerpoint* sudah biasa digunakan dan mudah dioperasikan.

Evaluasi pembelajaran siswa berdasarkan kurikulum nasional maupun kurikulum merdeka harus berorientasi pada Higher Order Thinking Skill (HOTS). Penilaian untuk SMA sebaiknya lebih banyak menilai keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) yaitu bentuk soal yang memiliki tingkatan berpikir menganalisis, mengevaluasi, sampai ke mencipta.<sup>6</sup> Soal HOTS sangat perlu dilakukan untuk membantu mempersiapkan siswa menghadapi abad 21 meningkatkan kualitas siswa dan meningkatkan mutu Pendidikan. Soal HOTS dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik HOTS yaitu sesuai dengan indikator Taksonomi bloom mengarah pada ranah kognitif menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6), dimana setiap tingkatan tersebut memiliki kriteria masing-masing yang dapat diadopsi ke dalam soal. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Naura Nasifah (2021) yaitu tentang analisis soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada soal UAS mata pelajaran Sejarah, menyatakan bahwa soal-soal sejarah yang ada masih banyak yang belum memenuhi kriteria HOTS, karena masih didominasi dengan level kognitif tingkatan mengingat (C1), memahami/mengerti (C2), serta menerapkan (C3)

ketiga tingkatan tersebut termasuk dalam kategori kemampuan berpikir tingkat rendah atau LOTS (*Low Order Thinking Skills*).<sup>7</sup>

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan mewawancarai salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto tentang alat evaluasi yang menjelaskan bahwa pada masa pandemic proses evaluasi kurang optimal karena media yang dimanfaatkan ketika melakukan evaluasi pembelajaran cenderung hanya menggunakan whatsapp. Siswa mengerjakan soal pada file word atau memfoto jawaban soal lalu dikirim melalui whatsapp group kelas. Ada juga dalam melakukan evaluasi pembelajaran guru memberikan soal kepada siswa menggunakan *Google Form* dan *Google classroom* berbentuk word yang dimana platform tersebut masih banyak kekurangan seperti tidak adanya deteksi presensi sehingga guru sulit mengetahui siswa mana saja yang sudah atau belum mengerjakan soal evaluasi.

Dari penjelasan diatas bisa dilihat guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran masih belum memanfaatkan soal berbasis digital berupa aplikasi interaktif. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Aulia Anjani (2023) yang membuktikan bahwa dalam penerapan soal evaluasi guru lebih sering menggunakan platform konvensional dari pada platform digital, sehingga mempengaruhi semangat siswa dalam penilaian dan motivasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal juga menurun.<sup>8</sup>

Maka dalam penelitian ini, peneliti ingin memberikan alternative dan solusi dengan cara mengembangkan soal HOTS berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Classpoint* yang berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dengan aplikasi *Classpoint* ini para guru dapat dengan mudah menggunakannya karena sudah terintegrasi *Powerpoint*.

Dalam mencermati fenomena terkait pengalaman guru berinovasi di dalam proses evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis teknologi, seperti yang sudah penulis paparkan di atas sangatlah diperlukan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan Pengembangan Soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbasis Digital pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Sooko Mojokerto. Melalui pengembangan soal HOTS berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Classpoint* ini, peneliti berharap system evaluasi pembelajaran sejarah tidak membosankan serta menarik bagi siswa.

<sup>5</sup> Dian Hadiyani. *Penerapan media presentasi classpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta*. Jurnal Pengembangan Pembelajaran Vol 3 No 3, 2021.

<sup>6</sup> Dirjendikdasmen. *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. (Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) hlm 28.

<sup>7</sup> Naura Nasifah. "*Analisis Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Soal UAS Semester Ganjil Tahun*

*Pelajaran 2020/2021 Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MA Negeri di Kabupaten Solok Selatan*". Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5, No. 3, 2021.

