HISTORIA VITAE
Seri Pengetahuan dan Pengajaran Sejarah

HISTORIA VITAE, *Vol. 4, No. 2, Oktober 2024*

PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS HOTS BERBANTU WIZER.ME PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK SISWA SMA KELAS XI

Johanes Jalla Paksi
Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia
paksijalla@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan asesmen berbasis *HOTS* pelajaran sejarah materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia berbantu *Wizer.me* untuk siswa SMA kelas 11. Jenis Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D*) dengan teknis desain produk pengembangan *ADDIE*. Penelitian ini hanya akan menggunakan 3 tahapan pengembangan *ADDIE*, yaitu: *Analysis, Design,* dan *Development* dikarenakan keterbatasan waktu penelitian. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menghasilkan soal-soal *HOTS* yang dikemas dalam media interaktif *Wizer.me* ya ng telah dinilai layak. Hal ini terbukti dari hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi kepada produk yang peneliti buat pada aspek keakuratan dan kesesuaian materi soal mendapatkan persentase sebesar 98%. Validasi yang diberikan ahli asesmen pada aspek keakuratan dan kesesuaian soal *HOTS* mendapatkan persentase sebesar 80% serta pada aspek bahasa produk peneliti mendapatkan persentase sebesar 72%. Selanjutnya validasi yang diberikan ahli media pada aspek desain mendapatkan persentase sebesar 90%, pada aspek organisasi sebesar 96,6%, dan pada aspek konsistensi sebesar 93,3%.

Kata kunci: *asesmen, HOTS, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Wizer.me*

ABSTRACT

This study aimed to develop a HOTS-based assessment for History lessons on the Proclamation of Indonesian Independence, intended for 11th grade students, using Wizer.me. The research employed the Research and Development (R&D) method, using ADDIE product development design techniques. Due to time limitations, this study only utilized 3 stages of ADDIE development: Analysis, Design, and Development. The data collection techniques were interviews and questionnaires, and the data analysis involved quantitative and qualitative approaches. The research outcome is a set of HOTS questions presented using the interactive media platform Wizer.me, which was found to be decent. This is supported by the validation results provided by the material experts for the products created by the researcher in terms of accuracy and material skills, which achieved a 98% rate. The assessment expert validated the HOTS questions, with an accuracy and suitability percentage of 80%, and 72% for the product language aspect. The media expert validated the design with a percentage of 90%, 96.6% for the organizational aspect, and 93.3% for consistency.

Keywords: *assessment, HOTS, Indonesian Independence Proclamation, Wizer.me*

=

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah ujung tombak dalam proses penempaan generasi penerus bangsa seperti yang tertuang jelas pada UU No 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang tertulis di dalamnya bahwa pendidikan nasional berfungsi menumbuh-kembangkan kemampuan, membentuk moral serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada undang-undang dijelaskan bahwa pendidikan nasional memiliki misi untuk dapat menumbuh-kembangkan kemampuan siswa yang diharapkan menjadi manusia yang mandiri, beriman, sehat, bertakwa, kreatif, pada Tuhan yang Maha Esa, demokratis, cakap, berakhlak mulia, menjadi warga negara yang berilmu dan bertanggung jawab.

Tidak dapat dipungkiri bila pendidikan merupakan pondasi awal dalam menciptakan sumber daya manusia yang siap dan tangguh dalam menghadapi pasang surut kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara yang sangat rumit ini. Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk masyarakat yang melek akan adanya perubahan sosial. Dinamika pendidikan formal terimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Tentunya dalam kegiatan pembelajaran, diharuskan untuk memiliki tujuan pembelajaran. Dalam mencapai suatu tujuan tertentu, kegiatan pembelajaran tentunya dilakukan dalam kondisi yang sehat, sehingga hasil dari proses pembelajaran yang berkualitas akan berdampak positif pada pencapaian hasil belajar yang maksimum.

Pembelajaran melibatkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan pengajar, melalui interaksi yang sehat, berguna untuk dapat menggapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Meskipun dalam Kurikulum Merdeka Belajar kegiatan pembelajaran difokuskan pada siswa (*student centered*), guru tetap memiliki peran yang penting yaitu meningkatkan standar kualitas atau mutu pendidikan. Salah satu tindakan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan standar mutu pendidikan adalah dengan menerapkan sistem asesmen atau evaluasi. Kata asesmen merupakan kata serapan *assessment* yang berasal dari bahasa Inggris, yang memiliki arti penilaian. Menurut Nuriyah (2014) asesmen atau penilaian merupakan suatu langkah dalam mengumpulkan informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada awal pembelajaran. Informasi tersebut berisikan mengenai kualitas buku, sikap siswa, hasil penilaian, pendapat orang tua dan guru, serta penilaian saat proses belajar.

