

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BANTUAN APLIKASI “QUIZIZZ” PADA MATA PELAJARAN MARKETING KELAS X JURUSAN BDP DI SMK NEGERI 10 SURABAYA

Novia Widiyanti Putri

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: noviaputri16080324049@mhs.unesa.ac.id

Renny Dwijayanti

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: rennydwijayanti@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan alat evaluasi berbasis *higher order thinking skill* (HOTS) bantuan aplikasi “Quizizz” pada mata pelajaran marketing berupa soal tes penilaian harian (PH) untuk menilai kompetensi peserta didik setelah mempelajari KD 3.7 menganalisis siklus daur hidup produk. Sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang layak digunakan dilengkapi dengan silabus, RPP, kisi-kisi penyusunan soal, pedoman penskoran (rubrik), kunci jawaban dan buku petunjuk penggunaan aplikasi “Quizizz”, serta menjelaskan mutu soal HOTS yang dipakai untuk menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi kelas X jurusan BDP SMK. Penelitian ini menggunakan metode R&D yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall, yang memiliki tahap-tahapan berupa: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa alat evaluasi dikatakan layak digunakan dari segi aspek materi dan konstruksi. Dalam penelitian ini diperoleh data kualitatif berdasarkan hasil validasi ahli didapatkan persentase sebesar 92,5% (sangat tinggi) dan dari konstruksi sebesar 85% (sangat tinggi).

Kata Kunci : alat evaluasi, *higher order thinking skill*, “Quizizz”

Abstract

This research aims to produce an assessment instrument based on higher order thinking skills (HOTS) aided by “Quizizz” applications in marketing subjects in the form of daily test questions to assess students' competencies after studying BC 3.7 analyzing the product life cycle. A total of 20 multiple choice questions that are appropriate to be used are equipped with syllabus, lesson plans, problem compilation grids, scoring guidelines (rubrics), answer keys and manuals for using the “Quizizz” application, as well as explaining the quality of HOTS questions that are used to assess high-level thinking skills in class X majors SMK BDP. This research uses the R&D method adapted from the Borg & Gall development model, which has stages in the form of: research and information collecting, planning, develop preliminary form of product. The results showed that the assessment instrument was said to be feasible to use in terms of material and construction aspects. In this study obtained qualitative data based on the results of expert validation obtained a percentage of 92.5% (very high) and from construction by 85% (very high).

Keywords:. *Assessment instrument, higher order thinking skill, “Quizizz”*

PENDAHULUAN

Pada abad 21 terjadi banyak perubahan dan perkembangan yang pesat baik di bidang teknologi, komunikasi, pendidikan, informasi, ekonomi dan juga perkembangan di bidang lainnya. Salah satu yang perlu diperhatikan adalah bidang pendidikan, karena pendidikan adalah sebuah proses awal dari terbentuknya pribadi seseorang sehingga bisa membawa perubahan. Sebuah tantangan yang menjadi poin penting dari pembelajaran abad 21 adalah dari segi kualitas karakter, kompetensi dan literasi dasar (Awaliyah, 2018).

Keberhasilan pada pembelajaran abad 21 sangat bergantung pada sejauh mana individu mengembangkan keterampilan yang sesuai agar bisa menguasai kekuatan, kecepatan, kompleksitas dan ketidakpastian yang

berhubungan satu sama lain, semuanya tergantung pada individu itu sendiri (Helmawati, 2019). Merencanakan anak didik untuk siap bersaing di era 4.0 menggunakan implementasi kurikulum yang tersedia merupakan tugas guru untuk bisa membimbing peserta didik agar bisa berpikir secara kritis, sistematis, dan bisa menyimpulkan atau menghasilkan penyelesaian masalah, serta memiliki kecakapan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* (Harususilo, 2018). *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan cara bernalar siswa pada tingkat kognitif yang kian tinggi yang dibangun dari beragam rancangan dan proses kognitif dan taksonomi pembelajaran (Saputra, 2016). HOTS terbilang ke dalam level penalaran atau level 3 pada indikator kognitif. Ciri-

ciri pada level 3 ini mengharuskan keterampilan memanfaatkan penalaran dan akal untuk memutuskan atau mempertimbangkan, memperkirakan dan memikirkan, serta keahlian membuat rencana baru untuk menyelesaikan persoalan kontekstual yang tidak rutin. Kecakapan berpikir tingkat tinggi melingkupi sejumlah kecakapan, seperti menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi.