<sup>8</sup> Aulia Anjani. "*Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan HOTS Berbantuan Kahoot! pada Mata Pelajaran PPKN di SMAN 5 Surakarta*". Jurnal Research Fair Unisri. Vol. 7, No. 1, 2023.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* dapat didefinisikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk meneliti, melakukan rancangan, produksi serta uji validitas produk yang telah dihasilkan.<sup>9</sup> Pengembangan produk pada penelitian ini berupa soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* berbasis Digital pada mata pelajaran sejarah Fase E atau kelas X SMAN 1 Sooko Mojokerto. Pengembangan soal HOTS berbasis digital pada penelitian ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Classpoint*. Lingkup materi yang termuat dalam soal HOTS berbasis digital ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) keempat Fase E, tentang Kerajaan Islam di Indonesia dalam Keputusan Kepala BSKAP No. 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan produk soal HOTS yang dikembangkan sebagai bahan evaluasi pada materi kerajaan islam. Produk yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap, mulai dari analisis materi dan konstruksi, design soal HOTS yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis milik Lorrin. Pengembangan dengan mulai memasukkan soal HOTS pada aplikasi digital *classpoint*. Produk tersebut telah melewati tahap validasi oleh dosen ahli dan guru Sejarah. Dengan memperhatikan berbagai masukan dan saran, produk soal HOTS tersebut diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Produk soal tersebut diuji cobakan dengan berbantuan media *classpoint* dan diuji cobakan pada siswa kelas X-2 SMAN 1 Sooko Mojokerto sejumlah 37 siswa. Siswa mengakses soal HOTS dengan gawai milik mereka dibimbing oleh peneliti dengan intruksi tiap tahap, agar siswa tidak mengalami kebingungan.

Produk soal HOTS yang telah dikembangkan selanjutnya di validasi oleh seorang dosen ahli media dan seorang guru sejarah di SMAN 1 Sooko Mojokerto. Hasil validasi oleh dosen ahli tersebut dituliskan pada lembar validasi dengan meliputi aspek tampilan, penyajian, kemudahan penggunaan, materi, konstruksi dan bahasa. Tiap aspek memiliki beberapa indikator pernyataan yang telah disesuaikan dengan isi dari produk soal HOTS yang telah dikembangkan. Penilaian menggunakan skala likert 1 sampai 4.

Hasil validitas produk soal HOTS pada tiap aspek memiliki skor minimal 3,5 dengan kategori valid dan skor maksimal tiap aspek yaitu 3,9 dengan kategori valid. Skor terendah terdapat pada aspek materi, yaitu sebesar 3,5

dengan kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa soal HOTS yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi bab kerajaan islam, dengan mempertimbangkan beberapa saran dan masukan dari validator, isi dari produk soal HOTS telah diperbaiki dan disesuaikan dengan materi kerajaan islam yang telah dipelajari oleh siswa. Skor tertinggi terdapat pada aspek kemudahan penggunaan yaitu sebesar 3,9 dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk soal HOTS berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan sangat mudah diakses, mudah digunakan dan memiliki petunjuk yang sangat jelas sehingga memudahkan siswa dalam mengakses maupun mengerjakan soal pada media *classpoint*. Secara keseluruhan dari keenam aspek validitas media, produk soal HOTS berbantuan media digital *classpoint* mendapatkan hasil validitas dengan skor 3,7 dengan kategori sangat valid. Keseluruhan hasil validitas produk soal HOTS berbantuan media *classpoint* memiliki *percentage of agreement* sebesar 95,9 %. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validitas produk soal HOTS berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan sangat valid dan reliabel untuk digunakan pada uji coba di kelas.