Kunandar (2015) menyatakan bahwa asesmen merupakan kegiatan agar mendapatkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data mengenai proses dan hasil belajar siswa yang dilaksanakan secara runtut, akurat, dan berkesinambungan. Kurniawan (2020) menyatakan bahwa dilakukannya penilaian berguna untuk untuk mengamati dan mengevaluasi metode, progress pembelajaran, serta perbaikan hasil belajar siswa secara berkelanjutan. Permendiknas No. 20 tahun 2007 menyatakan bahwa penilaian pendidikan merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi secara sistematis dan berkesinambungan yang berguna dalam memutuskan pencapaian hasil belajar siswa. Riswanda (2018), menyatakan bahwa dalam evaluasi pendidikan, instrumen yang sering digunakan adalah tes. Kurniati dkk. (2016) berpendapat bahwa tes pada evaluasi diharapkan dapat memajukan kemampuan siswa agar berhasil dalam berpikir tingkat tinggi. Asesmen yang diberikan tidak hanya menuntut siswa paham, namun juga memiliki kemampuan analisis, evaluasi, dan kreativitas. Hal ini dapat diwujudkan nyatakan dalam penggunaan soal-soal *High Order Thinking Skills*.

Saputra (2016) menjelaskan bila Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *HOTS* merupakan suatu tingkat kognisi yang lebih tinggi, yang melibatkan pengembangan beragam metode, taksonomi, dan konsep pembelajaran. Hal ini terjadi

ketika siswa dapat mengasosiasikan fakta aktual dengan pengetahuan yang telah ada, dan mampu mengelola serta memperluas fakta agar dapat mendapatkan solusi dari masalah-masalah yang bersifat kompleks. Menurut Nugroho (2018) *HOTS* adalah aktivitas penalaran tingkat tinggi yang membantu siswa kritis dalam melakukan evaluasi informasi, penyusunan kesimpulan, memberikan solusi, serta pemecahan masalah.

Menurut Yulaelawati dalam Helmawati (2019) pada ranah kognitif, Bloom menggolongkan enam level tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Namun pada 2001, Anderson dan Krathwohl melakukan perevisian pada Taksonomi Bloom menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis mengevaluasi, dan menciptakan. Menurut Helmawati (2019) Taksonomi Bloom setelah revisi merupakan taksonomi yang lebih kredibel digunakan untuk pengembangan kurikulum, pembelajaran, dan penilaian. Kurniawan (2020) menyatakan bahwa dalam ranah kognitif *HOTS* meliputi menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi atau mencipta (C6). Tentu saja kehadiran soal *HOTS* bukan hanya sebagai soal-soal biasa, namun lebih daripada itu. Berikut rangkuman empat peran soal HOTS menurut Widana (2017, dalam Kurniawan 2020) dan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2019), terdapat empat peran soal *HOTS*, yaitu: menyambut kompetensi abad ke-21, menumbuh-kembangkan cinta dan kepedulian pada kemajuan daerah, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan standar mutu pendidikan.

Dalam perjalanannya, masih ditemui pengajar yang tidak sepenuhnya menerapkan soal *HOTS* pada evaluasi pembelajaran. Sering kali kebanyakan hanya berkutat pada soal-soal *LOTS* (*Lower Order Thinking Skill*) sehingga tidak memerlukan tingkatan berpikir yang tinggi namun tingkatan berpikir yang rendah saja. Seperti yang disampaikan oleh seorang guru sejarah di salah satu SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta, beliau menyampaikan bahwa masih sedikitnya penerapan soal *HOTS* pada asesmen sumatif. Beliau juga cukup kesulitan dalam membuat soal *HOTS* dalam hal penyusunan kalimat yang efisien agar mudah dipahami oleh siswa. Dari segi siswa masih banyak dari mereka yang kurang familiar dengan *HOTS*, sehingga siswa dianggap kurang siap untuk menyelesaikan soal-soal *HOTS*.

Tak jarang ditemui guru yang masih menggunakan cara konvensional dalam memberikan asesmen kepada siswa. Hal ini terkadang membuat siswa malas dalam mengerjakan, karena tidak ada variasi di dalamnya. Siswa hanya disuguhkan pada soal-soal saja, tanpa ada variasi di dalamnya. Jika sudah menggunakan cara digitalpun, kebanyakan hanya menggunakan aplikasi atau website *mainstream*, seperti yang disampaikan oleh salah satu guru Sejarah di Daerah Istimewa Yogyakarta, dalam evaluasi pembelajaran sejarah, beliau kerap kali menggunakan *e-learning* (Sibetle), *Quizizz*, *Kahoot*, dan kertas konvensional. Dalam hal ini sebenarnya guru dapat menggunakan salah satu *website* inovatif, yaitu *Wizer.me*. *Website* ini memiliki keunggulan dalam segi desain visual, terdapat berbagai pilihan bentuk soal, serta fasilitas-fasilitas pendukung lainnya. Tak dapat dipungkiri, *website* ini sangat ramah pengguna yang mana terdapat beberapa fitur yang mudah dipahami oleh guru yang membuat soal ataupun siswa yang nantinya akan mengerjakan soal. Selain itu, terdapat fitur unggulan lainnya yang dapat diakses guru yaitu, *monitoring* pekerjaan siswa. Dalam hal ini guru dapat melihat kapan siswa mengerjakan soal, kapan siswa selesai mengerjakan soal, serta tentunya dapat melihat skor pekerjaan siswa.