Indikator dalam HOTS mencakup berpikir secara kritis dan kreatif. Berpikir kritis merupakan cara berpikir tingkat tinggi yang bisa dimanfaatkan dalam penyusunan struktur imajiner peserta didik. Berpikir kritis merupakan berpikir yang mengamati, menyatukan, dan menilai segala dimensi dari keadaan atau problem, tergolong di dalamnya menggabungkan, mengintegrasikan, mengenali, dan mengkaji informasi (Helmawati, 2019). Kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dilakukan dengan cara menggunakan logika dan bernalar untuk menyelesaikan masalah serta mengambil keputusan sedangkan kemampuan berpikir kreatif berupa menciptakan sebuah ide, gagasan, dan konsep yang belum ada (Ibrahim, 2011).

Sekolah yang merupakan lembaga pendidikan membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan untuk menumbuhkan potensi serta kompetensi hendaknya melaksanakan proses pembelajaran hingga proses kegiatan evaluasi pembelajaran yang tepat. Evaluasi merupakan aktivitas yang bersistem dan kontinu untuk menampakkan kualitas dan hasil belajar peserta didik bersumber pada standar dan alasan tertentu untuk menetapkan keputusan (Arifin, 2009). Untuk mendukung peserta didik meningkatkan kemampuan *higher order thinking skill*, guru harus mempunyai keterampilan untuk mengembangkan alat evaluasi. Alat bisa difungsikan untuk memudahkan seseorang dalam mengerjakan tugas atau memperoleh tujuan secara efektif dan efisien (Arikunto, 2012). Alat dapat diartikan dengan sebutan instrumen. Sehingga, alat evaluasi juga dikenal dengan alat instrumen. Instrumen evaluasi merupakan alat yang dimanfaatkan untuk melihat seberapa dalam kemampuan peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru. Alat evaluasi yang biasa dipakai untuk mengukur kecakapan peserta didik dapat menggunakan instrumen tes. Tes merupakan instrumen yang dipakai guna mengukur keterampilan peserta didik dalam memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Tes berguna untuk mengukur prestasi belajar kognitif dari peserta didik (Arifin, 2009).

Berdasarkan implementasi kurikulum 2013 revisi, sekolah dituntut untuk menerapkan penilaian berbasis HOTS. Dalam teknik penilaian, penilaian pengetahuan (kognitif) yang bertujuan untuk menilai segi kemampuan pada Taksonomi Bloom. Kemampuan yang dimaksud berupa kemampuan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mengkreasi) pada setiap KD. Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui penugasan, penilaian harian (PH), penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAS). Penilaian harian bisa dilakukan melalui tes tertulis, lisan, penugasan, atau dengan teknik lainnya. Penilaian harian merupakan penilaian yang dipergunakan untuk menilai capaian kompetensi peserta didik secara

kontinu guna mengetahui progres hasil belajar pada masing-masing kompetensi dasar (KD).

Pada penilaian pengetahuan beragam teknik penilaian bisa dipakai sesuai dengan keistimewaan masing-masing KD. Salah satunya adalah tes tertulis yang merupakan gabungan pertanyaan yang berbentuk tulisan yang difungsikan untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Bentuk tes tertulis bisa berupa soal pilihan ganda, uraian, benar-salah, menjodohkan. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2018) soal pilihan ganda dan uraian merupakan bentuk soal yang kerap dipakai pada jenjang SMK.

Pilihan ganda merupakan tes yang bisa berupa pertanyaan, pernyataan, kalimat perintah, atau kalimat tidak sempurna. Tes pilihan ganda lebih sering dimanfaatkan dibandingkan bentuk tes yang lain karena mempunyai kelebihan berupa: (1) objektif dalam pemberian skor yang mudah dan bisa dipercaya, (2) bisa menilai hasil belajar yang paling sederhana sampai yang kompleks, (3) adanya petunjuk pengerjaan yang tersusun sistematis dan jelas, (4) opsi pilihan jawaban yang salah bisa memberikan informasi diagnostik. Selain memiliki kelebihan, soal pilihan ganda juga memiliki kelemahan antara lain: (1) dalam penyusunan membutuhkan waktu yang cukup lama, (2) terdapat kesulitan dalam menentukan pengacau (*distractor*) soal, (3) kurang efektif untuk menilai kemampuan mengemukakan ide, (4) nilai bisa dipengaruhi oleh kemampuan baca yang baik (Jihad & Haris, 2012).

