

PENGEMBANGAN ASESMEN BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X

Kiki Amelia¹, Ulfia Rahmi², Novrianti³, Elsa Ramayanti⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: kikiamelialubis90@gmail.com

Article History

Received: 13-08-2024

Revision: 18-08-2024

Accepted: 20-08-2024

Published: 21-08-2024

Abstract. Higher Order Thinking Skills (HOTS) is a learning assessment activity that trains students' higher order thinking skills. This is because there are no questions specifically designed to train students' higher-level thinking and the questions used by teachers in learning assessment activities are still in the types of remembering (C1), understanding (C2), and applying (C3) questions. This research aims to develop high-level thinking ability test questions that meet the requirements of question validity, reliability, and question accuracy. This type of research is Research and Development (R&D) which uses the ADDIE model with five stages, namely analysis, planning, development, and evaluation. The subject of this study is a student of class X of MAS Islamiyah Tamiang. The instruments used in this study are questionnaire response and interview instruments. The data analysis techniques used are construct validity, reliability, and practicality tests. Based on the results of the analysis obtained at the implementation stage, test questions were produced in accordance with the criteria that had been set, namely meeting valid, reliable and practical criteria used to find out the results of students' abilities during learning activities, judging from the results of the validity test categorized as valid categories. The reliability test results have a value of 0.863 including with a very high category, an average difficulty test result of 0.65 whose difficulty level has good quality and an average discriminating power test result of 0.58 with good ability and a practicality test of 82% with a very practical category.

Keywords: HOTS, Assessment, Quizizz, ADDIE

Abstrak. *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* merupakan suatu kegiatan penilaian pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini disebabkan karena belum ada soal yang didesain khusus untuk melatih pemikiran tingkat tinggi siswa dan soal-soal yang digunakan guru pada kegiatan asesmen pembelajaran masih berada pada tipe soal mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan soal tes berkemampuan berpikir tingkat tinggi yang memenuhi syarat kevalidan soal, reliabel dan kepraktisan soal. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAS Islamiyah Tamiang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket respon dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas konstruk, reliabilitas dan kepraktisan. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pada tahap implementasi dihasilkan soal tes yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan yaitu memenuhi kriteria valid, reliabel dan praktis digunakan untuk mengetahui hasil dari kemampuan siswa selama kegiatan pembelajaran, dilihat dari hasil uji kevalidan dikategorikan dengan kategori valid. Hasil uji reliabilitas memiliki nilai sebesar 0,863 termasuk dengan kategori sangat tinggi, hasil uji tingkat kesukaran rata-rata 0,65 yang tingkat kesukarannya memiliki kualitas baik dan hasil uji daya pembeda rata-rata 0,58 dengan berkemampuan baik dan uji kepraktisan sebesar 82% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: HOTS, Asesmen, Quizizz, ADDIE

How to Cite: Amelia, K., Rahmi, U., Novrianti., & Ramayanti, E. (2024). Pengembangan Asesmen Berbasis HOTS Menggunakan Quizizz pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 4901-4912. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1722>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur majunya suatu negara, salah satu faktor yang terpenting di dalam pendidikan adalah evaluasi. Melalui evaluasi akan memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan perbaikan kedepannya. Evaluasi pembelajaran diselenggarakan setelah aktivitas belajar mengajar dilaksanakan. Terlebih, evaluasi dilakukan dengan tujuan agar memastikan mutu, hasil belajar, dan cara belajar siswa dapat meningkat sebagaimana mestinya (Sari et al., 2017).

Pada abad-21 penyelenggara pendidikan ditantang untuk menghasilkan sumber daya yang memiliki kompetensi berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif serta memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang disebut *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) (Uswatun & Herina, 2019). Dimensi berpikir dalam Taksonomi Bloom yang disempurnakan oleh Anderson & Krathwohl ranah kognitif yang mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah menganalisa (C4) mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6). Pada saat peserta didik menghadapi suatu permasalahan, maka siswa akan berpikir secara mendalam dengan menggabungkan semua pengetahuan, pengalaman, dan keterampilannya sehingga mampu menyelesaikan persoalan, menghasilkan pendapat dan solusi permasalahan, dan melakukan pengambilan keputusan (Helmawati, 2019). Salah satu langkah yang dapat diambil yaitu dengan memperhatikan kualitas belajar siswa dilihat dari bagaimana cara berpikir dan memberikan solusi atas suatu permasalahan. Secara tidak langsung siswa akan menggunakan kemampuan bernalar guna mencari solusi dan jawaban secara kritis dan kreatif.