Selain validitas media, validitas soal HOTS yang akan digunakan juga sangat penting. Berbeda dengan validitas media, validitas soal HOTS divalidasi oleh 3 orang validator, meliputi dua dosen ahli materi dan satu orang guru sejarah. Validitas soal HOTS meliputi aspek isi dan aspek bahasa. Aspek isi meliputi kesesuaian isi dengan materi yang diajarkan. Aspek bahasa meliputi pemilihan bahasa yang baku dan komunikatif bagi siswa agar tidak menimbulkan makna ganda dalam menjawab dan memahami soal. Soal HOTS yang dikembangkan disesuaikan dengan indikator berpikir kritis milik Lorrin. Indikator berpikir kritis tersebut meliputi menganalisis, mengevaluasi memahami, menerapkan dan mengingat. Setiap butir soal mewakili satu indikator berpikir kritis oleh Lorrin. Penyusunan kalimat soal disesuaikan dengan indikator berpikir kritis tersebut. Soal HOTS yang dikembangkan sebanyak 5 soal dengan isi yang sesuai dengan materi kerajaan islam. Soal HOTS yang dikembangkan juga dilengkapi dengan kisi-kisi, kunci jawaban dan rubrik penilaian. Hal tersebut untuk memudahkan dalam melakukan penilaian jawaban siswa dan memudahkan untuk mengidentifikasi indikator berpikir kritis yang sudah mulai dikuasai oleh siswa berdasarkan soal dan jawaban yang telah siswa berikan.

Berdasarkan hasil validasi instrumen soal HOTS dapat diketahui bahwa terdapat dua aspek yang di validasi yaitu aspek isi dan bahasa. Pada aspek isi secara umum mendapatkan skor 3,9 dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa isi dari soal yang dikembangkan telah sesuai dengan materi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari materi bab kerajaan islam. Soal HOTS yang telah dikembangkan juga

<sup>9</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2020). Hlm 396

telah sesuai dengan indikator berpikir kritis milik Lorrin. Setiap soal telah mewakili minimal satu indikator berpikir kritis. Soal HOTS yang dikembangkan juga telah sesuai dengan kriteria HOTS yaitu berdasarkan studi kasus secara nyata dan soal lebih mengarah pada kontekstual. Pada aspek bahasa secara keseluruhan mendapatkan rerata skor 3,7 dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyusunan kalimat, pemilihan bahasa dan penulisan kalimat telah sesuai dengan bahasa yang baku, tidak menimbulkan makna ganda dan komunikatif bagi siswa. Sehingga siswa akan mudah memahami maksud dari soal dan juga mudah dalam menentukan jawaban yang sesuai dengan yang dimaksud pada soal. Secara umum, hasil validitas soal HOTS yang telah dikembangkan mendapatkan skor rerata sebesar 3,8 dengan kategori sangat valid. Memiliki *percentage of agreement* sebesar 94,70%. Hal tersebut menunjukkan bahwa soal HOTS yang telah dikembangkan **sangat valid dan reliabel** sehingga dapat digunakan sebagai instrument penelitian di kelas. Skor dan *percentage of agreement* telah memenuhi kriteria, yaitu skor yang didapatkan lebih dari 3 dan *percentage of agreement* yang lebih dari 75%.

Produk Soal HOTS yang telah divalidasi selanjutnya diperbaiki dan diterapkan pada uji coba di kelas X-2 SMAN 1 Sooko yang berjumlah sebanyak 37 siswa. Kepraktisan produk soal HOTS yang telah dikembangkan dapat dinilai dari observasi keterlaksanaan pembelajaran selama siswa mengerjakan soal HOTS pada materi kerajaan islam sebagai alat evaluasi. Keterlaksanaan pembelajaran diamati oleh dua orang observatory yaitu seprang guru sejarah dan seorang guru mata pelajaran lain. sebelum melakukan observasi, para observator diberikan pengarahan terlebih dahulu terkait proses pembelajaran dan pengisian instrumen keterlaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran terdapat empat aspek penilaian yang dinilai pada keterlaksanaan pembelajaran. Aspek penilaian tersebut meliputi efektif, interaktif, efisien dan kreatif. Aspek efektif mendapatkan rerata skor sebesar 4 dengan kategori sangat valid. Aspek interaktif mendapatkan rerata skor 3,7 dengan kategori sangat valid. Aspek efisien mendapatkan skor 3,7 dengan kategori sangat valid. Aspek kreatif mendapatkan skor 3,8 dengan kategori sangat valid. Skor tertinggi terdapat pada aspek efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk soal HOTS berbantuan media *classpoint* efektif digunakan sebagai alat evaluasi. Selain itu, penggunaan media *classpoint* dalam pengerjaan soal HOTS juga menambahkan pengalaman belajar baru bagi siswa.