SMK Negeri 10 Surabaya adalah sekolah menengah kejuruan yang sudah mengimplementasikan kurikulum 2013 revisi. Hasil wawancara dengan Dra. Liliek Pudji Astutik selaku guru marketing kelas X diketahui bahwa baik penilaian harian (PH), penilaian tengah semester (PTS) maupun penilaian akhir semester (PAS) umumnya menggunakan bentuk tes pilihan ganda. Soal pilihan ganda dan uraian merupakan bentuk soal yang sering dipergunakan pada jenjang SMK (Kejuruan, 2018). Untuk soal penilaian harian guru biasanya memberikan soal dari buku modul/paket yang digunakan peserta didik. Soal yang ada dalam modul/buku paket pada materi menganalisis siklus daur hidup produk menampakkan bahwa soal dan pertanyaan masih berada pada level kognitif rendah (LOTS). Rendahnya presentasi soal HOTS menjadi parameter rendahnya pengetahuan peserta didik. Selain itu didapati tingkat kecurangan seperti kerja sama antar peserta didik dalam mengerjakan tes masih tinggi.

Marketing adalah mata pelajaran yang harus ditempuh di kelas X jurusan BDP. Mata pelajaran ini mempunyai 11 kompetensi dasar yang wajib diajarkan. Kompetensi dasar yang bisa digunakan untuk mengembangkan soal berbasis HOTS salah satunya adalah KD 3.7 menganalisis siklus daur hidup produk. Kompetensi dasar menganalisis siklus daur hidup produk dipilih karena indikator pencapaian materi pada KD ini mampu digunakan untuk mengukur kemampuan *higher order thinking skill* serta digunakan untuk memperdalam ranah pengetahuan (kognitif) peserta didik. Setelah mempelajari kompetensi dasar 3.7 menganalisis siklus daur hidup produk dan mengikuti serangkaian kegiatan

pembelajaran siswa diharapkan mampu menjelaskan pengertian dan tahap-tahap siklus daur hidup produk, menganalisis tingkatan daur hidup produk, dan menganalisis strategi daur hidup produk. Berdasarkan hal tersebut, agar peserta didik bisa mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari, maka harus dibimbing untuk bisa memecahkan masalah serta mengembangkan ide. Ketika ingin mengetahui pencapaian kompetensi dari peserta didik maka diperlukan adanya evaluasi berupa tes penilaian harian. Penilaian harian (PH) merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara berkala setelah menuntaskan satu kompetensi dasar.

Hasil evaluasi peserta didik bisa diketahui dari aspek kognitif dengan memanfaatkan alat evaluasi yang diperoleh dari buku pegangan ataupun dari berbagai soal yang ada baik soal uraian maupun soal pilihan ganda (Budiman & Jailani, 2014). Untuk menghindari kecurangan, seperti kerja sama antar peserta didik, maka dibutuhkan format tes yang tidak sama antar peserta didik, untuk itu bantuan dari penggunaan aplikasi kuis pembelajaran dapat mempermudah proses penilaian. Upaya dari pengembangan alat evaluasi berbasis HOTS berupa keahlian peserta didik menjawab soal-soal yang diberikan melalui proses penalaran, bisa menyelesaikan masalah, mengkaji, merefleksi dan berpendapat (Awaliyah, 2018).

Pada abad 21, kegiatan evaluasi tidak hanya dilakukan secara konvensional saja, namun kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Saat ini telah banyak dikembangkan aplikasi yang bisa digunakan sebagai media dalam kegiatan evaluasi dengan memanfaatkan media ITC (*Information and Communication Technology*). Pemanfaatan media ITC dipandang mampu untuk meminimalisasi kekurangan dalam evaluasi secara konvensional, karena media ITC mempunyai beberapa kelebihan antara lain adanya fitur pengoreksian, pengatur waktu pengerjaan, dan tidak memerlukan kertas (Pratiwi, 2016).

Salah satu media ITC adalah aplikasi "Quizizz". "Quizizz" merupakan platform yang bisa diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan bisa digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik (Rusmana & Martha, 2019). Kuis ini bisa mempunyai hingga empat pilihan jawaban sudah terhitung jawaban yang benar serta bisa ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Jika pembuatan kuis telah selesai, kita bisa memberikan kode ke peserta didik agar mereka bisa login atau bergabung dengan kuis yang sudah dibuat.

