

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan asesmen berbasis HOTS menggunakan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Produk dapat diakses melalui hp, laptop, dan komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Asesmen yang dibuat mengacu pada capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, modul ajar, dan kisi-kisi soal mata pelajaran IPAS kelas IV. Adapun hasil yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut:

4.1.1 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

4.1.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti dengan pengambilan data awal penelitian melalui wawancara dengan guru wali kelas IVA SDN 34/I Teratai yaitu Ibu IM dan peserta didik kelas IVA yang dijadikan sebagai acuan dalam

menganalisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara yang terdapat pada lampiran 5. diperoleh data bahwa kegiatan asesmen yang dilakukan cenderung masih menggunakan kertas dan belum menarik minat peserta didik untuk mengerjakannya, hanya peserta didik dengan kemampuan tinggi yang antusias mengerjakan soal asesmen yang diberikan. Guru masih terbatas dalam membuat kisi-kisi soal terutama soal asesmen ulangan harian. Soal yang dianggap HOTS oleh guru ternyata belum mengarah pada tingkatan kognitif HOTS pada taksonomi Bloom revisi yang dilihat berdasarkan soal yang diberikan guru kepada peserta didik. Soal yang dibuat guru dapat dilihat pada lampiran 14.

Soal yang diberikan guru kepada peserta didik berjumlah 5 dan terbatas pada bentuk isian saja, sehingga membuat peserta didik cenderung merasa bosan dan malas mengerjakan soal. Guru juga memerlukan waktu yang relatif lama untuk mengoreksi satu-persatu hasil asesmen peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran, sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran yang menampilkan gambar, video, audio, sehingga diperlukan pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan asesmen berbasis HOTS untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik dan dapat memfasilitasi seluruh kebutuhan peserta didik.

Pelaksanaan asesmen menggunakan teknologi dapat memanfaatkan aplikasi *Kahoot* dengan menambahkan berbagai fitur seperti gambar, video, audio pada soal asesmen. Hal tersebut dilakukan guna meningkat minat peserta didik untuk mengerjakan soal asesmen. Soal yang disajikan mengacu pada capaian pembelajaran serta soal yang dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum diperoleh dari hasil wawancara dengan guru wali kelas IVA yaitu Ibu IM mengenai kurikulum yang diterapkan di SDN 34/I Teratai. Pada tahun ajaran 2022-2023 SDN 34/I Teratai menerapkan kurikulum merdeka pada kelas 1 sampai dengan kelas 4. Analisis yang dilakukan yaitu dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran pada kelas IV mata pelajaran IPAS materi penggunaan peta digital/konvensional dan materi keanekaragaman hayati, budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya. Capaian pembelajaran IPAS kelas IV mengacu pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033 tahun 2022 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran IPAS

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. 2. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.

Berdasarkan tabel tersebut, peneliti memilih mengembangkan capaian pembelajaran pada materi penggunaan peta digital/konvensional dan materi keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Pada capaian pembelajaran tersebut dapat dirumuskan tujuan pembelajaran dengan merancang ATP yang kemudian dikembangkan menjadi modul ajar.

Capaian pembelajaran pertama pada tabel 4.1 diketahui bahwa kata kerja operasional (KKO) menggunakan kata “menunjukkan” yang termasuk tingkatan kognitif C2, sehingga belum termasuk HOTS. Peneliti mengembangkan tujuan pembelajaran dari capaian tersebut dengan kata “mendeteksi” yang termasuk

tingkatan kognitif C4. Pada capaian pembelajaran tersebut memuat materi penggunaan peta digital/konvensional. Peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran peta Indonesia dan globe sebagai contoh peta konvensional, kemudian untuk contoh media pembelajaran peta digital digunakan *google earth* dan *google maps*. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik dapat mengetahui wilayah-wilayah di Indonesia terutama daerah tempat tinggalnya menggunakan peta digital dan peta konvensional secara langsung.

Capaian pembelajaran kedua pada tabel 4.3 diketahui bahwa kata kerja operasional (KKO) menggunakan kata “mendeskripsikan” yang termasuk pada tingkatan kognitif C2, sehingga belum termasuk HOTS. Peneliti mengembangkan tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran tersebut dengan menggunakan kata “menganalisis” yang termasuk tingkatan kognitif C4. Capaian pembelajaran tersebut memuat materi keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peneliti merancang pembelajaran menggunakan media video pembelajaran yang menjelaskan materi tersebut, selain itu peserta didik juga dapat mengamati buku atlas yang tersedia di perpustakaan.

Kegiatan pembelajaran pada modul ajar juga dirancang peneliti dengan menambahkan kegiatan berbasis HOTS, seperti pada kegiatan merinci (C4), memilih (C4), menganalisis, (C4), menyimpulkan (C4), dan memberi saran (C5). Selanjutnya peneliti membuat soal asesmen terhadap kedua capaian pembelajaran tersebut dengan memperhatikan komponen kisi-kisi soal seperti: tujuan pembelajaran, materi, indikator soal, level soal, bentuk soal, dan nomor soal. Soal yang dibuat juga ditambahkan media seperti gambar, video, dan audio pada indikator soal agar menarik minat serta semangat peserta didik. Penambahan media tersebut juga dapat memudahkan peserta didik menjawab soal asesmen.

3. Analisis Karakteristik Peserta didik

Peserta didik kelas IV umumnya berusia 9-10 tahun. Menurut Piaget dalam Rahmانيar (2022:533) usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional kongkrit, yaitu aktivitas anak terfokus pada objek yang nyata atau kejadian yang pernah dialami secara langsung, anak senang melakukan aktivitas dengan gerakan karena cenderung mudah merasa bosan, rasa ingin tahu yang tinggi dengan lebih banyak bertanya dari materi yang telah dipelajarinya, dan memiliki kemampuan mengingat yang tinggi. Diketahui dari karakter peserta didik di lapangan, mereka cenderung aktif pada pembelajaran yang menggunakan media karena peserta didik dapat secara langsung menggunakan media tersebut.

Pertumbuhan dan perkembangan fisik anak usia Sekolah Dasar perlu dioptimalkan dengan baik. Pertumbuhan dan perkembangan fisik tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi kehidupan sehari-hari anak. Pertumbuhan fisik secara langsung membuat anak dapat meningkatkan keterampilan anak dalam bergerak. Kemudian pertumbuhan secara tidak langsung, dapat membentuk cara pandang dan berpikir anak terhadap diri sendiri atau orang lain (Istiqomah, 2019:158). Sejalan dengan karakteristik tersebut, peserta didik di lapangan lebih menyukai pembelajaran secara berkelompok dengan dapat bergerak dan berdiskusi bersama kelompok.

Anak usia 8-10 tahun memiliki kemampuan motorik halus yang lebih sempurna, anak dapat menulis dengan baik dilihat dari ukuran huruf yang lebih kecil dan lebih rata (Desmita, 2012:104). Perkembangan motorik anak sudah terkoordinasi dengan baik, seiring dengan bertambahnya berat badan anak, terlihat anak sudah mampu mengontrol gerak anggota tubuhnya seperti menggerakkan anggota tubuhnya dengan sangat baik (Istiqomah, 2019:158). Sejalan dengan teori

tersebut, diketahui bahwa peserta didik dapat dengan baik mengoperasikan hp, laptop, komputer dalam kegiatan pembelajaran sehingga penggunaan media seperti hp, laptop, komputer merupakan hal yang mudah bagi peserta didik karena mereka sudah terbiasa menggunakannya pada zaman sekarang.

