



IMPLEMENTASI QUIZIZZ DALAM PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS HOTS

Isnaini Rahmawati^{1*}, Abdul Khakim Alfarizi², Fatchurrahman³

^{1*,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Program Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Salatiga

² Program Studi Magister Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Semarang

*Email: isnainiitu22@gmail.com, abdul.khqm@gmail.com, artur.neno@yahoo.co.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4554>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mengembangkan dan menguji tingkat kepraktisan dan validitas instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz. Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan instrumen evaluasi pembelajaran kebanyakan masih berada pada level kognitif rendah (LOTS) dan level kognitif menengah (MOTS), kurang efisien dan kurangnya pemanfaatan teknologi. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Sugiyono 10 (sepuluh) tahap. Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi pada 7 (tujuh) tahap pengembangan yakni analisis potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, serta revisi produk. Jumlah subyek penelitian adalah 34 siswa dengan rincian siswa kelas 4B MI Darussalam sebanyak 12 siswa dan 20 siswa kelas 4 MI Asyafi'iyah Jatirejo. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Jenis instrumen yang digunakan menggunakan angket, lembar validasi para ahli dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) guru sangat membutuhkan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz karena sangat membantu dan mempermudah proses evaluasi pembelajaran di masa pandemi baik dari sisi kepraktisan, ekonomis ataupun kemudahan dalam pelaksanaan; (2) Bentuk pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran menghasilkan produk instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz dengan variasi dimensi kognitif C4 (menganalisa) dan C5 (mengevaluasi) sejumlah 25 soal.

Kata Kunci: Quizizz, Instrumen Evaluasi, Hots

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam paradigma pendidikan global. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sebuah pilihan, melainkan keharusan untuk menyiapkan generasi yang literat digital. Menurut Hamad dkk. (2021), pemanfaatan platform digital dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi guru dalam mengelola data nilai serta memberikan umpan balik secara *real-time* kepada peserta didik.

Di Indonesia, kurikulum menuntut siswa untuk memiliki keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). HOTS melatih siswa untuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Namun, Sani (2019) mengungkapkan bahwa banyak guru masih mengalami kesulitan dalam menyusun instrumen evaluasi yang benar-benar mengukur aspek analisis, evaluasi, dan kreasi, terutama dalam pembelajaran tematik yang bersifat integratif.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar seringkali dihadapkan pada kendala evaluasi yang bersifat tekstual dan monoton. Penggunaan metode konvensional berbasis kertas (*paper-based test*) cenderung membuat siswa merasa jenuh dan tertekan. Puspitasari (2020) menjelaskan bahwa instrumen evaluasi yang tidak inovatif dapat menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil evaluasi tidak mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya.

Untuk mengatasi kejenuhan tersebut, penggunaan media berbasis gamifikasi seperti Quizizz menjadi solusi yang sangat potensial. Quizizz menawarkan fitur kompetitif seperti *leaderboard*,



avatar, dan musik yang dapat mengubah suasana evaluasi menjadi lebih menyenangkan. Penelitian oleh Andikasari & Budiman (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan minat dan fokus siswa dalam mengerjakan soal-soal yang kompleks karena elemen permainannya mampu menurunkan tingkat kecemasan ujian.

Data empiris menunjukkan adanya masalah (gap) antara kondisi ideal dan kondisi nyata di lapangan. Berikut adalah tambahan data berupa tabel perbandingan, data statistik (simulasi), dan kutipan wawancara untuk memperkuat argumen penelitian.

Tabel 1 Perbandingan Karakteristik Evaluasi Konvensional vs Quizizz Berbasis HOTS

Aspek	Evaluasi Konvensional (Kertas)	Quizizz Berbasis HOTS
Stimulus Soal	Terbatas pada teks dan gambar statis hitam putih.	Mendukung gambar berwarna, video, dan audio interaktif.
Keterlibatan Siswa	Pasif, cenderung tegang, dan cepat bosan.	Aktif, menyenangkan (gamifikasi), dan kompetitif.
Umpan Balik	Lambat (menunggu koreksi manual guru).	Instan (langsung muncul pembahasan dan skor).
Analisis Butir Soal	Guru harus menghitung manual (lama).	Otomatis tersedia (persentase kesulitan soal).
Level Kognitif	Dominan C1-C2 (Hafalan & Pemahaman).	Memfasilitasi C4-C6 (Analisis & Evaluasi).

Tabel 2 Persentase Capaian Soal HOTS pada Ulangan Harian Tematik (Pra-Siklus)

No	Kategori Soal	Jumlah Soal	Rata-rata Skor Siswa	Keterangan
1	LOTS (C1-C2)	70%	85	Siswa sangat menguasai hafalan.
2	MOTS (C3)	20%	65	Siswa mulai kesulitan pada aplikasi.
3	HOTS (C4-C6)	10%	42	Siswa sangat rendah dalam analisis.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa instrumen evaluasi yang digunakan masih didominasi soal LOTS sebesar 70%. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan kesulitan dalam menyajikan stimulus HOTS yang menarik. Dampaknya, hasil rata-rata siswa pada soal analisis hanya mencapai 42 (Tabel 1.2). Kondisi ini diperkuat dengan pernyataan siswa yang merasa jenuh dengan evaluasi berbasis kertas. Oleh karena itu, implementasi Quizizz diperlukan sebagai jembatan untuk menghadirkan instrumen HOTS yang lebih interaktif.