Menurut penelitian Widana (2020) membuktikan bahwa pemahaman konsep asesmen HOTS sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membuat soal-soal tipe HOTS. Oleh sebab itu guru sudah semestinya dituntut untuk terus meningkatkan kapasitasnya dalam mengembangkan pembelajaran di kelas dan senantiasa melatih kemampuannya dalam menyusun soal asesmen berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi. Seorang guru dapat mempertanggung jawabkan hasil asesmen dengan cara mengkonstruksi suatu soal yang memiliki kebaikan dari segi validitas dan reliabilitasnya. Untuk itu dalam menguji kualitas soal diperlukan penelaahan untuk menelaah kesesuaian tiap soal sebelum diterapkan ke siswa (Kurniawan et al., 2017).

Pada abad 21, kegiatan asesmen dituntut tidak hanya dilakukan secara konvensional saja agar pembelajaran abad 21 bisa tercapai. Oleh sebab itu, guru harus menyusun sebuah desain pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan pada pembelajaran abad 21 (Handayani & Wulandari, 2021). Saat ini telah banyak dikembangkan aplikasi yang bisa digunakan sebagai media dalam kegiatan asesmen dengan memanfaatkan media ITC (*Information and*

Communication Teknologi). Pemanfaatan media ITC dipandang mampu untuk meminimalisasi kekurangan dalam pelaksanaan asesmen 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). Quizizz ini cocok digunakan untuk media asesmen HOTS dikarenakan memiliki kelebihan tidak adanya batasan penggunaan kata-kata pada pertanyaan jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan dalam mengerjakan kuis setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda karena telah diacak secara otomatis sehingga meminimalisir kecurangan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa proses asesmen dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Informatika masih memprihatinkan, hasil survei pendahuluan melalui pengambilan sampel soal mata pelajaran Informatika kelas X tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 01 Februari 2024 di MAS Islamiyah Tamiang dapat diketahui bahwa soal-soal yang digunakan guru pada kegiatan asesmen pembelajaran masih berada pada tipe soal mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3) yang bersifat *low order thinking skill* (LOTS) dan masih minimnya soal yang bertipe HOTS.

Instrumen yang dimiliki sekolah yaitu pilihan ganda dan esai saat ulangan harian maupun ujian akhir semester yang cenderung mengarah pada kognitif mengingat (C1) memahami (C2) dan menerapkan (C3) yang mana termasuk dalam kategori kemampuan berfikir rendah dan untuk pelaksanaan asesmen dilakukan secara konvensional yaitu diberikan kepada peserta didik dalam bentuk cetak/kertas dan menggunakan alat tulis. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan soal yang dibuat sendiri namun juga menggunakan soal di buku paket sebagai alat ukur kemampuan peserta didik. Selanjutnya, berdasarkan hasil pembagian angket terhadap guru mata pelajaran Informatika kelas X di MAS Islamiyah Tamiang pada tanggal 05 Februari 2024 dapat diketahui pula bahwa dalam pembuatan soal asesmen guru jarang membuat soal bentuk HOTS dan belum ada soal yang didesain khusus untuk melatih pemikiran tingkat tinggi siswa sehingga guru kurang melatih siswa dalam berpikir tingkat tinggi yang diwujudkan melalui kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti ingin mengembangkan asesmen berbasis HOTS menggunakan *quizizz* pada mata Pelajaran informatika kelas X dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan soal tes berkemampuan berfikir tingkat tinggi yang memenuhi syarat kevalidan soal, reliabel dan kepartisan soal