Menurut Mardison, (2017:638) perkembangan bahasa anak usia 9-10 tahun adalah senang berbicara dan terkadang menggunakan bahasa sebagai alat untuk mendapatkan perhatian, menyampaikan emosi serta perasaannya menggunakan kata-kata, dan menggunakan bahasa yang populer dengan teman sebayanya. Menurut Santrock (2007:265) pada aspek perkembangan bahasa anak usia 9 – 11 tahun mengalami perkembangan kosakata yang terus bertambah cepat serta keahlian bercakapnya meningkat. Sejalan dengan teori tersebut, hasil di lapangan diketahui kemampuan berbahasa peserta didik kelas IVA sudah cukup baik dan dapat dengan mudah memahami arti dari bahasa yang diucapkan lawan bicaranya.

4.1.1.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan memuat seluruh hasil analisis kebutuhan, analisis kompetensi, dan analisis karakteristik peserta didik yang kemudian disesuaikan dengan produk asesmen yang dikembangkan. Tahap ini berguna untuk memaksimalkan produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

1. Menyiapkan Peralatan dan Bahan Produk Asesmen

Peralatan dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan produk asesmen berbasis HOTS menggunakan aplikasi *Kahoot* yaitu:

a. Modul Ajar IPAS

Modul ajar merupakan hal penting yang perlu dipersiapkan peneliti dalam mengembangkan produk asesmen. Pembuatan modul ajar disesuaikan dengan

capaian pembelajaran dan ATP yang sebelumnya sudah dirumuskan. Komponen-komponen pada modul ajar meliputi: informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Pada bagian informasi umum terdiri dari: identitas sekolah, kompetensi inti, profil pelajar pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik, dan model pembelajaran yang digunakan. Kemudian pada bagian komponen inti terdiri dari: tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, persiapan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan terkait HOTS, asesmen, pengayaan dan remedial, dan refleksi peserta didik dan guru. Selanjutnya pada bagian lampiran terdiri dari: LKPD, bahan bacaan guru dan peserta didik, glosarium, dan daftar pustaka. Modul ajar digunakan peneliti sebagai acuan dalam mengimplementasikan produk asesmen.

b. Kisi-Kisi Soal IPAS

Kisi-kisi soal digunakan sebagai petunjuk dalam membuat soal dan mengetahui cakupan materi pada soal. Kisi-kisi soal berisikan tujuan pembelajaran, elemen, materi, indikator soal, level, bentuk soal, dan nomor soal. Kisi-kisi soal yang dibuat peneliti sebanyak 25 soal. Pada indikator soal disajikan media seperti gambar, audio, dan video sesuai dengan soal yang dibuat. Level soal juga mengacu pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada tingkatan C4 (menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Mencipta). Bentuk soal yang dibuat yaitu soal pilihan ganda, benar-salah, dan isian.

c. Laptop

Adapun spesifikasi laptop yang digunakan pada pengembangan asesmen ini sebagai berikut:

Merk/tipe : Acer

Processor : AMD Dual-Core Processor A9-9420e

RAM : 4 GB DDR4 Memory

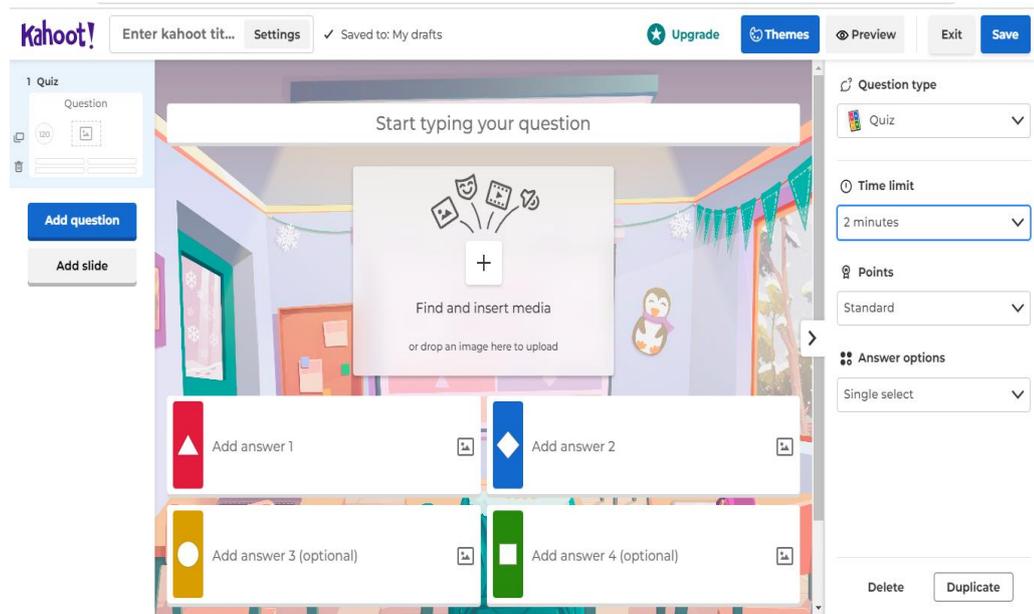
d. Aplikasi *Kahoot*

Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi kuis pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan soal. Tersedia berbagai fitur pada aplikasi *kahoot* yang berguna sebagai inovasi dan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal seperti: gambar, video, dan audio. Tipe soal yang tersedia juga beragam meliputi: pilihan ganda, benar-salah, *puzzle*, dan isian singkat. Hasil asesmen juga dapat langsung diketahui peserta didik dan guru setelah seluruh peserta didik selesai mengerjakannya.

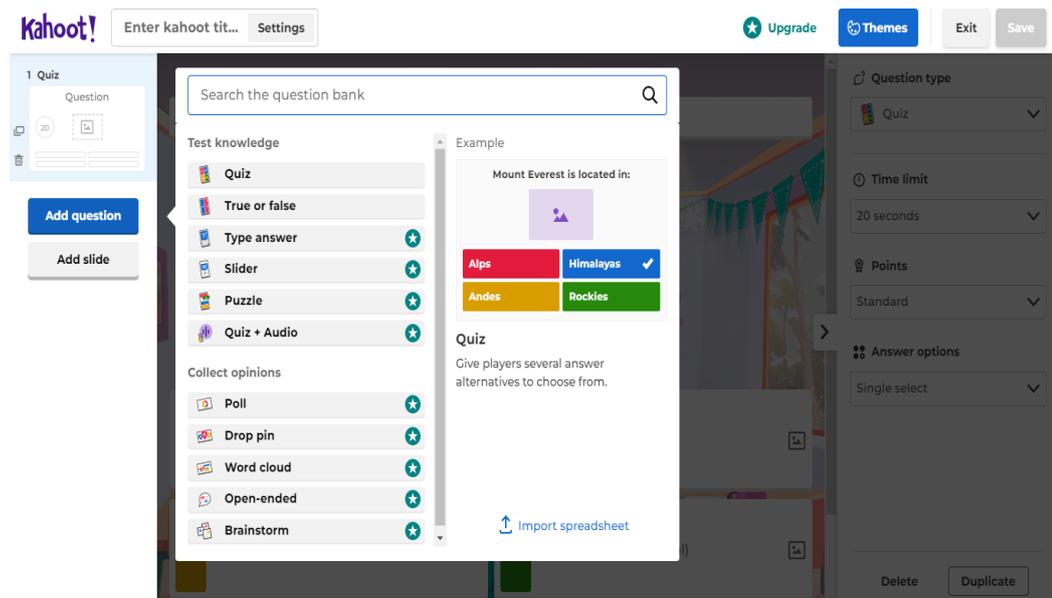
2. Pembuatan Pruduk Asesmen

Pembuatan produk asesmen dimulai dengan membuat modul ajar IPAS yang disesuaikan dengan CP dan ATP mata pelajaran IPAS materi penggunaan peta konvensional/digital dan materi keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya. Kemudian dilanjutkan dengan membuat kisi-kisi soal berjumlah 25 soal HOTS yang terdapat pada lampiran 17. Langkah-langkah pembuatan kisi-kisi soal diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran pada capaian pembelajaran, selanjutnya peneliti memilih materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang sudah dipilih dikembangkan menjadi indikator soal yang mengacu pada level kognitif taksonomi Bloom revisi memuat kata kerja operasional (KKO) berbasis HOTS pada tingkatan C4 sampai dengan C6, dan menentukan bentuk soal dan nomor urut soal.