Oleh berbagai sebab yang telah dituliskan, peneliti menetapkan akan melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Asesmen Pembelajaran Sejarah Berbasis *HOTS*

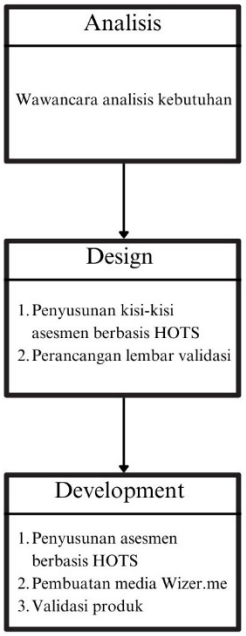
Berbantu *Wizer.Me* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Siswa SMA Kelas XI."

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, menggunakan jenis penelitian Research and Development atau kerap kali disingkat dengan R&D. Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian R&D merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menyusun, menciptakan suatu produk serta untuk menilai validitas dari produk tersebut. Dalam konteks pendidikan, jenis penelitian R&D digunakan untuk mengembangkan dan menilai keefektivitasan produk dalam digunakannya dalam pengajaran.

Jenis penelitian R&D yang akan digunakan akan memakai teknis desain produk pengembangan ADDIE. Menurut Mulyanitiningsih (2016) pendekatan ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996. Nama ADDIE diambil dari singkatan dari tahapan pengembangan itu sendiri, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada penelitian ini, peneliti hanya akan menggunakan 3 tahapan pengembangan ADDIE, yaitu: Analysis, Design, dan Development. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu peneliti dan ketidakmungkinan bila dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Tentu saja peneliti berharap agar peneliti lain dapat melanjutkan tahapan-tahapan yang belum terlaksana oleh peneliti. Tujuan dari teknik desain produk pada penelitian pengembangan yang dilakukan berguna untuk melakukan penelitian juga pengembangan produk baru.



Gambar 1. Tahapan ADD
Sumber: *Mulyatiningsih (2016)*

Pada tulisan di bawah ini akan peneliti paparkan penjelasan dari ketiga tahapan yang akan dilalui tersebut, yang pertama analisis. Pada tahap penulis melakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran Sejarah di salah satu SMA di D.I. Yogyakarta. Penulis menemukan berbagai permasalahan dalam hal asesmen. Pasalnya asesmen yang dilakukan hanya berkutat pada soal-soal *LOTS*, guru mengalami kesulitan dalam melakukan penyusunan asesmen berbasis *HOTS*, siswa kurang familiar dan tidak siap dengan soal *HOTS*. Tak hanya itu, bahwa asesmen pembelajaran masih menggunakan

cara konvensional ataupun media digital yang mainstream. Selanjutnya adalah desain, pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan sebelum menghasilkan produk asesmen yang kemudian akan diuji validitasnya. Spesifiknya dalam tahap ini, penulis melakukan penyusunan kisi-kisi soal asesmen yang berguna untuk menjadi acuan dasar dalam melakukan pembuatan soal-soal asesmen. Tak hanya itu, peneliti juga merancang lembar validasi yang nantinya akan berguna sebagai tempat untuk melakukan penilaian terhadap produk yang peneliti susun. Tahap selanjutnya merupakan melakukan pengembangan terhadap produk yang telah dirancang untuk menjadi produk yang layak diuji validitasnya. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa asesmen berbasis *HOTS* berbantu media *Wizer.me* sehingga validasi yang dilaksanakan pada penelitian ini merupakan butir soal dan media. Setelah pelaksanaan validasi, produk masuk ke dalam tahap revisi berdasarkan komentar dan saran dari validator. Setelah produk dilakukan revisi oleh peneliti, kemudian akan melalui uji coba yang dilakukan oleh guru sejarah dengan melihat aspek menyeluruh, yaitu materi ataupun media yang digunakan. Sistematika yang akan dilaksanakan adalah pengujian produk oleh guru, kemudian guru memberikan penilaian pada lembar kuesioner yang telah peneliti susun. Tak hanya itu, guru juga diharapkan untuk memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Lalu juga akan dilakukan uji coba kelompok kecil. Pada tahapan ini akan dilaksanakan uji coba produk terhadap lima peserta didik kelas XI IPS, SMA Pangudi Luhur Sedayu. Setelah melalui uji coba produk, peneliti akan memberikan lembar tanggapan yang akan diisi peserta didik mengenai produk yang peneliti kembangkan, sehingga peneliti memperoleh kritik dan saran yang kiranya membangun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan

Setelah melalui tahap penyusunan secara mandiri, produk yang penulis kembangkan diserahkan kepada tiga ahli (ahli materi, ahli asesmen, dan ahli media). Setelah melalui serangkaian validasi ahli, penyusun melakukan revisi. Ketika revisi usai, penulis menyerahkan produk tersebut kepada guru untuk meminta tanggapan atas produk yang telah penulis kembangkan. Saran dan komentar penulis dapatkan, revisi dilakukan kembali agar menjadikan produk lebih layak lagi untuk digunakan. Setelah revisi dilakukan, penulis melakukan uji coba kelompok kecil kepada siswa SMA kelas XI.