"Quizizz" bisa memperlihatkan data dan statistik yang berkaitan dengan kinerja siswa. Guru bisa memeriksa jumlah siswa yang menjawab kuis yang sudah dibuat, pertanyaan dan soal yang harus dijawab dan masih banyak yang lainnya. Selain itu guru juga bisa mengunduh hasil statistik dalam bentuk Ms. Excel. Dalam penggunaannya "Quizizz" tidak membutuhkan layar infocus/alat bantu seperti LCD untuk menampilkan soal, karena setiap butir soal beserta jawaban sudah ditampilkan pada masing-masing layar pengguna baik layar smartphone maupun layar komputer/PC. Penggunaan kata dalam pembuatan soal juga tidak

memiliki batasan. Selain itu peserta didik juga akan menjadi lebih fokus selama pengerjaan kuis karena soal yang dikerjakan memiliki perbedaan antara satu sama lainnya, dikarenakan soal tersebut bisa acak.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan untuk memperdalam serta mengukur ranah pengetahuan (kognitif) peserta didik, maka peneliti ingin mengembangkan alat evaluasi berbasis HOTS pada mata pelajaran marketing KD menganalisis siklus daur hidup produk yang digunakan untuk penilaian harian (PH) sebanyak 20 soal pilihan ganda. Penelitian ini dibatasi untuk mengukur ranah kognitif (pengetahuan) peserta didik. Peneliti mengembangkan alat evaluasi dengan bentuk tes pilihan ganda karena mudah dalam penskoran nilai, cepat serta mempunyai tingkat objektivitas yang baik untuk menilai level kognitif siswa (Zamzania & Aristia, 2018). Selain itu peneliti juga menggunakan bantuan aplikasi "Quizizz" untuk meminimalisir adanya kecurangan karena soal bisa diacak sehingga peserta didik akan mendapatkan soal yang berbeda. Pengembangan alat evaluasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyusun alat evaluasi berbasis HOTS berdasarkan tuntutan kurikulum yang sudah diterapkan yaitu kurikulum 2013 revisi.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Afriani, Setyarini & Efkar (2018). Hasil penelitian menyatakan bahwa instrumen asesmen HOTS yang berbentuk 10 butir pilihan ganda dan 5 butir esai dikatakan sudah baik dan layak untuk dipergunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli pada aspek keterbacaan, aspek konstruk, aspek kesesuaian isi materi dan hasil respons guru.

Hasil penelitian Budiman dan Jailani (2014) menghasilkan instrumen asesmen HOTS yang valid berupa 24 soal pilihan ganda dan 19 soal uraian yang dikatakan layak dipakai.

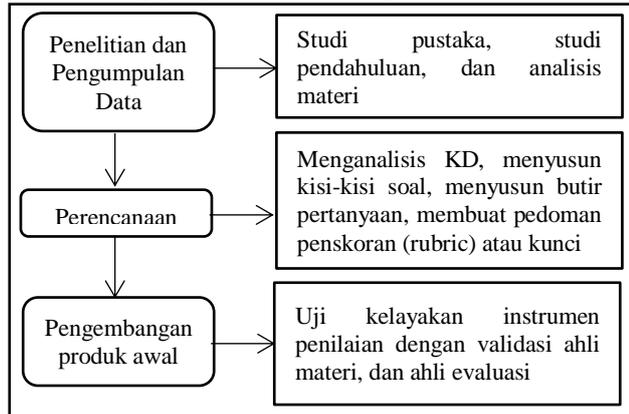
Hasil penelitian Wardany, Sajidan & Ramli (2017) menyatakan bahwa instrumen penilaian HOTS sangat baik dan layak dipakai di sekolah dengan bentuk butir soal pilihan ganda dan essay.

Berdasarkan penjabaran latar belakang, maka penelitian ini bertujuan: (1) Menghasilkan alat evaluasi berbasis HOTS bantuan aplikasi "Quizizz". (2) Mengetahui kelayakan pengembangan alat evaluasi berbasis HOTS bantuan aplikasi "Quizizz".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Model pengembangan Borg & Gall yang digunakan dalam penelitian ini memiliki 10 tahap pengembangan. Namun pada penelitian ini hanya digunakan tiga tahap pengembangan saja yang berupa pengumpulan data, perencanaan, dan pengembangan produk awal.