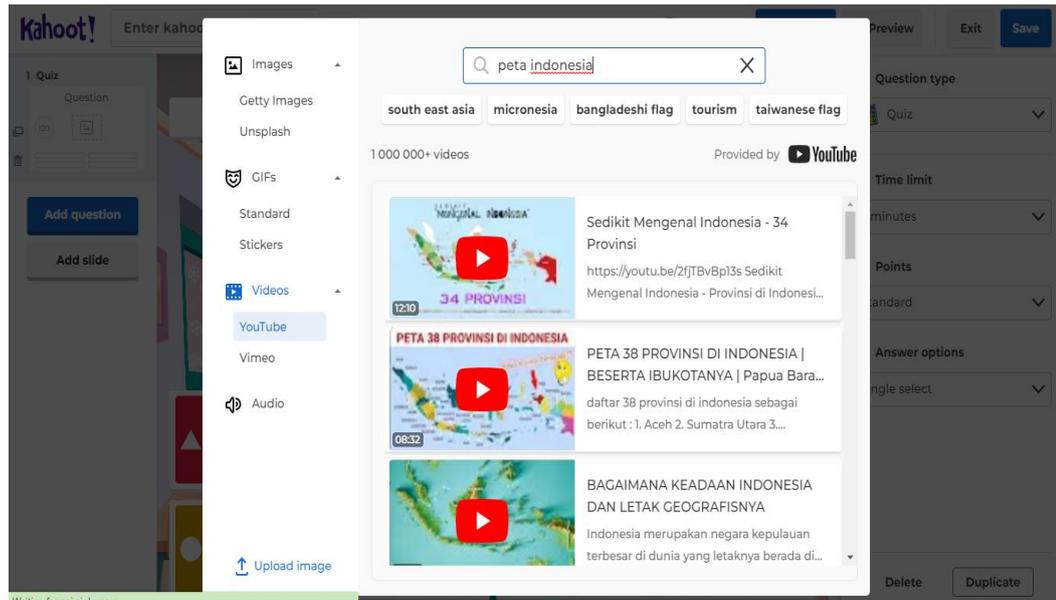
Kisi-kisi soal yang telah dibuat kemudian disajikan pada aplikasi *kahoot* dengan menambahkan media seperti gambar, audio, dan video sesuai dengan indikator soal. Adapun tampilan aplikasi *kahoot* sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan awal pembuatan soal



Gambar 4.2 Tampilan pemilihan tipe soal



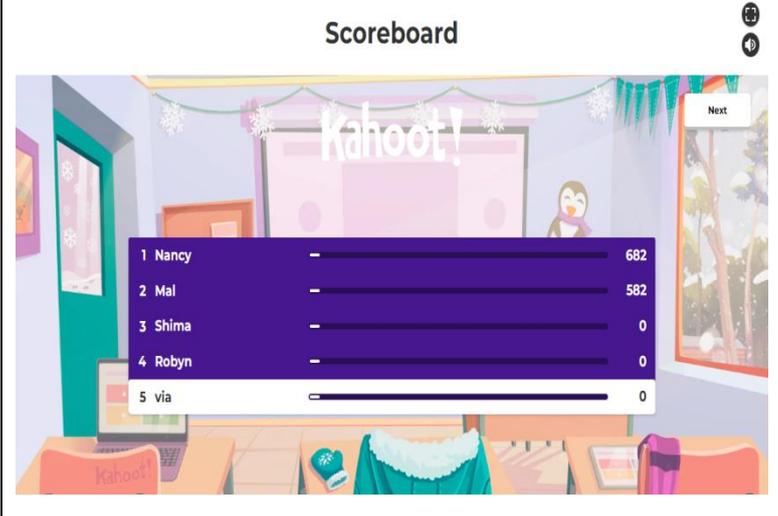
Gambar 4.3 Penambahan fitur pada soal

Peneliti juga menyesuaikan dengan tipe soal pada aplikasi *kahoot* yang telah ditentukan sebelumnya pada kisi-kisi soal. Berikut prototipe asesmen IPAS yang telah dibuat peneliti:

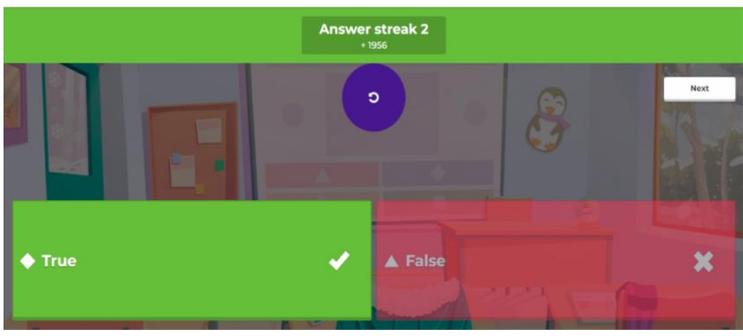
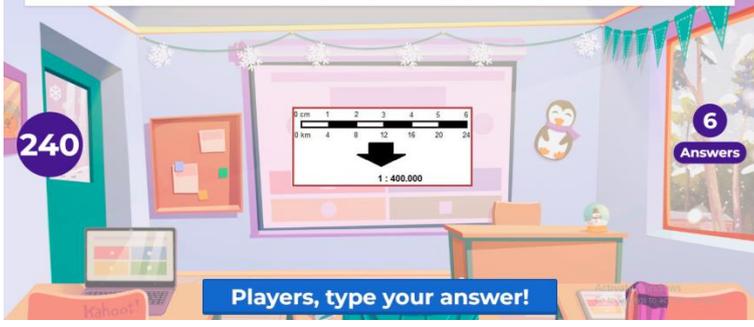
Tabel 4.2 Prototipe Asesmen IPAS

Tampilan	Keterangan
	<p>Tampilan awal asesmen pada aplikasi <i>Kahoot</i> meliputi: gambar yang berisi keterangan judul materi asesmen, jumlah soal, jumlah peserta didik yang telah join, kotak tempat peserta didik menuliskan namanya untuk join. <i>Background</i> asesmen menampilkan gambar suasana dikelas.</p>

Lanjutan Tabel 4.2 Prototipe Asesmen IPAS

Tampilan	Keterangan
	<p>Setelah host/guru mengklik start maka asesmen dimulai dan beralih ke tampilan soal yang pertama. Pada soal pilihan ganda pertama terdiri dari soal yang menyajikan gambar, terdapat waktu pengerjaan soal tersebut.</p>
	<p>Setelah seluruh peserta menjawab, maka akan langsung mengetahui jawaban benar/salah. Kemudian terdapat tombol <i>next</i> untuk beralih ke <i>slide</i> selanjutnya</p>
	<p>Selanjutnya adalah <i>slide scoreboard</i> (papan skor) dari soal sebelumnya. Sehingga setiap selesai mengerjakan soal akan muncul papan skor atas jawaban peserta didik. Kemudian terdapat tombol <i>next</i> untuk beralih ke <i>slide</i> selanjutnya</p>