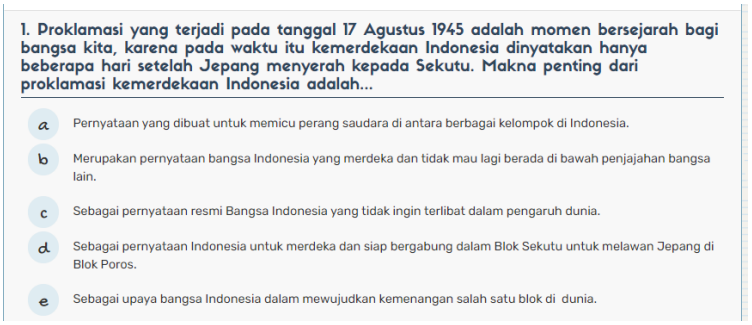
Kisi-Kisi Soal Sejarah Kelas XI

Kelas : XI
Semester : 2
Kurikulum : Kurikulum Merdeka
Waktu Mengerjakan : 120 Menit
Bentuk Soal : Pilihan Ganda dan Uraian

Pilihan Ganda

Bab	Materi	Indikator Soal	No. Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Soal
Proklamasi Kemerdekaan.	Kekalahan-Kekalahan Jepang.	Siswa dapat menyimpulkan makna dari proklamasi kemerdekaan.	1	C5	PG
		Siswa dapat menganalisis alasan Jepang melakukan beberapa tindakan di Indonesia.	2	C4	PG
		Siswa dapat menganalisis tindakan propaganda Jepang.	3	C4	PG
		Siswa dapat mengkorelasikan sebab dan tindakan yang telah Jepang lakukan di Indonesia.	4	C4	PG
		Siswa dapat menganalisis sebab menyerahnya Jepang kepada Sekutu.	5	C4	PG
		Siswa dapat menganalisis alasan Amerika Serikat menjatuhkan bom atom.	6	C4	PG
	Menuju Proklamasi Kemerdekaan.	Siswa dapat menganalisis salah satu pernyataan Sukarno setelah mendarat dari Vietnam untuk bertemu Jenderal Terauchi.	7	C4	PG
		Siswa dapat memilih peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.	8	C5	PG

Gambar 2. Kisi-Kisi Asesmen Berbasis *HOTS*
Sumber: *Dokumentasi pribadi*


1. Proklamasi yang terjadi pada tanggal 17 Agustus 1945 adalah momen bersejarah bagi bangsa kita, karena pada waktu itu kemerdekaan Indonesia dinyatakan hanya beberapa hari setelah Jepang menyerah kepada Sekutu. Makna penting dari proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah...

a. Pernyataan yang dibuat untuk memicu perang saudara di antara berbagai kelompok di Indonesia.

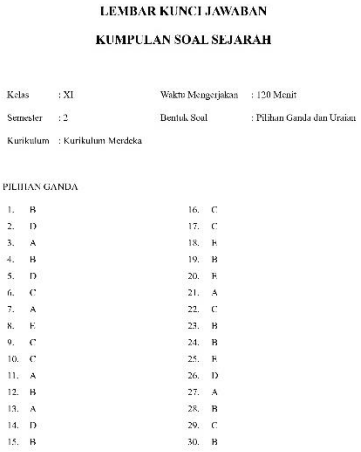
b. Merupakan pernyataan bangsa Indonesia yang merdeka dan tidak mau lagi berada di bawah penjajahan bangsa lain.

c. Sebagai pernyataan resmi Bangsa Indonesia yang tidak ingin terlibat dalam pengaruh dunia.

d. Sebagai pernyataan Indonesia untuk merdeka dan siap bergabung dalam Blok Sekutu untuk melawan Jepang di Blok Poros.

e. Sebagai upaya bangsa Indonesia dalam mewujudkan kemenangan salah satu blok di dunia.