Berikut tahap yang dilakukan oleh peneliti:



Gambar 3.1

Model Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall
Sumber: (Hartini & Sukardjo, 2015)

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)
Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah studi pustaka dengan mempelajari bahan kajian, studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara, analisis kebutuhan mengumpulkan informasi dengan mengkaji masalah yang ada berupa soal berbasis HOTS yang masih terbatas serta analisis materi terutama pada mata pelajaran marketing.
2. Perencanaan (*Planning*)
Proses perencanaan pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kompetensi dasar 3.7 pada mata pelajaran marketing, merumuskan indikator soal HOTS berdasarkan KD 3.7, menyusun kisi-kisi soal, menyusun butir pertanyaan, membuat pedoman penskoran (rubrik) serta kunci jawaban. Peneliti mengembangkan alat evaluasi penilaian berupa tes berbasis HOTS dengan jenis soal pilihan ganda bantuan aplikasi “Quizizz”.
3. Pengembangan produk awal (*develop preliminary form of product*).
Pada tahap ini, alat evaluasi penilaian yang selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh pakar ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi, dan ahli evaluasi.

Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas X BDP 1 di SMK Negeri 10 Surabaya dan peneliti bersama guru memilih satu kelas dengan jumlah 36 siswa. Sedangkan untuk instrumen pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dimana pertanyaan yang diajukan kepada responden belum ditetapkan sebelumnya, selain itu juga digunakan lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli evaluasi. Pengisian lembar validasi ini akan menghasilkan informasi berupa data kualitatif sebagai bahan untuk perbaikan soal.

Proses analisis ahli materi dan ahli evaluasi dilakukan dengan pemberian instrumen penelitian berupa draft yang berisi kisi-kisi penyusunan soal, butir soal, lembar telaah dan lembar validasi. Selanjutnya dihitung berdasarkan persentase kelayakan soal yang didapat melalui perhitungan skor dengan menggunakan skala Guttman.

Tabel 1. Skala Guttman

Kategori	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2015)

Hasil analisis data yang diperoleh kemudian dihitung dengan cara :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2015)

Setelah menghitung dan memperoleh hasil persentase dari data validasi kemudian akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan dengan kriteria:

Tabel 2. Interpretasi Kriteria Validitas

Kategori	Penilaian
Sangat Kuat	81%-100%
Kuat	61%-80%
Cukup	41%-60%
Lemah	21%-40%
Sangat Lemah	0%-20%

Sumber: (Riduwan, 2015)

Mengacu pada tabel kriteria interpretasi penilaian alat evaluasi berbantuan aplikasi “Quizizz” dapat dinyatakan layak jika hasil skor dari validasi mencapai kriteria interpretasi nilai $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya

Pada tahap proses pengembangan alat evaluasi ini melalui 3 tahapan yang akan dijabarkan seperti berikut:

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari bahan kajian, konsep, dan materi yang sesuai dengan alat evaluasi penilaian berbasis HOTS.

b. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur di mana pertanyaan yang diajukan kepada responden belum ditetapkan sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan Dra. Liliek Pudji Astutik selaku guru mata pelajaran marketing kelas X BDP 1 SMK Negeri 10 Surabaya, serta peserta didik kelas X BDP 1. Dari kegiatan wawancara ini peneliti hendak mengetahui jenis alat evaluasi penilaian apa yang digunakan, dan penerapan kegiatan penilaian. Hasil studi pendahuluan didapatkan informasi bahwa: (1) SMK Negeri 10 Surabaya memiliki akreditasi A dan tersertifikasi ISO 9001-2000 terdapat tujuh kompetensi keahlian salah satunya adalah bisnis daring pemasaran (BDP). (2) Menerapkan kurikulum 2013 revisi. (3) kegiatan evaluasi penilaian harian (PH) guru masih menggunakan soal-soal dari buku

paket/modul. (4) Soal-soal yang ada di modul/buku paket pada materi menganalisis siklus daur hidup produk memperlihatkan soal masih berada pada ranah kognitif yang rendah (LOTS). Rendahnya presentasi soal HOTS menjadi indikator rendahnya kognitif peserta didik. (5) Selain itu didapati tingkat kecurangan seperti kerja sama antar peserta didik dalam mengerjakan tes masih tinggi.

c. Analisis Materi

Penelitian hanya ini dibatasi untuk membuat pengembangan alat evaluasi yang difungsikan guna menilai pengetahuan (kognitif) dari peserta didik. Peneliti bersama dengan guru pengampu mata pelajaran marketing melakukan analisis materi dengan memilih kompetensi dasar 3.7 menganalisis siklus daur hidup produk. Pemilihan KD ini bermaksud untuk memperdalam ranah kognitif dari peserta didik sesuai dengan Taksonomi Bloom yang berupa indikator keterampilan C4, C5 dan C6.

