

Pengembangan Soal Evaluasi Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Sumarambu Kota Palopo

Nur Ainun ¹, Sukirman ², Mirnawati ³

^{1,2,3}, Prodi pendidikan guru MI, FTIK, UIN Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

Corresponding Author: ✉ ainunnurainun195@gmail.com¹, sukirman_ss@iainpalopo.ac.id², mirnawati@iainpalop.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) Mengetahui analisis kebutuhan siswa terhadap soal evaluasi berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills), (2) Menyusun design soal evaluasi berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) (3) Mengetahui kevalidan dan praktikalitas soal evaluasi berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills), (4) Mengetahui efektifitas pengembangan soal evaluasi berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 51 Sumarambu. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan yaitu: (1)analyze, (2)design, (3)development, (4) implementation, (5) evaluate. Berdasarkan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SDN 51 Sumarambu, maka dibutuhkan sebuah inovasi baru terutama dalam bahan ajar berbentuk buku, dalam hal ini dikembangkan Soal Evaluasi Berbasis Hots Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. Selanjutnya Soal Evaluasi Berbasis Hots divalidasi oleh tiga orang ahli sebagai validator diantaranya ahli bahasa 85% (sangat valid), ahli materi 92% (sangat valid) dan ahli desain 81% (sangat valid). Hasil yang sangat memuaskan dan positif dengan nilai akhir yang diperoleh melalui uji praktikalitas oleh peserta didik sebesar 88.7% dengan kategori sangat praktis dan 89,5% dari guru kelas IV dengan kategori sangat praktis. Kemudian untuk hasil efektifitas dengan melibatkan 18 peserta didik dengan hasil 73% (efektif). Soal evaluasi berbasis HOTS yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

18 April 2025

Revised

23 May 2025

Accepted

25 June 2025

Kata Kunci Keywords

Soal evaluasi; HOTS; Bahasa Indonesia

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>

PENDAHULUAN

Perkembangan kurikulum Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dan peningkatan. Salah satu perubahan penting adalah pengenalan kurikulum 2013. Kurikulum 2013, terdapat tiga ranah yang saling terkait, yaitu ranah kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Penilaian kognitif merupakan bagian dari evaluasi pengetahuan dalam Kurikulum 2013.(Alifia:2024)

Penilaian kognitif secara umum berhubungan dengan keterampilan peserta didik dalam berpikir kreatif, kritis, argumentatif, dan dalam mengambil keputusan, yang semuanya termasuk dalam cakupan HOTS (Higher Order Thinking Skills). HOTS merujuk pada proses berpikir peserta didik dalam tingkat kognitif yang lebih tinggi, yang dikembangkan melalui berbagai konsep dan metode pembelajaran seperti problem solving, taksonomi Bloom, serta taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian.

Penilaian kognitif dapat mencakup proses evaluasi. Evaluasi yang memiliki konsep berbeda dengan penilaian, pengukuran, atau tes. Evaluasi merupakan elemen penting dalam menentukan apakah proses belajar-mengajar yang telah dilakukan di dalam kelas oleh pendidik dan peserta didik telah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. (Nurul:2024). Hasil dari evaluasi digunakan sebagai pedoman bagi pendidik untuk meningkatkan atau menyempurnakan program atau kegiatan pembelajaran.

Soal yang dikembangkan menjadi tiga kategori berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills) yang disesuaikan oleh revisi taksonomi Bloom, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dimana setiap tingkatan memiliki kriteria tersendiri yang dapat diambil kedalam pernyataan sebagai pencapaian hasil dari kegiatan belajar. HOTS (Higher Order Thinking Skills) adalah kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang diketahui. (Nurma dkk:2022)

Pengembangan soal evaluasi berbasis HOTS adalah untuk melatih peserta didik untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi dan kritis sehingga memiliki kualitas pengetahuan (knowledge), kritis (critical), keterampilan (Skills), yang baik untuk menghadapi tantangan di era society.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau *R&D (Research and Development)* dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Research and Development* adalah penelitian yang menghasilkan produk dan menguji cara efektivitas metode tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Analyze, design, development, Implementation, dan evaluate* (Fitria et al., 2021). Subjek pada penelitian ini adalah 18 orang siswa kelas IV SDN 51 Sumarambu kabupaten Luwu. Sementara itu objek penelitiannya adalah soal evaluasi berbasis *HOTS* pada pembelajaran bahasa indonesia. Penelitian ini dilakukan di SDN 51 Sumarambu. Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dan tes. Data kualitatif didapatkan dari observasi

dan wawancara, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil angket (Indahini et al., 2018).

Data kualitatif dianalisis dengan penjabaran dan pendeskripsian menggunakan kata-kata naratif, data kualitatif pada penelitian ini diperoleh masukan, tanggapan, kritik dan saran dari tim validator yang terdapat pada hasil data wawancara dan angket yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan, data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai validasi, praktikalitas, dan efektivitas.