Lanjutan Tabel 4.2 Prototipe Asesmen IPAS

Tampilan	Keterangan
<p>Dengarkan audio berikut dengan saksama terkait kegunaan peta digital. Pilihlah jawaban benar (true) atau salah (false)!</p> 	<p>Tampilan soal benar-salah dengan menyajikan audio terkait soal. Tiap soal terdapat waktu pengerjaan yang berbeda-beda.</p>
<p>Dengarkan audio berikut dengan saksama terkait kegunaan peta digital. Pilihlah jawaban benar (true) atau salah (false)!</p> <p>Answer streak 2 + 1956</p> 	<p>Tampilan jawaban tipe soal benar-salah. Kemudian terdapat tombol <i>next</i> untuk beralih ke <i>slide</i> selanjutnya</p>
<p>Perhatikan gambar unsur peta berikut ini! Perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya merupakan pengertian dari...</p>  <p>Players, type your answer!</p>	<p>Tampilan tipe soal isian singkat dengan menyajikan gambar. Peserta didik dapat mengetikkan jawaban pada kotak bertuliskan “<i>type your answer here</i>”. Kemudian menekan tombol <i>submit</i> jika telah selesai mengisi jawaban</p>
	<p>Setelah semua soal dikerjakan akan beralih ke <i>slide</i> yang menampilkan urutan skor tertinggi.</p>

4.1.1.3 Tahap Pengembangan

Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh validator sebelum diuji coba ke lapangan. Tujuan validasi untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan produk. Validasi dilakukan oleh validasi ahli dibidangnya dan validasi oleh ahli praktisi/guru wali kelas yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli

Produk asesmen yang telah didesain kemudian dilanjutkan pada tahap validasi ahli yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai kevalidan produk yang dikembangkan. Validasi asesmen dilakukan oleh tiga dosen sebagai validator yaitu validator bidang materi, validator bidang bahasa, dan validator bidang media. Proses validasi berguna untuk mengetahui kelayakan produk asesmen yang telah dibuat. Hasil validasi digunakan sebagai bahan perbaikan asesmen yang dikembangkan.

a. Validasi Ahli Materi

Tahap validasi materi dilakukan oleh dosen program studi pendidikan guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai validator yaitu Ibu Kho. Validasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu validasi tahap pertama pada tanggal 20 Januari 2023 dan validasi tahap kedua pada tanggal 27 Januari 2023. Validasi materi bertujuan untuk memastikan konten materi yang disajikan pada produk asesmen yang telah dibuat. Aspek yang dinilai oleh validator materi meliputi materi pada soal, konstrukai, dan etika soal yang disajikan. Komponen-komponen soal asesmen juga dinilai dan diberikan saran perbaikan mulai dari CP, ATP, Modul Ajar, kisi-kisi soal, dan cakupan materi pada soal.

b. Validasi Ahli Bahasa

Tahap validasi bahasa dilakukan oleh dosen program studi sastra indonesia yaitu Ibu LSW merupakan dosen yang memiliki latar belakang dalam bidang bahasa. Validasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu validasi tahap 1 pada tanggal 25 Januari 2023 dan tahap 2 pada tanggal 30 Januari 2023. Aspek yang dinilai oleh validator bahasa meliputi: ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, kebakuan kalimat, pemahaman terhadap informasi/pesan, kemampuan memotivasi peserta didik, kemampuan menjelaskan konsep, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, ketentuan penggunaan bahasa, keterampilan berbahasa yang baik, dan ketepatan tata bahasa.

c. Validasi Ahli Media

Tahap validasi media dilakukan oleh dosen program studi administrasi pendidikan yaitu Bapak FS yang merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai *conten creator*. Validasi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 19 Januari 2023 sesuai dengan arahan validator. Aspek yang dinilai oleh validator ahli media meliputi: penyajian produk, desain isi, dan penggunaan produk.

2. Kepraktisan Produk

a. Angket Praktisi

Angket praktisi/respon guru dilakukan oleh wali kelas IVA SDN 34/I Teratai yaitu Ibu IM pada tanggal 02 Februari 2023. Aspek yang dinilai oleh praktisi terkait dengan tampilan produk, kemudahan penggunaan aplikasi *kahoot*, kesesuaian soal yang disajikan dengan materi, komponen soal, dan bahasa yang digunakan pada soal.

4.1.1.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengimplementasikan kepada kelompok kecil peserta didik kelas IVA SDN 34/I Teratai. Uji coba kelompok

kecil dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2023 kepada 6 peserta didik diantaranya 2 peserta didik berkemampuan tinggi, 2 peserta didik berkemampuan sedang, dan 2 peserta didik berkemampuan rendah yang telah dipilih atas arahan guru wali kelas IVA. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melihat keterbacaan dari produk yang telah dibuat. Setelah menggunakan produk asesmen, peserta didik kelompok kecil diberikan angket guna mengetahui tingkat kepraktisan produk.

4.1.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan revisi yang dilakukan pada setiap tahapan sampai dengan produk yang dihasilkan dapat digunakan. Peneliti merevisi jika terdapat kekurangan dari produk yang dikembangkan. Terdapat 2 tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan ini meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses penelitian dan pengembangan produk yang akan dikembangkan. Evaluasi pada tahap analisis dilakukan saat mendapatkan informasi sebagai dasar dan pedoman terciptanya produk. Kemudian pada tahap desain peneliti mengevaluasi komponen-komponen yang dibutuhkan selama proses pembuatan produk seperti cakupan materi pada soal, penyajian soal yang berupa gambar, video, audio yang disesuaikan dengan kebutuhan soal. Evaluasi pada tahap pengembangan dilakukan pada proses validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi berupa saran dan arahan perbaikan untuk produk yang dikembangkan. Kegiatan uji coba kelompok kecil termasuk kedalam tahapan evaluasi implementasi. Hasil respon guru dan peserta didik digunakan sebagai evaluasi dan perbaikan produk.

Evaluasi sumatif mencakup tahapan akhir penelitian dan pengembangan dari produk yang dikembangkan. Peneliti mengevaluasi seluruh hasil pengembangan produk asesmen yang telah diuji coba kepada peserta didik.

4.1.2 Tingkat Validitas Asesmen Berbasis *HOTS* Menggunakan Aplikasi *Kahoot*

4.1.2.1 Validitas Materi

Validasi materi dilakukan sebanyak 2 tahap. Tahap pertama pada tanggal 20 Januari 2023 dan validasi tahap kedua pada tanggal 27 Januari 2023. Validator ahli materi yaitu Ibu Kho dengan memberikan saran dan arahan agar produk yang dikembangkan dapat sesuai dengan konten materi. Berikut penilaian validator ahli materi pada produk asesmen yang dikembangkan:

Tabel 4.3 Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Butir soal sesuai dengan capaian pembelajaran	3	5
2.	Butir soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	5
3.	Butir soal sesuai dengan indikator soal	4	5
4.	Butir soal mencakup soal <i>HOTS</i> sesuai level pada taksonomi Bloom revisi	3	4
5.	Butir soal disajikan secara berurutan	3	5
6.	Butir soal disajikan dengan jelas dan spesifik	5	5
7.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	5	5
8.	Penggunaan <i>fitur</i> pada aplikasi <i>Kahoot</i> seperti: gambar, video, dan audio harus jelas dan berfungsi	5	5
9.	Butir soal dan jawaban menggunakan kalimat yang benar	3	5
10.	Soal tidak memuat kekerasan, menyinggung suku, agama, ras, politik, dan pornografi	4	5
Jumlah		38	49
Rata-rata		3,8	4,9