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2009) penelitian pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan yang dipilih pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan ini digunakan dikarenakan memiliki keunggulan, yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara angket respon dan wawancara. analisis data yang digunakan yaitu uji validitas konstruk, reliabilitas dan kepraktisan. Berdasarkan prosedur pengembangan, maka pelaksanaan pada tahap pengembangan ini akan dilakukan uji coba, yaitu evaluasi satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Uji coba satu-satu dilakukan sebanyak 6 orang peserta didik dan uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak 12 orang peserta didik yang mewakili tingkat kemampuan, tinggi, sedang dan rendah. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata hasil uji reliabilitas dan penskoran angket oleh respon peserta didik. Data kualitatif, jenis data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Teknik analisis data kuantitatif yang dilakukan untuk menganalisis data ialah:

Validitas Konstruk

$$Y_{pbi} = \frac{M_P - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

Y_{pbi} = Koefisien korelasi biserial

M_P = Skor subyek yang menjawab benar bagi item yang dicari

M_t = Jumlah skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total

p = Proporsi siswa yang menjawab benar

Uji Reliabilitas

$$r_{ii} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum P_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{ii} = reliabilitas skor instrument

k = banyaknya butir soal

S_t^2 = barians skor nilai

pi = subjek yang menjawab betul

Tabel 1. Kriteria penilaian uji reliabilitas

Keofisienan Reliabilitas	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat rendah

Uji Kepraktisan

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kategori Uji Kepraktisan

Persentase	Kategori
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
0 -20	Tidak praktis

HASIL

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, diketahui bahwa asesmen pada mata Pelajaran Informatika masih memprihatinkan dilihat dari hasil survei pendahuluan melalui pengambilan sampel soal mata Pelajaran informatika kelas X tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 01 Februari 2024 di MAS Islamiyah Tamiang dapat diketahui bahwa soal-soal yang digunakan guru pada kegiatan penilaian dalam pembelajaran terbatas pada tipe soal mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3) yang bersifat *low order thinting skill* (LOTS).

Berdasarkan hasil dari pembagian angket terhadap guru mata Pelajaran Informatika kelas X di MAS Islamiyah Tamiang pada tanggal 10 Februari 2024 dapat diketahui pula bahwa masih rendahnya pengetahuan mengenai *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Analisis kurikulum yang dilakukan berguna untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah. Adapun kurikulum yang digunakan oleh sekolah yaitu kurikulum merdeka.

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis selesai selanjutnya adalah tahap perancangan asesmen pada mata Pelajaran informatika dimana tahap ini memiliki tujuan untuk merancang produk yang dihasilkan semenarik mungkin. Soal yang dirancang sebanyak 25 butir soal dengan jenis pilihan ganda tipe HOTS. Diawali dengan menentukan capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), setelah itu menentukan materi yang sesuai dengan menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, kemudian membuat kisi-kisi soal. Kisi-kisi soal terdiri dari capaian pembelajaran, indikator soal, materi dari soal dan level kognitif pada soal. Pada kisi-kisi soal ada 25 jumlah soal yang terdiri dari 12 butir soal dengan level kognitif C4 (Menganalisis), 9 butir soal level kognitif C5 (Mengevaluasi) dan 4 butir soal level kognitif C6 (Mencipta).

Setelah membuat kisi-kisi selanjutnya peneliti merancang soal sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Soal yang dirancang berbentuk *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* dengan taksonomi blommnya adalah C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Soal yang dirancang sebanyak 25 butir soal dengan jenis pilihan ganda. Soal yang dibagikan ke siswa 20 butir soal dan 5 butir soal dijadikan sebagai soal Cadangan. Durasi yang digunakan dalam pengerjaan soal yaitu selama 60 menit. Soal dengan level kognitif C4 dialokasikan waktu 2 menit, C5 dialokasikan waktu 3 menit dan C6 dialokasikan waktu 5 menit.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tsetelah peneliti melakukan perancangan, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*) yaitu tahap dimana peneliti membuat soal *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* ke dalam aplikasi *quizizz* dengan menggunakan materi aplikasi pengolah kata berdasarkan hasil dari rancangan sebelumnya sebagai satu kesatuan yang utuh. Setelah membuat soal *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menggunakan aplikasi *quizizz* selanjutnya melakukan uji coba satu – satu dan uji coba kelompok kecil untuk melakukan uji validias konstruk, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, daya pembeda dan uji kepraktisan dengan memberikan angket untuk menentukan valid atau tidaknya kelayakan dan kepraktisan dari asesmen soal *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menggunakan *quizizz* yang sudah dibuat dan juga untuk dijadikan sebagai bahan perbaikan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahap mengimplementasikan produk yang dikembangkan setelah di uji cobakan sebanyak 2 kali di MAS Islamiyah Tamiang dan semua butir soal sudah dinyatakan valid. Tahap implementasi dilakukan peneliti dengan membagi soal dalam bentuk *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) yang didesain khusus untuk melatih pemikiran tingkat tinggi peserta didik. Setelah soal di implementasikan lalu dilakukan uji validitas konstruk, uji reliabilitas, kesukaran, daya pembeda dan uji kepraktisan untuk menentukan valid, reliabel dan praktis dari asesmen soal *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menggunakan *quizizz* yang sudah di buat dan dibagikan.