Meskipun Quizizz telah banyak digunakan, fokus penelitian pada pengembangan instrumen khusus berbasis HOTS dalam bingkai pembelajaran tematik masih perlu diperdalam. Mengintegrasikan stimulus soal HOTS ke dalam fitur interaktif Quizizz diharapkan dapat menciptakan instrumen evaluasi yang tidak hanya valid secara akademis, tetapi juga adaptif terhadap karakteristik siswa generasi alfa.

Pentingnya mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis HOTS dengan menggunakan Quizizz pada kelas IV MI Darussalam Reksosari dan MI Asyasyafi'iyah Jatirejo Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang berdasarkan identifikasi kesulitan dan beberapa penelitian yang relevan sebagaimana tersebut di atas. Hal tersebut bertujuan untuk menjadikan sebuah inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran dengan memaksimalkan fasilitas dan penggunaan teknologi, dan menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, serta keuntungan menjadi praktis, ekonomis, dan mudah diterapkan.



2. METODOLOGI PENELITIAN

a. Metode

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan (*Development Research*). Penelitian pengembangan adalah suatu pendekatan penelitian yang dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk, pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan layak atau tidaknya produk tersebut. Model pengembangan 10 (sepuluh) tahap Sugiyono digunakan dalam penelitian ini. Peneliti membatasi penelitian ini pada 7 (tujuh) langkah pengembangan: Penguraian potensi dan problematika, pengumpulan data, desain instrumen, validasi instrumen, revisi instrumen, uji coba instrumen evaluasi, dan perbaikan akhir instrumen evaluasi.

b. Tempat dan Waktu

Tempat penelitian dilakukan di 2 MI yaitu MI Darussalam Reksosari dan MI Asysyafi'iyah Jatirejo Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang. Peneliti melakukan penelitian di Madrasah tersebut karena memiliki kasus yang sama sehingga perlu adanya pengembangan dan inovasi untuk bisa meningkatkan kepraktisan proses evaluasi. Waktu penelitian dilakukan sejak bulan maret hingga bulan Oktober.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Tematik Berbasis HOTS Melalui Quizizz

Hasil penelitian melalui need assesment yang berupa angket analisis kebutuhan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil angket need assesment

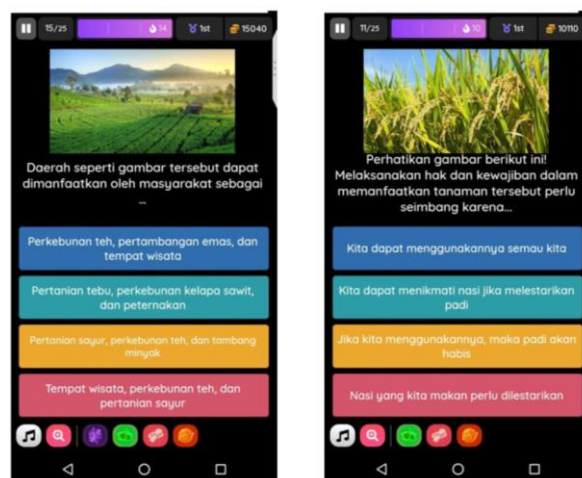
No	Indikator	Presentase	Keterangan
1.	Instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz	87,5 %	Sangat Butuh
2.	Penggunaan instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz pada tema Peduli terhadap Makhluk Hidup	87,5 %	Sangat Butuh

Hasil rata-rata angket menyatakan bahwa pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz sangat dibutuhkan sebagai alat evaluasi. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara terhadap beberapa guru dan kepala Madrasah.

b. Hasil Penelitian Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Tematik Berbasis HOTS melalui Quizizz

Hasil penelitian pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz setelah mendapatkan masukan dari ahli evaluasi dan ahli media, masukan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan baik dari segi instrumen evaluasi maupun segi media. Adapun instrumen evaluasi pembelajaran yang sudah diperbaiki yaitu, menyusun IPK sebelum membuat soal, menulis kata analisis dengan konsisten, menyelaraskan antara KD dan Indikator, menjabarka KD ke indikator secara urut dan menambah variasi dimensi kognitif dalam soal.

Variasi dimensi kognitif pada soal berupa menganalisa (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Pada proses perbaikan peneliti menemukan kesulitan pada saat membuat variasi dimensi kognitif C6 yaitu mencipta karena instrumen evaluasi yang peneliti gunakan adalah pilihan ganda, sedangkan dimensi kognitif C6 dibuat pada soal-soal berbentuk essay, sehingga peneliti hanya menggunakan variasi dimensi kognitif C4 dan C5. Berikut tampilan soal-soal yang telah dibuat pada aplikasi Quizizz.