Gambar 3. Asesmen Berbasis *HOTS* berbantu *Wizer.Me*
Sumber: *Dokumentasi pribadi*


LEMBAR KUNCI JAWABAN

KUMPULAN SOAL SEJARAH

Kelas : XI
Semester : 2
Kurikulum : Kurikulum Merdeka
Waktu Mengerjakan : 120 Menit
Bentuk Soal : Pilihan Ganda dan Uraian

PILIHAN GANDA

1.	B	16.	C
2.	D	17.	C
3.	A	18.	E
4.	B	19.	B
5.	D	20.	E
6.	C	21.	A
7.	A	22.	C
8.	E	23.	B
9.	C	24.	B
10.	C	25.	E
11.	A	26.	D
12.	B	27.	A
13.	A	28.	B
14.	D	29.	C
15.	B	30.	B

Gambar 4. Kunci Jawaban Asesmen Berbasis *HOTS* berbantu *Wizer.Me*
Sumber: *Dokumentasi pribadi*

Hasil Olah Data Validasi Ahli

Validasi yang diberikan oleh ahli materi kepada produk yang peneliti buat pada aspek keakuratan dan kesesuaian materi soal mendapatkan persentase sebesar 98%. Validasi yang diberikan ahli asesmen pada aspek keakuratan dan kesesuaian soal *HOTS* mendapatkan persentase sebesar 80% serta pada aspek bahasa produk peneliti mendapatkan persentase sebesar 72%. Selanjutnya validasi yang diberikan ahli media pada aspek desain mendapatkan persentase sebesar 90%, pada aspek organisasi sebesar 96,6%, dan pada aspek konsistensi sebesar 93,3%. Melihat persentase-persentase yang telah diberikan oleh tiap validator, maka tiap aspek dinyatakan valid.

No	**Aspek yang dinilai**	**Rata-rata skor**	**Kriteria**
1.	Kesesuaian dan keakuratan Materi Soal	4,9	Sangat Baik
Rata-rata Skor Gabungan		**4,9**	**Sangat Baik**

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi
Sumber: *Dokumentasi pribadi*

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kesesuaian dan keakuratan Soal *HOTS*	4,0	Baik
2.	Bahasa	3,6	Baik
Rata-rata Skor Gabungan		**3,8**	**Baik**

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Asesmen
Sumber: *Dokumentasi pribadi*

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Desain	4,5	Sangat Baik
2.	Organisasi	4,3	Sangat Baik
3	Konsistensi	4,6	Sangat Baik
Rata-rata Skor Gabungan		**4,46**	**Sangat Baik**

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media
Sumber: *Dokumentasi pribadi*

Hasil Olah Data Tanggapan Guru

Tanggapan yang diberikan guru terhadap produk peneliti pada aspek keakuratan dan kesesuaian materi mendapatkan skor sebesar 4,2 dengan kriteria "baik", pada aspek keakuratan dan kesesuaian soal HOTS mendapatkan skor sebesar 4,1 dengan kriteria "baik", pada aspek bahasa mendapatkan skor 4,0 dengan kriteria "baik", pada aspek desain mendapatkan skor 3,75 dengan kriteria "baik", pada aspek organisasi mendapatkan skor 3,3 dengan kriteria "cukup baik", serta pada aspek konsistensi mendapatkan skor 2,66 dengan kriteria "cukup baik". Rata-rata dari keseluruhan aspek, yaitu 3,81 denga kriteria "baik".

No	Tanggapan Guru	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Materi	4,2	Baik
2.	Asesmen	4,0	Baik
3	Media	3,23	Cukup Baik
Rata-rata Skor Gabungan		**3,81**	**Baik**

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tanggapan oleh Guru
Sumber: *Dokumentasi pribadi*

Hasil Olah Data Tanggapan Kelompok Kecil

Rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh beberapa siswa SMA kelas XI terhadap produk peneliti pada aspek keakuratan dan kesesuaian materi mendapatkan skor sebesar 4,76 dengan kriteria "sangat baik", pada aspek keakuratan dan kesesuaian soal *HOTS* mendapatkan skor sebesar 4,4 dengan kriteria"sangat baik", pada aspek bahasa mendapatkan skor 4,8 dengan kriteria "sangat baik", pada aspek desain mendapatkan skor 4,2 dengan kriteria "baik", pada aspek organisasi mendapatkan skor 4,6 dengan kriteria "sangat baik", serta pada aspek konsistensi mendapatkan skor 4,6 dengan kriteria "sangat baik". Rata-rata dari keseluruhan aspek, yaitu 4,61 denga kriteria "sangat baik".

No	Rekapitulasi	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Materi	4,76	Sangat Baik
2.	Asesmen	4,62	Sangat Baik
3	Media	4,46	Sangat Baik
Rata-rata Skor Gabungan		**4,61**	**Sangat Baik**

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Tanggapan oleh Kelompok Kecil
Sumber: *Dokumentasi pribadi*