Validitas Konstruk

Tabel 3. Hasil uji validitas konstruk

No. Soal	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Taraf
1	2,3336	0,4438	Valid
2	2,2243	0,4438	Valid
3	2,3336	0,4438	Valid
4	2,7390	0,4438	Valid
5	2,2243	0,4438	Valid
6	1,8505	0,4438	Valid
7	2,5276	0,4438	Valid
8	2,3336	0,4438	Valid
9	2,7390	0,4438	Valid
10	2,1551	0,4438	Valid
11	2,0117	0,4438	Valid
12	3,5185	0,4438	Valid
13	2,5276	0,4438	Valid
14	2,1551	0,4438	Valid
15	2,1551	0,4438	Valid
16	2,2243	0,4438	Valid
17	2,7390	0,4438	Valid
18	2,5276	0,4438	Valid
19	2,3336	0,4438	Valid
20	2,3336	0,4438	Valid

Hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal memiliki r-hitung lebih besar dari r-tabel sehingga memiliki status valid yang berarti sudah layak untuk dipergunakan.

Uji Reliabilitas

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas

Aspek	Kategori
Varians Total	28,742
Reliabilitas	0,863
Kriteria	Sangat Tinggi

Hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa Reliabilitas memiliki nilai sebesar 0,863, termasuk dalam reliabilitas sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya.

Tingkat Kesukaran

Tabel 5. Hasil tingkat kesukaran soal

Aspek	Kriteria
Rata-rata	0,65
Keterangan	Sedang

Hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa kesukaran soal didapat rata-rata 0,65 dengan kategori sedang. Artinya soal tersebut dikatakan baik karena soal yang baik digunakan adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit yaitu pada kategori sedang. Sehingga asesmen berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran informatika dengan materi aplikasi pengolah kata baik untuk digunakan.

Daya Pembeda

Tabel 6. Hasil daya pembeda

Aspek	Rata -Rata
Rata-rata	0,58
Keterangan	Baik

Berdasarkan hasil daya pembeda untuk mengetahui kemampuan siswa didapat rata-rata kemampuan siswa 0,58 berkemampuan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal yang dikembangkan sudah dapat mengukur kemampuan siswa.

Uji Kepraktisan

Tabel 7. Hasil uji kepraktisan

Aspek	Rata -Rata
Rata-rata	82%
Keterangan	Sangat Praktis

Analisis data uji kepraktisan berdasarkan angket berisi penilaian kepraktisan penerapan asesmen *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menggunakan aplikasi *quizizz* memperoleh skor rata-rata 82% memenuhi kriteria sangat praktis.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi ini merupakan tahapan akhir dari langkah model ADDIE. Pada tahap evaluasi ini yang dilakukan adalah mengkaji kembali hal-hal yang terkait dengan pengembangan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui umpan balik tentang keberhasilan asesmen berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan disetiap tahap pada model ADDIE. Selama melakukan pengembangan, terdapat banyak saran, kritik dan masukan yang didapat oleh peneliti. Saran, kritik dan masukan yang diberikan menjadi pedoman atau tolak ukur dalam melakukan revisi pada setiap tahapannya guna perbaikan produk yang lebih baik lagi

DISKUSI

Hasil pengembangan produk pada penelitian ini yakni menunjukkan bahwa secara keseluruhan butir soal yang dibagikan menggunakan aplikasi *quizizz* sudah layak digunakan, dapat dilihat dari hasil uji validitas konstruk, reliabilitas dan kepraktisan yang membuktikan seluruh soal sudah valid, reliabel dan praktis untuk digunakan. Hal tersebut sejalan dengan hasil pengembangan instrumen soal HOTS oleh Indah Novitasari (2022) yang juga melakukan uji validitas konstruk, reliabilitas dan kepraktisan untuk menetapkan kelayakan soal, dan hasil uji dari analisis butir soal dinyatakan semua soal valid dan layak untuk digunakan.