2. Tahap Perencanaan

Proses perencanaan pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kompetensi dasar pada silabus mata pelajaran marketing, sehingga diperoleh KD 3.7 menganalisis siklus daur hidup produk yang dirasa cocok untuk pengembangan alat evaluasi berbasis HOTS karena indikator pencapaian kompetensi (IPK) mencakup level kognitif C4, C5, dan C6.

Selanjutnya membuat rancangan alat evaluasi dengan membuat kisi-kisi soal sesuai KD. Kisi-kisi yang dibuat berisi kolom kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, materi, kelas/semester, indikator soal, level kognitif, bentuk soal, dan nomor soal. Kisi-kisi yang selesai dibuat selanjutnya dilakukan penyusunan soal berbasis HOTS dengan bantuan aplikasi “Quizizz” yang berjumlah 20 butir soal objektif pilihan ganda yang memiliki empat opsi pilihan jawaban.

Berikut kisi-kisi alat evaluasi:

Kompetensi Dasar	Materi	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
KD 3.7 Menganalisis Siklus Daur Hidup Produk	Siklus Daur Hidup Produk Tahap-Tahap Daur Hidup Produk	C4	PG	1,2,3,4,5 6,8,9,10, 12,13,14 15,17
	Karakteristik tahap-tahap dalam PLC	C5	PG	7,11,19
	Dasar pemikiran PLC Strategi pemasaran dalam PLC secara umum	C6	PG	16,18,20

(Sumber : Diolah peneliti ,2020)

Alat evaluasi yang telah dibuat kemudian dilengkapi menjadi perangkat instrumen asesmen dengan cover depan, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP),

kisi-kisi soal, petunjuk pengerjaan soal, soal pilihan ganda, kunci jawaban, pedoman penskoran, panduan penggunaan aplikasi “Quizizz”, profil penyusun, serta cover belakang.

Berikut tampilan soal pada aplikasi “Quizizz” yang akan digunakan:



Gambar 1. Tampilan Soal Pada Aplikasi “Quizizz”
(Sumber: Aplikasi “Quizizz” 2020)

3. Tahap Pengembangan Produk Awal

Setelah draft selesai disusun selanjutnya dilakukan validasi oleh validator ahli guna mendapatkan masukan untuk dijadikan bahan perbaikan yang meliputi aspek materi dan aspek konstruksi berupa kesamaan isi materi dengan KD serta kesesuaian isi materi dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Validasi dilakukan oleh validator dari Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan dengan memberikan draft yang berisi kisi-kisi penyusunan soal dan 20 butir soal HOTS yang ditelaah kepada validator, kemudian meminta validator untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket sesuai petunjuk pengisian dan menuliskan komentar serta masukan sebagai koreksi pada kolom yang sudah dibuat.

Berikut hasil telaah ahli:

Aspek	Revisi
Materi	Soal nomor 7 dan nomor 9 diberi gambar agar lebih mudah dipahami siswa
Konstruksi	Carilah gambar yang familiar dan mudah dipahami siswa

(Sumber: Diolah peneliti, 2020)

Ketika tahap validasi dan telaah selesai, maka masukan tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan. Soal-soal pada alat evaluasi ini sudah dilakukan perbaikan sesuai masukan dari ahli.

Kelayakan Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya

Kelayakan alat evaluasi ditentukan sesuai hasil penilaian dari ahli validasi pada aspek materi dan konstruksi oleh dosen, Renny Dwijayanti, S.Pd., M.Pd, maka dapat diperoleh persentase tingkat kelayakan alat evaluasi HOTS untuk materi menganalisis siklus daur hidup produk yang menunjukkan data validasi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Materi

No	Indikator	Persentase
1	Kelayakan stimulus	85%
2	Stimulus kontekstual	85%
3	Kesesuaian level kognitif (C4, C5, C6)	100%
4	Terdapat jawaban tersirat	100%
Rata-rata kelayakan materi		92,5%

(Sumber: Diolah peneliti, 2020)