Pembahasan

Analisis kebutuhan terhadap produk yang peneliti kembangkan berasal dari wawancara yang dilakukan bersama salah satu guru SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta mengenai soal HOTS. Menurut Widhiyani, dkk (2019) menyebutkan bahwa soal HOTS merupakan proses berpikir seseorang dalam memaknai masalah dengan ide-ide kreatif, menganalisa, mengasosiasikan serta mengambil kesimpulan dari informasi-informasi yang baru ditemukan. Hasil wawancara tersebut menunjukan bahwa penerapan soal HOTS masih dalam skala kecil saja. Sedangkan menurut Widhiyani, dkk (2019) memaparkan bahwa salah satu cara mengubah pola pikir dan meningkatkan kekreatifitasan serta kekritisan siswa yaitu dengan memberikan soal-soal HOTS. Kesulitan yang dialami dalam pembuatan soal HOTS juga menjadi kendala penting. Ketika melihat perspektif dari kaca mata siswa, banyak dari mereka yang kurang familiar dengan soal HOTS dan siswa dirasa sulit memahami soal-soal HOTS. Tak hanya itu, siswa kerap kali merasa bosan ketika soal-soal hanya disampaikan dengan media konvensional, misalpun menggunakan media digital, media digital yang digunakan merupakan media mainstream, maka dari itu, peneliti menawarkan media yang jarang bahkan banyak orang-orang tidak mengetahuinya, yaitu Wizer.me. Pernyataan lain juga diungkapkan bahwa materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia juga merupakan salah satu materi yang cukup sulit dikembangkan dalam soal HOTS. Hasil analisis kebutuhan tersebut membawa peneliti untuk mengembangkan produk ini.

Pengembangan produk yang dilakukan peneliti melangkah menuju tahap selanjutnya yaitu pembuatan Alur Tujuan Pembelajaran dan modul ajar beserta kompenen-komponen yang ada di dalamnya. Tahap berikutnya merupakan tahap penyususnan kisi-kisi soal yang nantinya akan disajikan sebagai produk. Tentunya kisi-kisi soal tersebut merujuk pada level kognitif penalaran (C4-C6). Melaju pada tahap sebelumnya, soal-soal dibuat dan setelah soal-soal dibuat berdasarkan materi yang telah ditentukan, langkah selanjutnya adalah pembuatan kunci jawaban. Ketika tahap sebelumnya telah selesai, tahap selanjutnya merupakan tahap pengemasan soal ke dalam Wizer.me sebagai media pembelajaran interaktif. Simanjuntak (2022, dalam Susanti, dkk 2023) menyatakan bahwa Wizer.me merupakan perangkat lunak online yang dapat didownload secara bebas dan di dalamnya memeiliki berbagai fitur dasar. Menurut Dewi, dkk (2023) menyatakan bahwa Wizer.me memberikan berbagai fitur yang lengkap. Fitur-fitur tersebut tentunya banyak yang peneliti gunakan di dalam upaya mengembangkan produk. Setelah pengemasan dianggap selesai, kemudian produk diserahkan kepada validator.

Validasi dilakukan kepada tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli asesmen, dan ahli media. Dalam validasi tersebut terdapat penilaian, kritik, dan saran dari tiap-tiap ahli. Melalui proses revisi, produk dilakukan perbaikan atas dasar validasi dari para ahli. Ketika sudah selesai melewati revisi, produk diserahkan kepada guru di salah satu SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta, yang mana akan memberikan tanggapan akan produk yang telah peneliti kembangkan. Hasil tanggapan yang diberikan guru berupa penilaian, kritik, dan saran menjadi acuan revisi berikutnya guna menghasilkan produk yang lebih baik lagi nantinya.

Validasi yang diberikan oleh ahli materi kepada produk yang peneliti buat pada aspek keakuratan dan kesesuaian materi soal mendapatkan persentase sebesar 98%. Validasi yang diberikan ahli asesmen pada aspek keakuratan dan kesesuaian soal HOTS mendapatkan persentase sebesar 80% serta pada aspek bahasa produk peneliti mendapatkan persentase sebesar 72%. Selanjutnya validasi yang diberikan ahli media pada aspek desain mendapatkan persentase sebesar 90%, pada aspek organisasi sebesar

96,6%, dan pada aspek konsistensi sebesar 93,3%. Melihat persentase-persentase yang telah diberikan oleh tiap validator, maka tiap aspek dinyatakan valid.

Tanggapan yang diberikan guru terhadap produk peneliti pada aspek keakuratan dan kesesuaian materi mendapatkan skor sebesar 4,2 dengan kriteria "baik", pada aspek keakuratan dan kesesuaian soal HOTS mendapatkan skor sebesar 4,1 dengan kriteria "baik", pada aspek bahasa mendapatkan skor 4,0 dengan kriteria "baik", pada aspek desain mendapatkan skor 3,75 dengan kriteria "baik", pada aspek organisasi mendapatkan skor 3,3 dengan kriteria "cukup baik", serta pada aspek konsistensi mendapatkan skor 2,66 dengan kriteria "cukup baik". Rata-rata dari keseluruhan aspek, yaitu 3,81 denga kriteria "baik".

Rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh beberapa siswa SMA kelas XI terhadap produk peneliti pada aspek keakuratan dan kesesuaian materi mendapatkan skor sebesar 4,76 dengan kriteria "sangat baik", pada aspek keakuratan dan kesesuaian soal HOTS mendapatkan skor sebesar 4,4 dengan kriteria"sangat baik", pada aspek bahasa mendapatkan skor 4,8 dengan kriteria "sangat baik", pada aspek desain mendapatkan skor 4,2 dengan kriteria "baik", pada aspek organisasi mendapatkan skor 4,6 dengan kriteria "sangat baik", serta pada aspek konsistensi mendapatkan skor 4,6 dengan kriteria "sangat baik". Rata-rata dari keseluruhan aspek, yaitu 4,61 denga kriteria "sangat baik".

Salah satu penelitian relevan milik Maria Nikkita Mega Melati dari Universitas Sanata Dharma dengan judul "Pengembangan Soal Kognitif Berbasis HOTS dalam Mata Pelajaran Sejarah Pada Pokok Bahasan Kerajaan Maritim Indonesia Pada Masa Islam Untuk Siswa Kelas XI IPS" diterbitkan di Jurnal Historia Vitae, 2(1), 53-66 dengan hasil dari rekapitulasi uji coba lapangan terbatas oleh dosen dan guru menunjukan kriteria "sangat baik" dengan skor 4,39, lalu hasil coba lapangan oleh 10 siswa kelas XI IPS menunjukan kriteria "baik" dengan skor 4,21. Sedangkan milik peneliti menujukan kriteria "baik" dengan skor 3,81 pada rekapitulasi tanggapan guru dan kriteria. Kemudian mendapatkan kriteria "sangat baik" dengan skor 4,61 pada rekapitulasi uji kelompok kecil. Penelitian ini memiliki persamaan berupa penelitian R&D, pengembangan soal HOTS, dan dalam lingkup mata pelajaran sejarah.

Produk yang peneliti kembangkan seturut dengan Nuriyah (2014), Kunandar (2015), dan Kurniawan (2020) yang menyatakan bahwa asesmen merupakan suatu langkah dalam mengumpulkan informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilaksanakan secara runtut, akurat, dan berkesinambungan. Feedback yang diterima oleh siswa setelah menyelesaikan asesmen dalam Wizer.me selaras dengan Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran (2022) yang menyatakan penekanan fungsi asesmen, yaitu sebagai sarana feedback guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sesuai dengan prinsip Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kemedikbudristek (2022), produk yang peneliti kembangkan telah memunculkan sisi inovatif, berpikir kritis, dan kekreatifan siswa. Direktorat SMP (2022) menyatakan terdapat tiga karakteristik asesmen, yaitu: Assessment As Learning, Assessment For Learning, dan Assessment Of Learning. Melihat hal tersebut, produk yang peneliti kembangkan termasuk dalam karakteristik Assessment Of Learning, dikarenakan memberikan penilaian dan masukan yang berguna untuk mengatur atau membenahi proses pembelajaran. Menurut Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kemendikbudristek (2022) terdapat tiga jenis asesmen, yaitu: diagnostik, formatif dan sumatif. Produk yang dikembangkan menawarkan asesmen sumatif, sebab membandingkan antara pencapaian hasil belajar siswa dengan indeks ketercapaian tujuan pembelajaran.

Seturut dengan Saputra (2016) dan Nugroho (2018) yang menuturkan bahwa HOTS merupakan aktivitas keterampilan dalam hal berpikir kritis, kreatif, solutif, serta

dapat memberikan keputusan. Sehingga telah sesuai dengan produk yang peneliti kembangkan. Menurut Yulaelawati dalam Helmawati (2019) pada ranah kognitif, Bloom menggolongkan enam level tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Namun dalam produk yang peneliti kembangkan, tingkatan yang digunakan berkisar C4-C6, hal tersebut senada dengan Kurniawan (2020) bahwa dalam ranah kognitif HOTS meliputi menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi atau mencipta (C6). Hal tersebut juga selaras dengan Puspendik (2015) yang menyatakan pada level 3 atau penalaran terdapat tiga dimensi proses berpikir, yaitu: menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Pembuatan produk soal HOTS yang peneliti lakukan sejalan dengan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2019) yaitu: analisis materi yang akan dibuat soal HOTS, penyusunan kisi-kisi soal HOTS, memformulasikan stimulus yang sesuai karakteristik soal HOTS yaitu kontekstual dan menarik, menuliskan soal-soal HOTS sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat, dan merancang rubrik penskoran serta kunci jawaban.

Arsyad (2003), Darmawan (2014), Domagk, dkk (2010), serta Shalikhah, dkk mendiskripsikan multimedia interaktif adalah suatu tindakan dalam mendayagunakan perangkat elektronik komputer guna melakukan penyatuan video, gambar, teks, dan lain-lain untuk dapat memberikan informasi yang dapat dilakukan secara dua arah. Pada konteks produk peneliti, multimedia interaktif memberikan informasi dalam konteks ini adalah soal-soal.