Hasil uji coba pada penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purbaningrum (2017), Sitri Cahyani (2020), Eka Rachma Kurniasi dan Ayen Arsisari (2020) yang juga mengembangkan instrument penilaian HOTS. Hasil penelitian oleh beberapa peneliti tersebut menunjukkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang beragam artinya tidak semua memiliki kemampuan berpikir pada kategori sangat baik, ditunjukkan dengan hasil dari masing-masing kategori hasil belajar yang masih diduduki oleh beberapa siswa.

Penyusunan asesmen HOTS pada penelitian ini dirancang dengan bantuan media ICT yaitu *quizizz*. Penilaian siswa menunjukkan respon yang “sangat paraktis” untuk digunakan sebesar 82%. Analisis respon siswa dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian oleh Amri & shobri (2020), Dewi (2020), purba (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa merespon positif dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Respon siswa yang diberikan siswa dalam penggunaan media ICT berbasis *quizizz* ini dapat menjadi Solusi pendidik sehingga kedepannya dapat membiasakan menggunakan sistem penilaian *Computered Based Test*, penerapan penilaian dalam bentuk tes lebih fleksibel menggunakan *quizizz* serta pemanfaatan media ICT dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas Pendidikan sebagai implementasi program pembelajaran digital

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan mengembangkan asesmen *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menggunakan Quizizz dengan melalui model *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Hal ini dapat di simpulkan sebagai berikut:

- Validitas; asesmen berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menggunakan quizizz yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan (valid) berdasarkan dengan hasil uji validitas konstruk yang menyatakan bahwa setiap butir soal memiliki r hitung lebih besar dari r tabel sehingga memiliki status valid dan sudah layak dipergunakan sebagai soal asesmen pada mata Pelajaran informatika materi aplikasi pengolah kata.
- Reliabilitas; analisis reliabilitas butir soal asesmen berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menggunakan quizizz memperoleh skor 0,863 dengan tingkat sangat tinggi memiliki kategori reliabel, artinya penelitian tersebut dapat diandalkan karena memiliki hasil yang konsisten, sehingga asesmen *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menggunakan quizizz terbilang reliabel digunakan sebagai soal asesmen pada mata Pelajaran informatika materi aplikasi pengolah kata.
- Kepraktisan; analisis data kepraktisan berdasarkan angket berisi penilaian kepraktisan penerapan asesmen *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menggunakan aplikasi quizizz memperoleh skor rata-rata 82% memenuhi kriteria sangat praktis. Sehingga asesmen berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menggunakan quizizz pada mata Pelajaran informatika dengan materi aplikasi pengolah kata sangat praktis digunakan sebagai alat penilaian yang membantu memudahkan proses belajar mengajar terkhusus mata pelajaran informatika dengan materi aplikasi pengolah kata

REFERENSI

- A. N. T. Widhiyani, I. N. Sukajaya, dan G. Suweken. (2019). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia Vol. 8, No. 2*, 68–77.
- A. Wijayanti. (2014). Pengembangan Autentic Assesment Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Vol. 3, No. 2*, 102.
- Alifia Nurrahmawati, dkk. (2021). *Menjadi Guru Profesional Inovatif dalam menghadapi Pandemi*. Yogyakarta: UAD Press.
- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 13(1)*, 128–138.