Secara umum keterlaksanaan pembelajaran produk soal HOTS dengan berbantuan media *classpoint* mendapatkan skor 3,8 dengan kategori sangat valid. Nilai *percentage of agreement* secara keseluruhan mendapat sebesar 96%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa produk soal HOTS berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X pada materi kerajaan islam. Produk soal HOTS berbantuan media

*classpoint* yang telah dikembangkan terbukti dapat memenuhi aspek efektif, interaktif, efisien dan kreatif untuk digunakan sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan islam.

Setelah melakukan uji coba di kelas, diperlukan analisis keefektifan produk soal HOTS yang telah dikembangkan. Keefektifan tersebut ditinjau dari dua aspek yaitu nilai pretest dan posttest serta berdasarkan angket respon peserta didik. Maka setelah uji coba akan didapatkan hasil nilai pretest dan posttest. *Pretest* dilakukan sebelum siswa mempelajari materi kerajaan islam. *Posttest* diberikan setelah siswa mendapatkan pembelajaran pada materi kerajaan islam. Soal pretest dan posttest merupakan soal HOTS dengan bobot kesulitan yang sama dan indikator berpikir kritis yang sama. Siswa mengerjakan posttest dengan berbantuan media *classpoint*. Soal *Posttest* tersebut juga digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan rincian soal HOTS. Soal pretest dan posttest terdiri dari 5 soal berbentuk uraian yang disesuaikan dengan kriteria soal HOTS dan indikator berpikir kritis milik Lorrin. Nilai pretest dan posttest digunakan sebagai acuan keterampilan berpikir kritis siswa.

Untuk mengetahui efektifitas produk soal HOTS yang dikembangkan, dapat dilihat pula dari peningkatan nilai pretest dan posttest yang telah diberikan kepada siswa. Peningkatan nilai pretest dan posttest tersebut dapat dianalisis secara statistik melalui skor N-gain. Skor N-gain digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan nilai pretest dan posttest yang didapatkan oleh siswa. Selain itu, skor N-gain juga digunakan sebagai acuan efektif atau tidaknya suatu metode penelitian yang digunakan.

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas X-2 telah menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan berpikir kritis melalui pengerjaan produk Soal HOTS dengan berbantuan media *classpoint*. Setelah dilakukan perhitungan, didapatkan nilai rerata N-gain dari 37 siswa sebesar 0,79. Sesuai dengan tabel 3.5, nilai N-gain yang didapatkan pada siswa kelas X-2 lebih dari 0,7 sehingga dapat dikategorikan nilai N-gain yang diperoleh termasuk kategori **tinggi**. Berdasarkan presentase nilai N-gain yang diperoleh pada kelas X-2 yaitu sebesar 79%, maka produk soal HOTS berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan dikatakan **efektif** untuk digunakan sebagai alat evaluasi yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa terutama pada materi kerajaan Islam di Indonesia.

Efektifitas produk soal HOTS yang telah dikembangkan juga ditinjau dari angket respon peserta didik setelah mengerjakan soal HOTS dengan berbantuan media *classpoint*. Angket respon berisi testimoni pengalaman dari siswa setelah mengerjakan produk Soal HOTS dengan berbantuan Media *classpoint*. Angket respon berisi 20 pernyataan dengan opsi jawaban Ya dan Tidak. Jawaban Ya memiliki nilai skor 1 dan jawaban Tidak memiliki nilai skor 0.