Pada produk yang peneliti kembangkan, peneliti menggunakan Wizer.me sebagai platform media interaktif. Media ini berbasis website yang dapat digunakan secara gratis sebagai worksheet siswa yang nantinya juga dapat melakukan penilaian otomatis. Materi yang digunakan dalam produk, merupakan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Selaras dengan Buku Panduan Guru Sejarah Kemediknbudritek (2022) yang menyatakan (a) perkembangan politik global menjelang berakhirnya Perang Dunia II dan keterkaitannya dengan persiapan kemerdekaan di Indonesia; dan (b) peran pemuda dalam mendorong proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan dari analisa teori, validasi dan tanggapan dari ahli materi, ahli asesmen, ahli media, guru, dan perwakilan siswa dapat disimpulkan bahwa produk yang telah peneliti kembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan oleh guru dan siswa SMA kelas XI, serta produk ini dinyatakan berkriteria “baik”.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan, bahwa materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat dikembangkan sebagai instrumen soal *HOTS* serta dapat dikemas dalam media *Wizer.me*. Pengembangan produk yang dilakukan melalui beberapa tahap penelitian. Tahap pertama adalah validasi oleh ahli materi, asesmen, media. Tahap kedua adalah tanggapan dari guru sejarah kelas IX. Tahap ketiga adalah uji coba kelompok kecil terhadap 5 (lima) siswa kelas IX. Tahapan-tahapan yang dilakukan guna mendapatkan produk semaksimal mungkin, karena pada tiap tahap memberikan kritik dan saran yang membangun bagi peneliti. Hasil validasi yang diberikan ahli materi pada peneliti mendapatkan persentase sebesar 98% . Validasi oleh ahli asesmen pada aspek keakuratan dan kesesuaian soal *HOTS* mendapatkan persentase sebesar 80% serta pada aspek bahasa produk peneliti mendapatkan persentase sebesar 72%. Validasi oleh ahli media pada aspek desain mendapatkan persentase sebesar 90%, pada aspek organisasi sebesar 96,6%, dan pada aspek konsistensi sebesar 93,3%. Kemudian rekapitulasi tanggapan guru, peneliti

mendapatkan skor sebesar 3,81 dengan kriteria "baik". Selanjutnya rekapitulasi uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 4,61 dengan kriteria "sangat baik".

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Arsyad. A. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dewi N.A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Webiste Wizer.me materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 2562-2575. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.995.

Domagk, S., Schwartz, R. N., & Plass, J. L. (2010). Interactivity in multimedia learning: An integrated model. *Computers in Human Behavior, 26*(5), 1024–1033. https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.003.

Helmawati. (2019). Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kunandar. (2015), Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013), Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kurniati, D., Harimukti, R., & Jamil, N. A. (2016). Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP di Kabupaten Jember dalam menyelesaikan soal berstandar PISA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 142-155. https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.8058.

Kurniawan, Hendra. (2020). Pembelajaran Era 4.0 Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter, Keterampilan Abad 21, HOTS, dan Literasi dalam Perspektif Merdeka Belajar. Yogyakarta: Media Akademi.

Melati, M.N.M., Subakti, Y.R., & Kurniawan, H. (2022). Pengembangan Soal HOTS Sejarah Materi Kerajaan-Kerajaan Maritim Indonesia Masa Islam Untuk Siswa Kelas XI IPS. *Historia Vitae*, 2(1), 53-66. https://doi.org/10.24071/hv.v2i1.4540.g2686.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf (diakses tanggal 12 September 2022 jam 07.29 WIB).

Nugroho, R. A. (2018). HOTS Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. Konsep Pembelajaran, Penilaian, dan Soal - Soal. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Nuriyah, N. (2014). Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Edueksos*, 3(1), 73-86. 10.24235/edueksos.v3i1.327

Pantau Perkembangan Peserta Didik Melalui 3 Jenis Asesmen Pembelajaran. Direktorat Sekolah Menengah Pertama. https://ditsmp.kemdikbud.go.id/pantau-perkembangan-peserta-didik-melalui-3-jenis-asesmen-pembelajaran/ (diakses tanggal 10 Februari 2024 jam 19.00 WIB).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan.

Riswanda, J., Agusta, E., & Lestari, E. (2018). Pengembangan Soal Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Serta Implementasinya di SMA Negeri 8 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 49–58. https://doi.org/10.32502/dikbio.v2i1.1648.

Safitry, M., Utami, I. W. P., & Ilyas, Z. (2021). Buku Panduan Guru Sejarah. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi.

Saputra, H. (2016). Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills). Bandung: Smile Indonesia Institute.

Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9- 16. 10.23917/warta.v19i3.2842.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta.

Susanti, A., Yuliantini, N., Dalifa., Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (2023). Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer.Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1152-1165. https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widana, I. W. (2017). Modul Penyusunan Soal High Order Thinking Skills (HOTS). Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Widhiyani, I. A. N. T., Sukajaya I. N., & Suweken G. (2019). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 161-170. https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2854.