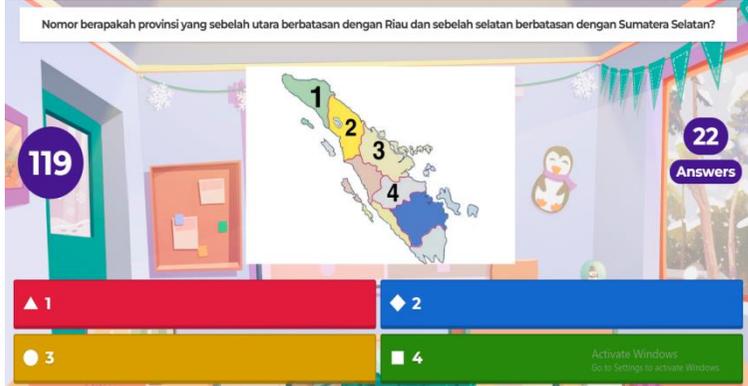
Berdasarkan hasil validasi pengolahan data tersebut dapat disimpulkan validasi tahap 1 dengan skor 38 dan skor rata-rata 3,8 dinyatakan valid. Produk asesmen dapat digunakan dengan beberapa perbaikan. Adapun saran perbaikan dari validator ahli materi meliputi: soal-soal yang dibuat kurang mengeksplorasi kearifan lokal di tempat tinggal peserta didik, terdapat beberapa kata hubung yang

penulisannya belum tepat, materi pada capaian pembelajaran peta digital dan konvensional lebih baik dipisah pada tujuan pembelajaran, dan pilihan *true/false* diubah menjadi benar/salah. Berikut tampilan revisi dari ahli materi:

Tabel 4.4 Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

Produk sebelum revisi						Produk sesudah revisi																																																						
Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)						Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)																																																						
<table border="1"> <tr> <td>Satuan Pendidikan</td> <td>: SDN 34 Teratai</td> </tr> <tr> <td>Penyusun</td> <td>: Elvia Nur Azizah</td> </tr> <tr> <td>Mata Pelajaran</td> <td>: IPAS</td> </tr> <tr> <td>Fase/Kelas</td> <td>: B/IV</td> </tr> <tr> <td>Capaian Pembelajaran</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. • Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. </td> </tr> </table>						Satuan Pendidikan	: SDN 34 Teratai	Penyusun	: Elvia Nur Azizah	Mata Pelajaran	: IPAS	Fase/Kelas	: B/IV	Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. • Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. 	<table border="1"> <tr> <td>Satuan Pendidikan</td> <td>: SDN 34 Teratai</td> </tr> <tr> <td>Penyusun</td> <td>: Elvia Nur Azizah</td> </tr> <tr> <td>Mata Pelajaran</td> <td>: IPAS</td> </tr> <tr> <td>Fase/Kelas</td> <td>: B/IV</td> </tr> <tr> <td>Capaian Pembelajaran</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. • Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. </td> </tr> </table>						Satuan Pendidikan	: SDN 34 Teratai	Penyusun	: Elvia Nur Azizah	Mata Pelajaran	: IPAS	Fase/Kelas	: B/IV	Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. • Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. 																													
Satuan Pendidikan	: SDN 34 Teratai																																																											
Penyusun	: Elvia Nur Azizah																																																											
Mata Pelajaran	: IPAS																																																											
Fase/Kelas	: B/IV																																																											
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. • Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. 																																																											
Satuan Pendidikan	: SDN 34 Teratai																																																											
Penyusun	: Elvia Nur Azizah																																																											
Mata Pelajaran	: IPAS																																																											
Fase/Kelas	: B/IV																																																											
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. • Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. 																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Tujuan Pembelajaran</th> <th>JP</th> <th>Rasional</th> <th>Materi</th> <th>Profil Pelajar Pancasila</th> <th>Glosarium</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.1</td> <td>Dengan mengamati peta, globe, google earth, dan google maps, peserta didik mampu menganalisis letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya dengan baik</td> <td>2jp</td> <td>Alur dibuat berdasarkan kemampuan peserta didik kelas 4 sesuai dengan fase perkembangannya. Konten materi yang diberikan berhubungan dengan lingkungan dan pengalaman</td> <td>Penggunaan peta konvensional/digital</td> <td>• Kreatif</td> <td>Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala.</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td>Dengan menonton video, peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya dengan baik.</td> <td>2jp</td> <td></td> <td>keanekaragaman hayati, keragaman budaya, dan kearifan lokal</td> <td>• Bermalar kritis • Berkebhinekaan Global</td> <td>Kearifan lokal adalah ciri khas etika dan budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi dan tak dapat dipisahkan.</td> </tr> </tbody> </table>						No.	Tujuan Pembelajaran	JP	Rasional	Materi	Profil Pelajar Pancasila	Glosarium	1.1	Dengan mengamati peta, globe, google earth, dan google maps, peserta didik mampu menganalisis letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya dengan baik	2jp	Alur dibuat berdasarkan kemampuan peserta didik kelas 4 sesuai dengan fase perkembangannya. Konten materi yang diberikan berhubungan dengan lingkungan dan pengalaman	Penggunaan peta konvensional/digital	• Kreatif	Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala.	1.2	Dengan menonton video, peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya dengan baik.	2jp		keanekaragaman hayati, keragaman budaya, dan kearifan lokal	• Bermalar kritis • Berkebhinekaan Global	Kearifan lokal adalah ciri khas etika dan budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi dan tak dapat dipisahkan.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Tujuan Pembelajaran</th> <th>JP</th> <th>Rasional</th> <th>Materi</th> <th>Profil Pelajar Pancasila</th> <th>Glosarium</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.1</td> <td>Dengan mengamati peta dan globe, peserta didik mampu mendeteksi letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional dengan baik.</td> <td>1jp</td> <td>Alur dibuat berdasarkan kemampuan peserta didik kelas 4 sesuai dengan fase perkembangannya. Konten materi yang diberikan berhubungan dengan lingkungan dan pengalaman</td> <td>Penggunaan peta konvensional</td> <td>• Kreatif</td> <td>Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala.</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td>Dengan mengamati <i>google earth</i> dan <i>google maps</i>, peserta didik mampu mendeteksi letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta digital dengan baik.</td> <td>1jp</td> <td></td> <td>Penggunaan peta digital</td> <td>• Kreatif</td> <td>Peta digital merupakan representasi fenomena geografik yang disimpan untuk ditampilkan dan dianalisis oleh komputer.</td> </tr> <tr> <td>1.3</td> <td>Dengan mengamati video, gambar, dan buku atlas, peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya dengan baik.</td> <td>2jp</td> <td></td> <td>Keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya.</td> <td>• Bermalar kritis • Berkebhinekaan Global</td> <td>Kearifan lokal adalah ciri khas etika dan budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi dan tak dapat dipisahkan.</td> </tr> </tbody> </table>						No.	Tujuan Pembelajaran	JP	Rasional	Materi	Profil Pelajar Pancasila	Glosarium	1.1	Dengan mengamati peta dan globe, peserta didik mampu mendeteksi letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional dengan baik.	1jp	Alur dibuat berdasarkan kemampuan peserta didik kelas 4 sesuai dengan fase perkembangannya. Konten materi yang diberikan berhubungan dengan lingkungan dan pengalaman	Penggunaan peta konvensional	• Kreatif	Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala.	1.2	Dengan mengamati <i>google earth</i> dan <i>google maps</i> , peserta didik mampu mendeteksi letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta digital dengan baik.	1jp		Penggunaan peta digital	• Kreatif	Peta digital merupakan representasi fenomena geografik yang disimpan untuk ditampilkan dan dianalisis oleh komputer.	1.3	Dengan mengamati video, gambar, dan buku atlas, peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya dengan baik.	2jp		Keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya.	• Bermalar kritis • Berkebhinekaan Global	Kearifan lokal adalah ciri khas etika dan budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi dan tak dapat dipisahkan.
No.	Tujuan Pembelajaran	JP	Rasional	Materi	Profil Pelajar Pancasila	Glosarium																																																						
1.1	Dengan mengamati peta, globe, google earth, dan google maps, peserta didik mampu menganalisis letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya dengan baik	2jp	Alur dibuat berdasarkan kemampuan peserta didik kelas 4 sesuai dengan fase perkembangannya. Konten materi yang diberikan berhubungan dengan lingkungan dan pengalaman	Penggunaan peta konvensional/digital	• Kreatif	Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala.																																																						
1.2	Dengan menonton video, peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya dengan baik.	2jp		keanekaragaman hayati, keragaman budaya, dan kearifan lokal	• Bermalar kritis • Berkebhinekaan Global	Kearifan lokal adalah ciri khas etika dan budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi dan tak dapat dipisahkan.																																																						
No.	Tujuan Pembelajaran	JP	Rasional	Materi	Profil Pelajar Pancasila	Glosarium																																																						
1.1	Dengan mengamati peta dan globe, peserta didik mampu mendeteksi letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional dengan baik.	1jp	Alur dibuat berdasarkan kemampuan peserta didik kelas 4 sesuai dengan fase perkembangannya. Konten materi yang diberikan berhubungan dengan lingkungan dan pengalaman	Penggunaan peta konvensional	• Kreatif	Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala.																																																						
1.2	Dengan mengamati <i>google earth</i> dan <i>google maps</i> , peserta didik mampu mendeteksi letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta digital dengan baik.	1jp		Penggunaan peta digital	• Kreatif	Peta digital merupakan representasi fenomena geografik yang disimpan untuk ditampilkan dan dianalisis oleh komputer.																																																						
1.3	Dengan mengamati video, gambar, dan buku atlas, peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya dengan baik.	2jp		Keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya.	• Bermalar kritis • Berkebhinekaan Global	Kearifan lokal adalah ciri khas etika dan budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi dan tak dapat dipisahkan.																																																						
Tujuan pembelajaran sebelum revisi						Tujuan pembelajaran setelah revisi																																																						