Gambar 1 Soal-soal yang telah dibuat pada Aplikasi Quizizz

Hasil penelitian pengembangan produk berupa 25 butir soal HOTS yang menunjukkan bahwa 5 soal masih perlu diperbaiki bahkan tidak layak digunakan. Soal yang dikatakan tidak sesuai adalah yang dilihat dari kualitas soal yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Distraktor dari kemungkinan jawaban yang tidak berfungsi, yaitu bahwa banyak pilihan jawaban dipilih oleh kurang dari 5% dari keseluruhan siswa, sehingga beberapa pertanyaan tidak dapat digunakan dan perlu dihapus. Butir soal terbaik dan paling praktis dipilih dari 25 soal sebagai hasil akhir dari pengembangan instrumen penelitian ini. Peneliti mendapati 20 pertanyaan yang valid, sedangkan 5 pertanyaan tidak layak digunakan yaitu terdapat pada nomer 1, 2, 7, 8 dan 23. Sementara kemampuan tingkat berpikir tingkat tinggi siswa diperoleh setelah mereka menyelesaikan pertanyaan. Tingkat berpikir tinggi siswa dari hasil rata-rata berada pada Standar “Baik” sebanyak 47 % dan 27 % dalam kategori "sangat baik", sedangkan 27 % dalam kriteria "cukup", "kurang", dan "sangat kurang". Pendidik perlu melatih siswa mengerjakan soal HOTS dengan memberikan rangsangan baru, seperti dengan hanya menghubungkannya dengan situasi sekitar daripada bergantung pada pertanyaan-pertanyaan dalam buku atau modul.

c. Hasil Uji Kepraktisan

Hasil kepraktisan produk diperoleh dari analisis data hasil angket respon siswa dan guru kelas IV.

Tabel 4 Analisis Respon Siswa Kelas IV pada Uji Lapangan

No	Aspek	Rerata	Deskripsi
1	Efek strategi pembelajaran	93%	Sangat praktis
2	Komunikasi	88%	Sangat praktis
3	Desain teknis	88%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil analisis respon siswa dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan penilaian pada Standar “sangat praktis” dengan hasil rata-rata 90%. Begitupun hasil analisis respon guru dengan persentase semua aspek menunjukkan Standar “sangat praktis” seperti tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 5 Analisis Respon Guru Kelas IV pada Uji Lapangan

No	Aspek	Rerata	Deskripsi
1	Efek strategi pembelajaran	92%	Sangat praktis
2	Komunikasi	88%	Sangat praktis
3	Desain teknis	92%	Sangat praktis

Berdasarkan analisis respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi berbasis HOTS melalui Quizizz sangat praktis untuk digunakan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran.



4. SIMPULAN

- a. Guru sangat membutuhkan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz. Adanya pengembangan instrumen evaluasi sangat membantu dan mempermudah proses evaluasi pembelajaran di masa pandemi baik dari sisi kepraktisan, ekonomis ataupun kemudahan dalam pelaksanaan. Selain itu guru dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mengidentifikasi soal-soal HOTS.
- b. Bentuk pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran menghasilkan produk instrumen evaluasi pembelajaran tematik berbasis HOTS melalui Quizizz dengan variasi dimensi kognitif C4 (menganalisa) dan C5 (mengevaluasi) sejumlah 25 soal dan diambil 20 soal terbaik dan layak berdasarkan rata-rata hasil uji coba lapangan. dari validitas, reliabilitas, kemampuan pembeda, level kesulitan dan distractor serta kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa memiliki rata-rata "Baik".

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Budiman & Jailani. (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.
- Aisyah Ruqiah Ganda Panjaitan & Reni Marlina. (2018) Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1–12.
- Amornchewin, Ratchadaporn. (2016). The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Language Using Exercises with Quizizz for Students Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*. 2(2), 85-90.
- Andikasari, R., & Budiman, A. (2021). Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Digital*, 2(1), 15-25.
- Andikasari, R., & Budiman, A. (2021). Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 145-156.
- Aniq Rifaatun Najihah, Vina Serevina, & Mutia Delina. (2018). The Development of High Order Thinking Skills (HOTS) Assessment Instrumen for Temperature and Heat Learning. *JPPPF: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 4(1), 55-60.
- Arifin & Heri Retnawati. (2017). Pengembangan Instrumen Pengukur Higher Order Thinking Skills Matematika Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 98–108
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Kurikulum 2013. *Journal of Islamic Education Studies*, 6(1), 57-76.
- Hamad, S., dkk. (2021). *Transformasi Digital dalam Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hartini, Dewi. (2019). Penerapan Metode Problem based Learning untuk Meningkatkan ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *Online Jurnal of JMP*. 3(10), 77-88.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Priyanti, N. W. I., dkk. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 118-127.
- Puspitasari, R. (2020). *Inovasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2), 110-120.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tangerang: Tira Smart.
- Sari, P. K., & Zamroni, Z. (2022). Implementasi Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4321-4330.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Instrumen Asesmen Hasil Belajar Kognitif pada Mata



Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 102-115.

Zainuddin, Z., dkk. (2020). Gamified e-Quizzes as a Tool for Formative Assessment in Higher Education: Evidence from a Quasiexperimental Study. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 307-334.