Penentuan nilai validitas dihitung dengan rumus:

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

Untuk menilai validitas, digunakan pengelompokkan validitas seperti yang tercantum dalam tabel pengkategorian validitas berikut:

Tabel 1 Pengkategorian Validasi

Kategori	Penilaian %
Sangat Valid	81-100
Valid	61-80
Cukup Valid	41-60
Kurang Valid	21-40
Tidak Valid	0-20

Setelah media dinyatakan layak oleh validator, langkah selanjutnya yakni melakukan uji praktikalitas produk kepada siswa dan guru dengan memperhatikan rumus :

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

kriteria kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 2 Pengkategorian Praktikalitas

Kategori	Penilaian %
Sangat Praktis	81-100
Praktis	61-80
Cukup Praktis	41-60
Kurang Praktis	21-40
Tidak Praktis	0-20

Sedangkan, penentuan nilai uji efektivitas dihitung dengan rumus:

$$E = \frac{\text{jumlah skor tiap siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Kreteria hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada table:

Tabel 3 Kriteria ketuntasan hasil tes belajar peserta didik

Kriteria	Interval ketuntasan
Sangat baik	81-100%
Baik	61-80%
Cukup	41-60%
Kurang	21-40%
Sangat kurang	0-20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yakni analyze (analisis), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluate (evaluasi) (Husna, Guntur, Sukmawati:2023)

Tahap pertama yakni analisis. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, masalah dan kurikulum (bahan ajar). Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan pendidik dilakukan dengan melakukan wawancara sedangkan analisis peserta didik dilakukan dengan menyebarkan lembar angket.

Berdasarkan hasil wawancara kepada bapak nasriawan, peneliti mendapatkan informasi bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan pendidik dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah, tulis, tanya jawab, dan praktik. Berdasarkan hasil angket siswa mengenai kemudahan dalam memahami materi diperoleh data sebanyak 89% menyatakan mudah memahami materi sedangkan hanya 11% saja yang menyatakan tidak mudah memahami materi. Melihat respon peserta didik yang sangat antusias dalam setiap proses pembelajaran sehingga pembelajaran selalu berjalan lancar maka dibutuhkan sebuah bahan untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik, berdasarkan apa yang ditemukan dilapangan, perlu dikembangkan soal evaluasi berbasis Higher Order Thinking (HOTS).

Tahap design atau perencanaan. Pada tahap ini dilakukan perencanaan untuk mengembangkan produk soal evaluasi berbasis HOTS Mulai dari menyiapkan kisi-kisi soal hingga mendesain soal dimana Soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Soal ditulis dengan menggunakan font Times New Roman ukuran 12. Lembar soal dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan soal dan sudah disediakan lembar jawaban untuk menjawab pertanyaan. Waktu pengerjaannya yaitu 90 menit.

Tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan atau development. Tahap pengembangan adalah tahapan yang dilakukan untuk memperbaiki dan

menyempurnakan sebuah produk yang hendak dikembangkan, Pada tahap ini produk dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya. Setelah produk rampung akan diuji validitas oleh ketiga validator ahli untuk mengetahui kevalidan serta mendapatkan saran dari validator tersebut. Hasil validasi menunjukkan bahwa soal evaluasi berbasis HOTS dinyatakan sangat valid, dengan nilai rata-rata validasi: ahli materi 92%, ahli bahasa 92%, dan ahli evaluasi 87%. Validasi ini menunjukkan bahwa soal yang dikembangkan telah memenuhi unsur kesesuaian materi, keterbacaan bahasa, dan kesesuaian tampilan desain. Soal evaluasi berbasis HOTS dinyatakan sangat praktis oleh siswa dengan nilai persentase 94% sedangkan pada uji praktikalitas oleh guru diperoleh hasil sangat praktis dengan nilai persentase 91%.

Evaluasi ini menggunakan tahap evaluasi formatif, tahapan ini dilakukan pada setiap proses pengembangan mulai dari awal perancangan sampai soal evaluasi berbasis HOTS benar-benar dinyatakan valid, praktis dan sudah mampu mengukur kemampuan siswa. (putra & murniati:2023). Pada saat soal evaluasi berbasis HOTS dinyatakan valid selanjutnya dilakukan revisi soal HOTS dengan menambahkan olah data untuk mengetahui hasil kemampuan siswa setelah mengerjakan soal HOTS diberikan oleh peneliti. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 73%, yang termasuk dalam kategori baik. Distribusi nilai menunjukkan bahwa sebanyak 8 peserta didik memperoleh kategori nilai sangat baik, 3 orang dalam kategori baik, dan 7 orang dalam kategori cukup.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan soal evaluasi berbasis HOTS di kelas IV SDN 51 Sumarambu yang telah dilakukan peneliti dinyatakan valid oleh tim validator. ahli materi memberikan skor 92%, ahli evaluasi memberikan nilai 87%, dan ahli bahasa memberikan skor 92%. Pada tahap uji praktikalitas oleh siswa mendapatkan persentase nilai sebesar 94% dengan kategori sangat praktis dan uji praktikalitas oleh guru mendapatkan hasil sangat praktis dengan persentase nilai sebesar 91%. Pada tahap uji efektivitas memperoleh nilai rata-rata 73%. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator-indikator pencapaian yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia Laily Safrina. "Pengembangan Bank Soal Berbentuk Kartu Berorientasi Hots Di SD | Jurnal Ilmiah Kontekstual."
- Fitriani, L., Rahayu, R. E. G., & Firmansyah, R. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Organ Dalam Tubuh Manusia dengan Penerapan Metode Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 574-582.

- Husna, H., Guntur, M., & Sukmawaty, S. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(2), 109-124.
- Indahini, R. S., Sulton, S., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141-148.
- Nurhasnah, Remiswal Remiswal, and Ahmad Sabri. "Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis Dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (December 12, 2023): 28204–20.
- Mukarrama, Nurul (2021).. "Memenuhi Diajukan untuk Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar,"
- Putra, D. P., & Murniati, M. (2023). Media Pembelajaran Berbasis STEAM: Membantu Mengembangkan Keterampilan Anak. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3(2), 83-100.