Tabel 4. Hasil Validasi Aspek Konstruksi

No	Indikator	Persentase
1	Kesesuaian petunjuk pengerjaan soal	100%
2	Kesesuaian stimulus Kontekstual	40%
3	Kesesuaian pedoman Penskoran	100%
4	Keterkaitan butir soal	100%
Rata-rata kelayakan materi		85%

(Sumber: Diolah peneliti, 2020)

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Aspek yang dinilai	Rata-Rata Penilaian	Kriteria
Materi	92,5%	Sangat Kuat
Konstruksi	85%	Sangat Kuat

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Hasil validasi ahli pada aspek materi dan konstruksi dapat dilihat bahwa persentase nilai dikatakan sangat kuat, sesuai dengan taksiran skor menurut Riduwan (2015) yang mengatakan bahwa analisis data lembar validasi ahli bisa dikategorikan kuat jika memenuhi kriteria interpretasi $\geq 61\%$.

Pada tabel di atas, bisa diketahui hasil validasi pada aspek materi didapatkan persentase sebesar 92,5% (sangat kuat) dan pada aspek konstruksi memperoleh persentase 85% (sangat kuat). Alat evaluasi berbasis HOTS pada materi menganalisis siklus daur hidup produk sudah baik dan bisa dimanfaatkan untuk mengukur kecakapan *higher order thinking skill* peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Afriani, Setyarini, & Efkar, 2018) yang didapatkan hasil validasi dengan persentase penilaian pada aspek keterbacaan sebesar 92,30%, aspek konstruk sebesar 88,33% dan aspek kesesuaian isi sebesar 82%. Hasil penelitian (Budiman & Jailani, 2014) menyatakan hasil instrumen asesmen HOTS layak digunakan dilihat dari aspek materi, konstruksi, dan bahasa yang terdiri dari tes HOTS sebanyak 24 pilihan ganda dan 19 uraian.

KESIMPULAN

Proses penelitian dan pengembangan memanfaatkan metode R&D yang mengadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang menggunakan tahap-tahap berupa penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, serta pengembangan produk awal. Penelitian hanya ini dibatasi untuk membuat pengembangan alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur aspek pengetahuan (kognitif) dari peserta didik.

Hasil penelitian alat evaluasi berbasis *higher order thinking skill* dengan bantuan aplikasi “Quizizz” pada kompetensi dasar menganalisis siklus daur hidup produk dapat mengukur indikator keterampilan C4, C5, dan C6 dari peserta didik. Karakteristik ini didukung dari aspek materi yaitu tingkat kesesuaian isi materi yang sangat kuat diperoleh hasil dari hasil uji coba validator sebesar 92,5 % dan dari aspek konstruksi juga diperoleh data bahwa alat evaluasi ini sangat kuat berdasarkan hasil penilaian validator sebesar 85%. Oleh karena itu, alat evaluasi penilaian berbasis HOTS untuk materi menganalisis siklus daur hidup produk dapat dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Afriani, A., Setyarini, M., & Efkar, T. (2018). Pengembangan Instrumen Asesmen Pengetahuan Berbasis HOTS pada Materi Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 7(2).

Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*: Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara.

Awaliyah, S. (2018). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran., 1(1), 46–53.

Budiman, A., & Jailani, J. (2014). Pengembangan instrumen asesmen higher order thinking skill (HOTS) pada mata pelajaran matematika SMP kelas VIII semester 1. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 139-151.

Hartini, H., & Sukardjo, S. (2015). Pengembangan higher order thinking multiple choice test untuk mengukur keterampilan berpikir kritis ipa kelas VII SMP/MTs. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 86-101.

Harususilo, Y. E. (2018). Mendikbud Imbau Guru Kembangkan Pembelajaran HOTS. . Retrieved from <https://edukasi.kompas.com/read/2018/11/12/21323171/mendikbud-imbau-guru-kembangkan-pembelajaran-hots>

- Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sekolah Berbasis Masalah Terbuka Untuk Memfasilitasi Pencapaian Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional UNY*, 6(3), 121–132.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kejuruan, D. P. S. M. (2018). *Panduan Penilaian Hasil Belajar Dan Pengembangan Karakter Pada Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratiwi, V. (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 4(1).
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmana, & Martha, I. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN APLIKASI KUIS ONLINE QUIZIZZ. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1).
- Saputra, H. (2016). *Pengembangan mutu pendidikan menuju era global: Penguatan mutu pembelajaran dengan penerapan hots (high order thinking skills)*: Smile's.
- Zamzania, W. H., & Aristia, R. (2018). Jenis-Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.