Lanjutan Tabel 4.4 Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

Produk sebelum revisi	Produk sesudah revisi
<p data-bbox="479 355 987 373">Dimanakah letak provinsi Kalimantan Barat pada gambar peta dibawah ini?</p>  <p data-bbox="622 724 842 751">Soal sebelum revisi</p>	<p data-bbox="1234 360 1912 378">Nomor berapakah provinsi yang sebelah utara berbatasan dengan Riau dan sebelah selatan berbatasan dengan Sumatera Selatan?</p>  <p data-bbox="1464 735 1675 762">Soal setelah revisi</p>
<p data-bbox="495 815 954 833">Tentukan nama dan habitat asal flora pada video dibawah ini!</p>  <p data-bbox="517 1201 949 1228">Tampilan kalimat soal sebelum revisi</p>	<p data-bbox="1227 818 1917 836">Simaklah video berikut ini dengan saksama! Apa nama flora dan asal provinsinya pada video berikut ini?</p>  <p data-bbox="1357 1201 1789 1228">Tampilan kalimat soal sesudah revisi</p>

Saran validator pada validasi materi tahap 1 kemudian diperbaiki oleh peneliti dan dilanjutkan dengan validasi materi tahap 2 yang didapatkan hasil skor 49 dengan rata-rata 4,9 yang dinyatakan sangat valid. Validator menyimpulkan bahwa produk dapat diuji cobakan tanpa revisi.

4.1.2.2 Validitas Bahasa

Validitas bahasa dilakukan sebanyak 2 tahap. Validasi tahap pertama pada tanggal 25 Januari 2023 dan validasi tahap kedua pada tanggal 30 Januari 2023 oleh Ibu LSW sebagai validator ahli bahasa. Adapun hasil validasi ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 4.5 Validasi Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Penggunaan kalimat yang sesuai dengan kaidah kebahasaan Bahasa Indonesia	3	5
2.	Penggunaan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami peserta didik	4	5
3.	Menggunakan bahasa sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	4	5
4.	Informasi atau pesan dalam soal menggunakan bahasa yang lazim digunakan agar mudah di pahami peserta didik	5	5
5.	Penggunaan tanda baca yang sesuai dengan butir soal	4	5
6.	Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan konsep	4	5
7.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas 4	3	5
8.	Soal tidak diperbolehkan menggunakan bahasa yang dapat menyinggung suku, agama, ras, dan sebagainya	4	5
9.	Soal tidak memuat bahasa kasar yang dapat menimbulkan ketidaknyamanan kepada peserta didik	4	5
10.	Ejaan yang digunakan menggunakan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	5
Jumlah		39	50
Rata-rata		3,9	5

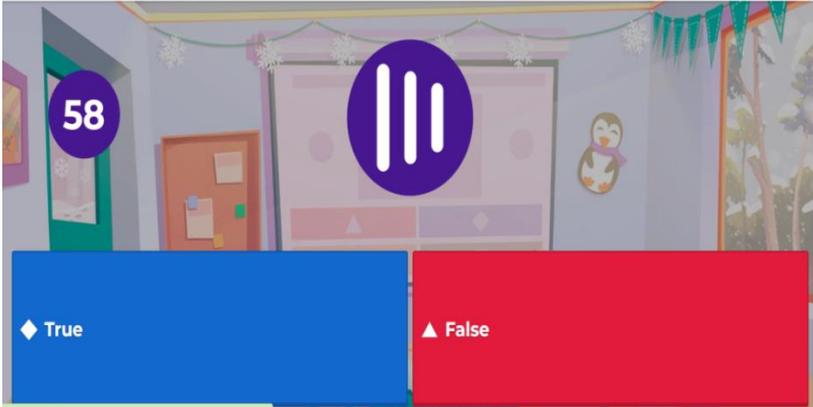
Berdasarkan hasil validasi pengolahan data tersebut dapat disimpulkan validasi tahap 1 dengan skor 39 dan skor rata-rata 3,9 dinyatakan valid. Produk asesmen dapat digunakan dengan mengikuti saran perbaikan. Adapun saran perbaikan dari validator ahli bahasa meliputi: kata yang menunjukkan kata tempat

seharusnya dipisah, istilah dalam bahasa Inggris dimiringkan, harus konsisten dalam penggunaan kalimat tanya/kalimat perintah, dan intruksi tanda tanya pada soal harus lebih jelas. Adapun revisi oleh validator bahasa sebagai berikut:

Tabel 4.6 Validasi Bahasa Sebelum dan Sesudah Revisi

Produk sebelum revisi	Produk sesudah revisi
<p data-bbox="474 451 842 472">Darimanakah asal daerah lagu dibawah ini?</p>  <p data-bbox="398 823 922 850">Kata-kata menunjukan tempat sebelum revisi</p>	<p data-bbox="1137 451 1863 472">Dari manakah asal lagu yang menceritakan tentang orang yang direndahkan karena fisik dan latarbelakangnya pada video berikut ini?</p>  <p data-bbox="1236 823 1760 850">Kata-kata menunjukan tempat sesudah revisi</p>
<p data-bbox="452 903 864 924">Apa kegunaan simbol ikon ini pada google maps?</p>  <p data-bbox="407 1262 909 1289">Istilah dalam bahasa Inggris sebelum revisi</p>	<p data-bbox="1272 903 1729 924">Apa kegunaan simbol berikut ini pada <i>google maps</i>?</p>  <p data-bbox="1249 1262 1751 1289">Istilah dalam bahasa Inggris sesudah revisi</p>

Lanjutan Tabel 4.6 Validasi Bahasa Sebelum dan Sesudah Revisi

Produk sebelum revisi	Produk setelah revisi
<p data-bbox="472 448 864 472">Dengarkan audio berikut ini dengan seksama!</p>  <p data-bbox="315 592 360 632">58</p> <p data-bbox="271 815 338 839">◆ True</p> <p data-bbox="674 815 741 839">▲ False</p>	<p data-bbox="1178 448 1832 485">Dengarkan audio berikut dengan saksama terkait kegunaan peta digital. Pilihlah jawaban benar (<i>true</i>) atau salah (<i>false</i>)!</p>  <p data-bbox="1160 600 1227 639">238</p> <p data-bbox="1122 807 1189 831">◆ True</p> <p data-bbox="1514 807 1581 831">▲ False</p>
<p data-bbox="488 906 853 930">Kalimat intruksi sebelum revisi</p>	<p data-bbox="1330 906 1688 930">Kalimat intruksi sesudah revisi</p>

Saran validator pada validasi bahasa tahap 1 kemudian diperbaiki oleh peneliti dan dilanjutkan dengan validasi bahasa tahap 2. Hasil validasi tahap didapatkan skor 50 dengan rata-rata 5 yang dinyatakan sangat valid. Validator menyimpulkan bahwa produk layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

4.1.2.3 Validitas Media

Validitas media dilakukan satu kali oleh validator ahli materi yaitu Bapak FS yang merupakan dosen program studi administrasi pendidikan yang memiliki latar belakang sebagai *conten creator*. Validasi dilakukan pada tanggal 19 Januari 2023. Adapun hasil validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.7 Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Tampilan aplikasi kahoot menarik	5
2.	Soal dan pilihan jawaban disajikan dengan menarik	5
3.	Kejelasan tampilan nilai yang diperoleh	5
4.	Dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun online	5
5.	Variasi fitur tipe soal yang digunakan beragam	5
6.	Kualitas gambar yang digunakan	5
7.	Aplikasi mudah diakses peserta didik	5
8.	Keefektifan penggunaan aplikasi Kahoot	4
9.	Kepraktisan penggunaan aplikasi Kahoot	5
10.	Fasilitas (tombol) aplikasi kahoot mudah dimengerti	5
Jumlah		49
Rata-rata		4.9

Berdasarkan hasil validasi pengolahan data tersebut dapat disimpulkan validasi ahli media dengan skor 49 dan skor rata-rata 4,9 dinyatakan sangat valid. Produk asesmen dapat digunakan dengan mengikuti saran perbaikan. Adapun saran perbaikan dari validator ahli media adalah untuk dapat menambahkan jumlah soal karena dinilai terlalu sedikit, sehingga yang awalnya soal berjumlah 15 kemudian peneliti tambahkan menjadi 25 soal. Validasi dilakukan hanya satu sekali sesuai dengan arahan validator. Oleh karena itu, validator menyimpulkan bahwa produk layak diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran.

4.1.3 Kepraktisan Produk Asesmen Berbasis *HOTS* Menggunakan Aplikasi *Kahoot*

4.1.3.1 Hasil Angket Respon dan Wawancara Guru/Praktisi

Angket praktisi/respon guru dilakukan oleh wali kelas IVA SDN 34/I Teratai yaitu Ibu IM pada tanggal 02 Februari 2023 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Tampilan produk asesmen menarik dengan menggunakan aplikasi <i>kahoot</i>	5
2.	Penggunaan aplikasi mudah dipahami, praktis, dan efektif	5
3.	Kesesuaian butir soal dengan pilihan jawaban	5
4.	Soal disajikan secara berurutan	5
5.	Kesesuaian penggunaan aplikasi <i>kahoot</i> dengan karakteristik peserta didik	5
6.	Waktu pengerjaan soal disesuaikan dengan tingkat kesulitan pada butir soal	5
7.	Kelengkapan butir soal sesuai materi yang dipelajari peserta didik	5
8.	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran pada CP, ATP, Modul Ajar, dan kisi-kisi soal	4
9.	Kesesuaian penggunaan fitur aplikasi <i>Kahoot</i> dengan kebutuhan dan minat peserta didik	5
10.	Penyajian soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	5
Total		49
Rata-rata		4,9

Berdasarkan hasil angket respon guru tersebut didapatkan skor 49 dengan rata-rata 4,9 dinyatakan sangat valid. Guru tidak memberikan saran dan masukan sehingga produk asesmen dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Selain dari angket respon praktisi, peneliti juga melakukan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

Berdasarkan hasil wawancara yang terdapat pada lampiran 5. dapat disimpulkan bahwa asesmen berbasis *HOTS* yang dibuat menggunakan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran IPAS materi penggunaan peta konvensional/digital dan materi keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya dapat bersifat sangat praktis digunakan di kelas IV.

4.1.3.2 Hasil Angket Respon dan Wawancara Peserta Didik

Angket respon peserta didik didapatkan pada uji coba kelompok kecil pada tanggal 02 Februari 2023. Setelah produk asesmen di uji cobakan, peserta didik kelompok kecil diberikan angket guna mengetahui tingkat kepraktisan produk. Adapun hasil respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Angket Kelompok Kecil

No.	Nama Peserta Didik	Nomor item						Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6		
1.	ABAR	5	4	5	5	5	5	29	4,8
2.	ZNFA	5	5	5	4	4	5	28	4,6
3.	MF	5	4	5	5	4	5	28	4,6
4.	MD	5	4	5	5	5	5	29	4,8
5.	Y	5	5	5	5	5	5	30	5
6.	MRA	5	5	5	5	5	5	30	5
Jumlah									28,8
Rata-rata									4,8

Berdasarkan hasil angket peserta didik yang mengikuti uji kelompok kecil diperoleh hasil skor 4,8 yang dinyatakan sangat praktis. Peserta didik memberikan tanggapan bahwa selama uji coba tidak mengalami kendala dalam penggunaannya. Peneliti kemudian melakukan wawancara kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap produk asesmen guna mengetahui tingkat kepraktisan produk. Berdasarkan hasil wawancara yang terdapat pada lampiran 5. dapat disimpulkan bahwa asesmen menggunakan aplikasi *kahoot* mudah digunakan pada materi penggunaan peta konvensional/digital dan materi keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya di kelas IV.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Proses Pengembangan Asesmen Berbasis *HOTS* Menggunakan Aplikasi *Kahoot*

Proses pengembangan produk asesmen berbasis HOTS menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Arifin, R. W. dkk, 2018:181). Produk yang dikembangkan berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pada saat observasi awal dan wawancara di kelas IVA SD Negeri 34/I Teratai. Produk asesmen mencakup materi penggunaan peta konvensional/digital dan materi keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Tahap pertama merupakan tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan yang didapatkan berdasarkan wawancara dengan wali kelas IVA diperlukan asesmen berbasis HOTS untuk meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik, kemudian diperlukan asesmen yang dapat memudahkan guru dalam mengoreksi soal, dan dapat menarik minat peserta didik saat mengerjakan asesmen. Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat peserta didik untuk mengerjakan soal yang diberikan guru dan peserta didik terlihat malas serta tidak bersemangat, sehingga mengakibatkan hasil yang didapatkan kurang maksimal.

Pembuatan soal yang masih terbatas dan pemanfaatan teknologi yang belum optimal membuat pelaksanaan asesmen menjadi belum maksimal pula. Oleh karena itu, analisis kebutuhan berguna memenuhi kebutuhan asesmen guru dan peserta didik yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Damayanti, N.

A., dkk (2021:1650) bahwa hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dan asesmen di kelas.

Analisis selanjutnya merupakan analisis kurikulum. Kurikulum yang diterapkan di SDN 34/I Teratai adalah kurikulum merdeka, sehingga produk asesmen yang dibuat berdasarkan capaian pembelajaran yang terdapat pada fase B mata pelajaran IPAS. Peneliti juga mendapatkan data kegiatan asesmen yang biasanya dilakukan guru di kelas. Guru masih terbatas dalam pembuatan kisi-kisi soal dan kurang memperhatikan tingkatan kognitif pada taksonomi Bloom revisi yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*). Oleh karena itu, peneliti merancang produk asesmen dengan membuat kisi-kisi soal asesmen yang berbasis *HOTS* untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Rianti, S. (2021:106) bahwa analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik kelas IV dengan mendapatkan data bahwa peserta didik menyukai pembelajaran dengan media gambar dan video. Peserta didik lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Begitu pula pada kegiatan asesmen, peserta didik senang mengerjakan soal yang terdapat media gambar, audio, dan video. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Supriatini, S (2020:52) bahwa peserta didik cenderung senang melaksanakan kegiatan evaluasi menggunakan media dan teknologi dibandingkan secara manual dengan kertas.

Tahap berikutnya merupakan tahap perencanaan. Tahap perencanaan merupakan tahap pembuatan produk berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan produk

asesmen meliputi laptop, modul ajar, kisi-kisi soal, dan aplikasi *kahoot*. Asesmen yang dibuat termasuk kedalam asesmen formatif yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dari umpan balik peserta didik. Soal yang dikembangkan berjumlah 25 soal yang terdiri dari soal pilihan ganda, benar-salah, dan isian. Produk yang telah selesai dibuat kemudian dilanjutkan ke tahap pengembangan.

Tahap pengembangan produk merupakan tahap validasi oleh ahli dibidangnya. Validasi produk dilakukan oleh validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validator memberikan saran dan arahan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Hal tersebut bertujuan agar produk yang dikembangkan lebih baik dan layak diuji cobakan. Validasi ahli materi dan ahli bahasa dilakukan sebanyak 2 tahap. Sedangkan ahli media dilakukan satu tahap sesuai dengan arahan validator.

Produk yang telah dinyatakan layak oleh validator kemudian dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas IVA SD Negeri 34/I Teratai yang berjumlah 6 orang yang terdiri dari 2 peserta didik berkemampuan tinggi, 2 peserta didik berkemampuan sedang, dan 2 peserta didik berkemampuan rendah. Setelah di uji cobakan, peserta didik mengisi angket kepraktisan asesmen yang digunakan sebelumnya. Selain peserta didik, guru juga mengisi angket respon praktisi terkait produk asesmen yang dikembangkan.

Tahapan yang terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan disetiap tahapan mulai dari tahap analisis sampai dengan tahap implementasi untuk memperbaiki kekurangan dari produk asesmen. Kemudian evaluasi sumatif dilakukan diakhir

keseluruhan tahap dengan mengamati dan mengevaluasi produk yang telah divalidasi dan diuji coba kepada peserta didik.

4.2.2 Tingkat Validitas Asesmen Berbasis *HOTS* Menggunakan Aplikasi *Kahoot*

Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Menurut Harahap (2021:5) guna mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat diuji coba atau tidak, perlu diperiksa dengan melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Validasi materi yang dilakukan peneliti dilakukan sebanyak 2 tahap. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 20 Januari 2023 dengan mendapatkan total skor 38 dan skor rata-rata 3,8 dinyatakan “valid”. Adapun saran perbaikan dari validator ahli materi yaitu: soal yang dibuat agar lebih mengeksplorasi materi di daerah tempat tinggal peserta didik dan provinsi lainnya di Indonesia, perbaikan dari kata hubung yang digunakan pada soal, materi pada capaian pembelajaran peta digital dan konvensional lebih baik dipisahkan tujuan pembelajarannya, dan pilihan *true/false* diubah menjadi benar/salah. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Astuti (2022:44) bahwa guru perlu mengeksplorasi materi yang diajarkan namun tetap membatasi cakupan materi agar soal yang diberikan dapat lebih beragam.

Peneliti kemudian memperbaiki produk sesuai saran dari validator, namun pada saran pilihan *true/false* diubah menjadi benar/salah tidak dapat diubah dikarenakan pilihan tersebut sudah bawaan dari aplikasi *kahoot* yang menggunakan bahasa Inggris. Pada tahap kedua validasi yang dilakukan pada

tanggal 27 Januari 2023 mendapatkan total skor 49 dengan rata-rata 4,9 yang dinyatakan “sangat valid” dan produk dapat diuji cobakan tanpa revisi.

Validasi selanjutnya adalah validasi bahasa yang dilakukan sebanyak 2 tahap. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 25 Januari 2023 dengan mendapatkan total skor 39 dan skor rata-rata 3,9 yang dinyatakan “valid” dengan beberapa revisi perbaikan. Saran perbaikan validator meliputi: kata hubung yang menunjukkan kata tempat dipisah, istilah dalam bahasa Inggris dimiringkan, konsisten dalam penggunaan kalimat tanya/kalimat perintah, dan penggunaan tanda tanya pada soal harus jelas. Sejalan dengan pendapat Kusmiyati (2016:3) bahwa penggunaan tanda baca harus jelas agar kalimat mudah dipahami oleh pembaca.

Peneliti kemudian melakukan revisi dari saran perbaikan yang diberikan validator. Tahap kedua validasi bahasa dilakukan pada tanggal 30 Januari 2023 dan mendapatkan total skor skor 50 dengan rata-rata 5 yang dinyatakan “sangat valid” serta produk layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

Validasi selanjutnya adalah validasi media. Validasi media dilakukan sekali pada tanggal 19 Januari 2023 dengan mendapatkan total skor 49 dan skor rata-rata 4,9 yang dinyatakan “sangat valid”. Validator menyarankan untuk melakukan validasi satu tahap dengan tetap melakukan perbaikan sesuai saran. Adapun saran dari validator ahli media yaitu untuk menambahkan jumlah soal yang awalnya berjumlah 15 menjadi 25 soal agar soal dapat lebih beragam dan mencakup seluruh materi. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Fatimah (2019:55) yang menjelaskan bahwa jumlah soal dibuat berdasarkan cakupan materi yang diajarkan, jika cakupan materinya luas maka jumlah soal yang dibuat dapat mewakili materi tersebut.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media tersebut dapat disimpulkan bahwa produk asesmen yang dikembangkan termasuk kedalam kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan kepada peserta didik kelas IV.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Asesmen Berbasis *HOTS* Menggunakan Aplikasi *Kahoot*

Tingkat kepraktisan didapatkan dari hasil angket respon praktisi/guru wali kelas IVA SD Negeri 34/I Teratai pada tanggal 02 Februari 2023. Angket respon praktisi meliputi aspek tampilan asesmen dan komponen soal. Hasil angket respon praktisi mendapatkan total skor 49 dengan rata-rata 4,9 yang dinyatakan “sangat praktis”. Angket respon guru/praktisi dilakukan dengan satu tahapan. Praktisi tidak memberikan saran perbaikan dan mengapresiasi produk asesmen bahwa layak digunakan di kelas IV.

Peneliti juga mewawancarai guru mengenai produk asesmen yang dibuat. Hasil wawancara tersebut meliputi: soal yang disajikan sudah sesuai dengan materi, soal sudah berbasis *HOTS* dan menambah pengetahuan guru untuk merancang soal *HOTS* kedepannya, aplikasi *kahoot* bagus digunakan untuk kegiatan asesmen karena menarik minat peserta didik untuk mengerjakannya, aplikasi *kahoot* juga mudah dipahami dan diakses walaupun harus menggunakan jaringan internet yang bagus, dan asesmen yang dikembangkan sangat praktis digunakan di sekolah maupun di rumah. Selanjutnya peneliti melakukan uji kelompok kecil kepada peserta didik.

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 peserta didik kelas IVA SDN 34/I Teratai dengan 2 peserta didik kemampuan tinggi, 2 peserta didik kemampuan sedang, dan 2 peserta didik kemampuan rendah. Kemudian 6 peserta didik tersebut diwawancarai mengenai produk asesmen yang mereka coba. Hasil

wawancara tersebut mendapatkan data bahwa peserta didik senang menggunakan produk asesmen, soal yang disajikan mudah dipahami peserta didik, membuat peserta didik lebih mandiri mengerjakan soal, peserta didik merasa tertarik, dan tidak mengalami kendala dalam mengerjakan soal. Setelah diwawancarai peserta didik juga mengisi angket. Hasil angket uji kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 4,8 dinyatakan “sangat praktis”.

Berdasarkan hasil angket respon praktisi/guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa produk asesmen berbasis *HOTS* menggunakan aplikasi *Kahoot* termasuk ke dalam kategori “sangat praktis” digunakan oleh peserta didik.