Berdasarkan hasil angket respon siswa dapat diketahui secara umum respon peserta didik terhadap

pembelajaran dengan produk soal HOTS berbantuan media *classpoint* mendapatkan presentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk soal HOTS berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik atau positif dari siswa. Siswa merasa senang dengan adanya produk soal HOTS yang dikembangkan dengan berbantuan emdia *classpoint*. Siswa merasakan pengalaman baru dalam belajar dengan menggunakan aplikasi *classpoint*. Selain itu, siswa juga merasa tidak jenuh pada saat proses pengerjaan soal karena adanya ilustrasi yang emndukung dan sesuai dengan materi yang dibahas. Dengan adanya skor yang ditampilkan pada layar didepan kelas oleh guru, siswa menjadi termotivasi untuk bisa menjawab dengan benar sehingga bisa mendapatkan skor dengan maksimal. Berdasarkan hasil angket respon dan skor nilai N-gain, dapat disimpulkan bahwa produk soal HOTS dengan berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif untuk digunakan sebagai alat evaluasi pada pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam. Produk soal yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran sejarah di Kelas X.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa produk soal HOTS berbasis digital dengan berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran mata pelajaran sejarah pada materi kerajaan islam.

Produk soal HOTS berbasis digital dengan berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah pada materi kerajaan islam. Kevalidan ditinjau dari validitas media dan soal HOTS yang telah di validasi oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru sejarah. Hasil validitas media menunjukkan *percentage of egareement* sebesar 95,9% dengan kategori sangat valid. Hasil validitas soal HOTS menunjukkan *percentage of agreement* sebesar 94,7% dengan kategori sangat valid

Produk soal HOTS berbasis digital dengan berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah pada materi kerajaan islam. Kepraktisan ditinjau dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dua guru dan mendapatkan *percentage of agreement* sebesar 96% dengan kategori praktis.

Produk soal HOTS berbasis digital dengan berbantuan media *classpoint* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah pada materi kerajaan islam. Keefektifan ditinjau dari hasil skor N-gain nilai pretst dan posttest, serta dari hasil angket respon peserta

didik. Skor N-gain yang didapatkan sebesar 0,79 dengan kategori tinggi dan presentase skor N-gain sebesar 79% yang artinya efektif. Hasil angket respon peserta didik mendapatkan presentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

### Saran

Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan tes dengan menggunakan aplikasi *classpoint*, pastikan bahwa koneksi internet dikelas tersebut stabil, jika tidak bisa membawa alternative hotspot *pribadi*.
2. Selalu membimbing siswa dengan sabar dalam mengakses produk Soal HOTS pada media *classpoint*.
3. Pengembangan produk soal HOTS berbasis media digital *classpoint* dapat dikembangkan lebih luas pada materi lainnya dan pada jenjang kelas yang berbeda.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Adiarta, D. G. (2019). Pengembangan Soal Test Digital Matakuliah Asesmen dan Evaluasi menggunakan aplikasi wondershare. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 287-297.
- Anjani, A. (2023). "Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan HOTS Berbantuan Kahoot! pada Mata Pelajaran PPKN di SMAN 5 Surakarta. *Jurnal Research Fair Unisri*.
- Daryanto, S. K. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewantara, I. P. (2021). *ICT & Pendekatan Heutagogi dalam Pembelajaran Abad ke-21*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Dian Hadiyani, S. M. (2021). Penerapan media presentasi *classpoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran*.
- Dirjendikdasmen. (2017). *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Jakarta: 28.
- Kemdikbud.go.id. (2023). merdeka belajar memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id>.
- Nasifah, N. (2021). Analisis Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Soal UAS Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MA Negeri di Kabupaten Solok Selatan. *Jurnal Tambusai* .
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.