- Anggi Hermawan. (2018). Pengembangan Instrumen Asesmen Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Tumijajar. *Skripsi*. Lampung: Universitas Lampung.
- Arthur, riyen, Ninda ayu narasati dan Rosmawita Sales. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran jarak Jauh. *JPTS. Volume III no 2*.
- Arikunto. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan Edisi II*. Bumi Aksara. Jakarta
- Cayani, Sitri. (2020). Pengembangan Soal Higher Oerder Thingking Skill (HOTS) materi bilangan di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 4 no 2*.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. (JPAP) 8(2):261–72.
- Desy Fitriani, dkk. (2018). Pengembangan Instrumen Tes Higher-Order Thinking Skill Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning di SD. *Jurnal Ilmiah PGSD. vol.5 No.1*, 253.
- Dewi, K. S., Myartawan, I. P. N. W., Swari, N. K. T. A., & Sugihartini, N. (2020). Quizizz Effect On Students' Grammar Mastery In Higher Efl Classroom Based Mobile Assisted Language Learning (Mall). *Language and Education Journal Undiksha*, 3(1), 15–24.
- Dhina Cahya Rohim. (2019). Strategi Penyusunan Soal Berbasis HOTS Pada Pembelajaran. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual. Vol. 4, No. 4*, 67.
- Dian Kurniawan. (2020). *Assessemnt Learning (AFL) dalam Pendidikan Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Djemari Mardapi. (2021). *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Hatta Saputra. (2016). Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills). Bandung: *Smile's Publishing*, 91.
- Herlina Ahmad, dkk. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Makassar: CV Nas Media Pustaka.
- I Wayan Widana. (2020). Pengaruh Pemahaman Konsep Asesmen HOTS Terhadap Kemampuan Guru Matematika SMA/SMK Menyusun Soal HOTS. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Vol. 9, No. 1*, 66–75.
- Kemendikbudristek. (2019). *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skill*. Jakarta.
- Kemendikbudristek. (2013). *Permendikbud Nomor 36 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta.
- Kemendikbudristek. (2022). *Pembelajaran dan Asessmen*. Jakarta
- Kurniasi, eka rachma dan ayen arisari. (2020). Pengembangan Instrumen Pengukur Higher Order Thinking Skill (HOTS) Matematika pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. Volume 9 no 4*.
- Mahyuddin, Nenny. (2008). *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press Padang
- Mardapi, D. (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Mitra Cendikia Press. Yogyakarta
- Moh. Zainal Fanani. (2018). Strategi Pengembangan Soal HOTS pada Kurikulum 2013. *Jurnal Edudeena. Vol 2, No. 1*, 64 - 71
- Mushtofa, dkk. (2021). *Informatika Untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Newman, FM and Wehlage, GG. (1993). (<http://mathdepartment.wiki.farmington.k12-mi.us>) diakses tanggal 19 Maret 2024).

- Nisa, Shifatun, dan Triesninda pahlevi.(2021) .Pengembangan Instrumen Penilaian HOTS Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Kearsipan SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.Volume 3 no 5.
- Nugroho Prasetya Adi, Rattiwizal Alpin Yulianto & Suparno. (2018). Media Pembelajaran Android Untuk Meningkatkan HOTS Dan Sikap Terbuka. *Jurnal Prosiding FITK UNSIQ, Vol 1 No 1*, 25.
- Nurdinah Hanifah. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skill (HOTS) Di Sekolah Dasar. *Conference Series, Vol. 1, No. 1*, 2.
- Nurhamida Meirani. H. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Literasi Numerasi Menggunakan Quizizz Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Pembelajaran IPA di SMP. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Pajar Purnomo. (2019). *Penilaian Pembelajaran HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Cilacap: Candradimuka Press.
- Pebriyanti,dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI: Jurnal mahasiswa Pendidikan informatika, Volume 10 no 1*, 50.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1)*, 29–39
- Purbaningrum, K. A. (2017). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika, 10(2)*, 40–49.
- Ramadhan Prasetya Wibawa. Dinna Ririn Agustina. (2019). Peran pendidikan berbasisi Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama Di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *Jurnal Equilibrium. Vol 7. No 2*, 139.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*.
- Thoha, C. (1990). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Tri Widodo. (2013). Higher Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, No. 1*, 162.
- Ulum, Anifa Rosari. (2020). Pengembangan Assesment HOTS Higher Order Thinking Skill Berbasis Pemecahan Masalah pada Tema 6 Kelas V SD/MI. *Skripsi*. Lampung:Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,
- Uno, Hamzah & Satria Koni. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widana, I Wayan. (2016). *Penulisan Soal HOTS untuk Ujian Sekolah*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SM
- Yusuf, Muri. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana