

Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis Hots (*Higher Order Thinking Skill*) Berbantuan Aplikasi *Classpoint* Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah

Dyah Novita Sari

Universitas Negeri Surabaya
E-mail: dyah.19042@mhs.unesa.ac.id

Vivi Pratiwi

Universitas Negeri Surabaya
E-mail: vivipratiwi@unesa.ac.id

Abstract. *This research was carried out with the aim of developing HOTS-based assessment media assisted by classpoint applications in Islamic financial institution services subjects, measuring the level of feasibility of the media used as learning assessments and student responses regarding assessment media assisted by classpoint applications. The research method used is the ADDIE development model which includes five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. This study uses test subjects namely class XII-Sharia Banking Services 2 at SMKN 2 Mojokerto City. Based on the research, it was obtained that the results were 91.60% with a very proper rating category from graphic experts and evaluation experts. The percentage of marks given by graphic experts is 89.75% and evaluation experts are 93.46%. Meanwhile, the percentage of scores obtained from students' responses to the assessment media was 97.10% with a very appropriate assessment category. According to the results of the limited trial that was carried out, it received a good response from students towards the classpoint application-assisted assessment media and made it easier for students in learning assessment activities. Thus, the HOTS-based assessment media assisted by classpoint applications can be declared feasible by obtaining final results with an average percentage of $\geq 61\%$.*

Keywords: *Assessment, Islamic Financial Institution Services, Classpoint*

Abstrak. Riset ini dilaksanakan bertujuan untuk mengembangkan media asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah, mengukur tingkat kelayakan media yang digunakan sebagai asesmen pembelajaran dan respon peserta didik mengenai media asesmen berbantuan aplikasi classpoint. Metode penelitian yang digunakan merupakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian ini menggunakan subjek uji coba yakni kelas XII-Layanan Perbankan Syariah 2 di SMKN 2 Kota Mojokerto. Berdasarkan riset diperoleh hasil sebesar 91,60% dengan kategori penilaian sangat layak dari para ahli grafis dan ahli evaluasi. Hasil nilai yang diperoleh oleh ahli grafis sebesar 89,75% dan ahli evaluasi sebesar 93,46%. Sedangkan persentase nilai yang diperoleh dari respon peserta didik terhadap media asesmen adalah sebesar 97,10% dengan kategori penilaian sangat layak. Menurut hasil uji coba terbatas mendapatkan respon yang baik dari peserta didik terhadap media asesmen berbantuan aplikasi classpoint dan mempermudah peserta didik dalam kegiatan asesmen pembelajaran. Dengan demikian diperoleh hasil akhir bahwa media asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint dapat dinyatakan layak dengan diperoleh hasil akhir dengan rata-rata presentase $\geq 61\%$.

Kata kunci: *Asesmen, Layanan Lembaga Keuangan Syariah, Classpoint*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara sengaja untuk mengembangkan potensi diri yang ada. Menurut Nelson Mandela pendidikan merupakan senjata paling mematikan di dunia, hal ini dikarenakan dengan adanya pendidikan dapat mengubah dunia (Fakhri Nurzhulia Rahman, 2019). Pendidikan mampu mengubah seseorang menjadi manusia seutuhnya, yang dapat memanusiaikan manusia lainnya. Pendidikan juga mampu menjadikan manusia sebagai makhluk yang memiliki pola pikir bijak untuk menyelesaikan permasalahan yang dialaminya, sehingga menuntut manusia agar terus berusaha mencari solusi untuk menghadapi permasalahan yang terjadi.

Pendidikan dapat dijadikan bekal dalam mencapai target yang sudah dibuat oleh seseorang untuk masa depannya. Maka dari itu, jika tidak ada pendidikan, logikanya akan berdampak pada impian yang telah direncanakan menjadi sulit untuk dicapai (Aprilana et al., 2017). Suatu negara mampu berkembang maju secara pesat bukan hanya dipengaruhi dengan sumber daya alam yang dimilikinya melimpah, tetapi ditunjang pula dengan adanya intelektualitas, disiplin dan etos kerja masyarakatnya (Martha, 2020). Berdasarkan pernyataan di atas diperoleh hasil akhir mengenai salah satu faktor penentu negara maju salah satunya adalah dengan cara melihat sistem pengelolaan pendidikan dan kualitas pekerja yang dimiliki. Tata cara pengelolaan pendidikan merupakan serangkaian kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengendalian dan pengembangan dalam upaya mengendalikan atau mengontrol tenaga pekerja, fasilitas penunjang guna untuk pencapaian pendidikan yang bermutu tinggi (Didin Kurniadin, M.Pd & Dr. Imam Machali, 2014). Oleh karena itu, di dalam penerapan kegiatan pembelajaran diperlukannya teknologi pendidikan yang memadai sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran yang mampu menciptakan kualitas tenaga pekerja yang bermutu tinggi (Abbitt, 2011).

Teknologi pendidikan merupakan suatu kompetensi keahlian yang mencakup beberapa kegiatan yang terdiri dari kegiatan penganalisaan, perancangan, pengembangan, penerapan, dan pengevaluasian terhadap suatu ruang lingkup, sarana dan prasarana dan metode pembelajaran guna untuk menghasilkan suatu kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan memiliki daya saing yang tinggi (Dr.Purwanto, 2017). Perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia terjadi begitu pesat di era revolusi 5.0 ini. Hal ini memberikan dampak positif bagi pendidik yaitu mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran dan pemberian asesmen pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik (Setiawan, 2023). Maka dari itu, dasar dari suatu kegiatan pembelajaran meliputi pemanfaatan teknologi pendidikan agar dapat meningkatkan nilai guna dan fungsi kegunaannya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Priyanto, 2023). Akan tetapi penyebaran teknologi pendidikan yang terjadi di Indonesia belum merata keseluruhannya, sehingga menjadikan pendidikan berbasis digital hanyalah sebatas pelengkap saja (Ashari, 2021). Hal tersebut dikarenakan adanya hambatan-hambatan yang harus dilalui

oleh pihak pemerintah maupun pendidik. Salah satunya hambatan tersebut adalah *Corona Virus Disease-19*.

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada sistem pendidikan (Yulfianti & Dewi, 2021). Hal ini dikarenakan adanya perombakan pada sistem pendidikan yang ada di Indonesia, dimana penerapan pembelajaran secara langsung (*luring*) diganti menjadi pembelajaran online (*daring*). Kebijakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring telah disampaikan melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan tanggal 24 Maret 2020 No. 4 Tahun 2020 yang diterbitkan oleh Nadiem Anwar Makarim yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama pandemi bersifat terbatas dan dilaksanakan secara daring (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, 2020).

Penerapan pembelajaran daring tersebut menghambat kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi pelajaran, dimana tingkat pemahaman pada materi pelajaran semakin menurun. Hal tersebut terjadi karena pendidik mengalami kendala ketika menyampaikan materi pembelajaran yang berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik. Selain itu kegiatan pembelajaran menjadi tidak interaktif dan membosankan dikarenakan kurangnya interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik selama proses kegiatan penyampaian materi pelajaran. Hambatan yang diberikan lainnya berupa media pembelajaran yang digunakan kurang memadai dikarenakan terbatasnya teknologi informasi dan komunikasi yang dimiliki pendidik ataupun peserta didik serta pembebanan biaya yang dirasakan pada saat pembelajaran daring dimana peserta didik harus mengeluarkan banyak biaya untuk pembelian paket data atau pulsa. Adapun permasalahan lainnya yang dialami khususnya pada daerah-daerah terpencil yang ada di Indonesia yaitu kendala pada jaringan internet yang terbatas dan susah diakses sehingga membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring menjadikan tantangan bagi semua pihak (Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud, 2020).

Keadaan tersebut menjadi tantangan sendiri untuk pendidik, dimana pendidik harus memiliki kemampuan dalam menjadikan kelas pembelajaran interaktif meskipun kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau *study at home* (Heru Kuswanto, 2020). Keadaan pandemi covid 19 juga menuntut pendidik agar lebih mengembangkan kreativitasnya pada penerapan teknologi pendidikan, bukan sekedar pengetahuan saja, melainkan harus mampu dalam pelaksanaan dan penyampaian agar pembelajaran yang diberikan mudah dipahami oleh peserta didik (Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud, 2020). Dengan demikian, diharapkan pendidik mampu mengikuti perkembangan sekaligus menguasai teknologi pendidikan dan mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Namun, pada pelaksanaannya masih sedikit pendidik yang menerapkan teknologi pendidikan pada kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kemampuan pendidik dalam menerapkan teknologi pendidikan sangat terbatas dan sebagian pendidik masih menerapkan cara tradisional. Hal tersebut juga didasari bahwa pendidik masih berpikir bahwa dalam menggunakan teknologi pendidikan mempersulit kegiatan pembelajaran karena dirasa pendidik harus mampu memperbarui pengetahuan dari berbagai sumber (Fitriah & Mirianda, 2019).

Jumeri mengungkapkan bahwasanya 60% pendidik yang ada di tanah air tidak sanggup memanfaatkan TIK (Merdeka, 2021). Keterbatasan kemampuan pendidik dalam penguasaan teknologi juga disebutkan pada survey yang dilakukan oleh BPS yang menyatakan bahwa penerapan dan pengimplementasian TIK (P2TIK) di bidang pendidikan tahun 2018 yang dilakukan pada 34 provinsi di Indonesia dengan 773 partisipasi sekolah (Sutarsih & Hasyiyati, 2018).

Berdasarkan hasil survey tersebut menunjukkan bahwa jumlah proporsi pendidik yang memiliki kualifikasi di bidang TIK sebanyak 10,10% di semua jenjang pendidikan. Berdasarkan jenjang pendidikan nya meliputi 14,43% pada jenjang pendidikan SMA/SMK sederajat, 11,33% pada jenjang pendidikan SMP sederajat, dan 6,90% pada jenjang pendidikan SD sederajat. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam menerapkan teknologi pendidikan di tingkat SMA/SMK sederajat memperoleh skor tertinggi. Akan tetapi, hal tersebut belum mendukung penuh pemanfaatan teknologi pendidikan yang ada di SMKN 2 Kota Mojokerto yang masih terbatas. Dimana pendidik yang memiliki kemampuan teknologi pendidikan hanya saja pada bidang tertentu, khususnya yang bersangkutan dengan mata pelajaran komputerisasi akuntansi, seperti mata pelajaran myob yang mengharuskan pendidik memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer. Maka dari itu, diharapkan pemanfaatan teknologi pendidikan tidak hanya diperuntukan pada mata pelajaran yang berbaur dengan komputer saja, namun juga diperlukan pada mata pelajaran lainnya.

Penerapan teknologi pendidikan secara maksimal ini bertujuan untuk mengembangkan seseorang menjadi lebih berkualitas dan siap menghadapi tantangan perubahan zaman. Maka dari itu, solusi yang dapat diberikan pemerintah dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah pengimplementasian K-13, dimana pada pelaksanaan kegiatan pembelajarannya hanya berfokus di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik (Pratiwi, 2017). Hal tersebut sesuai dengan penerapan kurikulum di SMKN 2 Kota Mojokerto, yang sudah menerapkan kurikulum 2013 revisi yang mengharuskan pendidik lebih berinovatif dalam mengelola pembelajaran dan menuntut peserta didik agar aktif dan kreatif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan program kurikulum 2013 revisi pada ranah kognitif ini, peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, logis, analitis serta kreatif guna berdaya saing secara internasional. Dengan demikian, pendidik harus mampu menerapkan dan memberikan penilaian untuk mengevaluasi proses pembelajaran serta hasil pembelajaran. Penilaian merupakan salah satu cara mengumpulkan dan mengelola informasi untuk menentukan hasil belajar. Penilaian hasil belajar dapat membantu pendidik dalam menentukan kemajuan belajar, memantau proses kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan menentukan keberhasilan belajar. Maka dari itu, dibutuhkan instrumen evaluasi pembelajaran dalam bentuk latihan soal yang berguna untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik di bidang pengetahuan. Dengan demikian, alat evaluasi pembelajaran yang diterapkan pendidik selama kegiatan

pembelajaran harus memiliki karakteristik yang baik. Karakteristik tersebut meliputi: kevalidan, reliabel, relevan, representatif, praktis, deskriptif, spesifik, dan proposional (Pratiwi, 2017).

Alat evaluasi diterapkan guna untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik pada ranah kognitif ini dapat berbentuk tes objektif. Bentuk tes objektif ini menjadi salah satu bentuk soal yang sering digunakan dan dikembangkan pendidik berupa latihan soal pilihan ganda. Hal ini dikarenakan bentuk latihan soal tersebut mempunyai beberapa kelebihan salah satunya akan dipaparkan Sudjana yang meliputi, materi yang akan dikembangkan atau diberikan dalam tes sebagian besar mencakup pembelajaran, hasil pengerjaan dapat dikoreksi secara mudah dan cepat dikarenakan jawaban yang dipilih oleh peserta didik sudah pasti benar atau salah yang dapat mempermudah proses penilaian hasil belajar (Istiyono et al., 2014). Hal ini juga diperkuat dengan penggunaan tes objektif yang sering diterapkan pada ujian UAS, UN bahkan ujian SBMPTN. Dengan demikian, penerapan teknologi pendidikan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran diharapkan juga dapat membantu kegiatan evaluasi pembelajaran. Maka dari itu, dilakukan penerapan ujian dengan bantuan komputer atau CBT (*Computer Based Test*) yang dilaksanakan pada kegiatan evaluasi pembelajaran pada ujian perguruan tinggi, ujian sekolah bahkan ujian akhir semester.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan ketua kompetensi keahlian jurusan perbankan syariah di SMKN 2 Kota Mojokerto diperoleh hasil bahwa mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah tergolong materi yang tingkat kesulitannya masih tinggi bagi peserta didik dikarenakan peserta didik harus memahami di setiap sub bab materi yang diberikan. Layanan lembaga keuangan syariah merupakan mata pelajaran produktif yang memiliki tujuan dalam mendorong kemampuan peserta didik untuk memahami layanan lembaga keuangan syariah terstandar. Mata pelajaran Layanan lembaga keuangan syariah ini didapatkan oleh peserta didik di kelas X, XI dan XII pada jurusan Layanan Perbankan Syariah. SMKN 2 Kota Mojokerto sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas X dan K-13 revisi terbaru pada kelas XI dan XII. Sedangkan untuk media pembelajaran yang diterapkan dalam penyampaian mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah adalah power point. Power point tersebut diberikan kepada peserta didik dan nantinya materi tersebut ditulis kembali oleh peserta didik di buku tulis masing-masing. Pemberian materi pelajaran dengan cara tersebut akan berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik yang menurun. Hal tersebut dikarenakan cara penyampaian materi yang bersifat monoton dan kurang menarik antusiasme belajar peserta didik.

Pengaruh media pembelajaran yang digunakan pendidik juga memberikan dampak terhadap nilai peserta didik di mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah yang belum maksimal dalam mencapai KKM yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan pendidik dalam memberikan evaluasi pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional. Pemberian evaluasi secara konvensional dapat dilihat dari cara pendidik memberikan soal-soal latihan yang dipaparkan langsung menggunakan media papan tulis

yang kemudian dikerjakan oleh peserta didik menggunakan media kertas atau *paper based tes* (Nugraha Tri Sukma Pamungkas, 2019).

Pemberian evaluasi secara konvensional dinilai kurang efektif dikarenakan memiliki banyak kekurangan (Pratiwi, 2017). Salah satu bentuk kekurangannya adalah menciptakan peluang untuk peserta didik melakukan kecurangan pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran berlangsung (Pratama, 2019). Selain itu, pemberian evaluasi pembelajaran secara konvensional dinilai memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan pengoreksian dikarenakan dilakukan secara manual dan memerlukan banyak biaya untuk mencetak kertas yang digunakan ujian atau ulangan harian (Purwati & Nugroho, 2018). Dengan demikian, peserta didik semakin tidak tertarik untuk menyelesaikan latihan soal yang sudah disampaikan bahkan ada peserta didik yang enggan mengerjakan latihan soal dikarenakan malas untuk menulis ulang latihan soal beserta jawabannya. Selain itu, di dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah ini masih belum mampu mengukur tingkat kemampuan peserta didik pada tingkat tinggi atau berbasis HOTS. Hal tersebut bisa dilihat dari latihan soal yang disampaikan pendidik ke peserta didik masih mengarah di tingkat kemampuan berpikir rendah atau LOST. Pendidik memberikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk latihan soal pilihan ganda ataupun esai pada saat UH, UTS bahkan UAS yang hanya mengarahkan pada ranah kognitif mengingat, memahami dan menerapkan saja yang termasuk pada kategori kemampuan berpikir rendah atau LOST. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi kesulitan dalam mengerjakan latihan soal berbasis HOTS dikarenakan masih belum terbiasa dalam mengerjakan latihan soal yang menuntut untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis.

Penerapan pola pikir dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS sangat diperlukan pada pendidikan di SMK guna untuk daya saing di era pendidikan global abad-21. Hal ini diperkuat juga dengan adanya standar penilaian hasil belajar yang diterapkan saat ini diharapkan lebih menekankan kepada keterampilan berpikir kritis atau HOTS (Ariyana et al., 2018). Adapun kompetensi yang harus diberikan pendidik ke peserta didik agar dapat bersaing di era 5.0 ini yang meliputi berpikir tingkat tinggi dan mampu menyelesaikan permasalahan, kreatif dan berinovasi, mampu berkomunikasi dengan baik, mampu untuk berkolaborasi, dan percaya diri (Ariyana et al., 2018).

Berdasarkan kondisi permasalahan yang dialami oleh di SMKN 2 Kota Mojokerto tersebut, maka diperlukan pengembangan asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint. Pengembangan asesmen pembelajaran memiliki tujuan yaitu mempermudah peserta didik dalam kegiatan asesmen pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan mengenai kecenderungan siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) dalam mengoperasikan smartphone di Provinsi Banten (Siti ira Solehah, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik pada tingkat SMK memiliki dan mampu mengoperasikan smartphone dengan baik yaitu sebanyak 85% sebagai media komunikasi, 81% untuk aktivitas belajar, 79% untuk mencari informasi, 75% untuk menyimpan data,

73% sebagai petunjuk arah dan 65% sebagai hiburan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik khususnya pada tingkat SMK mampu menjalankan media elektronik berupa handphone dengan lancar. Oleh karena itu, pengembangan media asesmen pembelajaran dilaksanakan. Pengembangan asesmen pembelajaran HOTS ini dapat dilakukan secara *online* yang menggunakan bantuan media elektronik. Hal tersebut dipercaya mampu mengembangkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menunjang hasil belajarnya.

Dalam pelaksanaan untuk mengembangkan media asesmen pembelajaran berbantuan teknologi ini memerlukan perangkat yang dapat digunakan untuk membantu proses pelaksanaan kegiatan asesmen pembelajaran. Berbagai macam pengembangan perangkat evaluasi pembelajaran telah dilakukan seperti *Socrative*, *Kahoot*, *Plickers*, dan perangkat lainnya yang dapat diakses pendidik dengan mudah (Elmahdi, 2018). Namun ada beberapa perangkat pengembangan asesmen yang belum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran seperti aplikasi classpoint. Classpoint merupakan perangkat yang dikembangkan oleh salah satu perusahaan yang berasal dari Singapura yaitu perusahaan INKOE yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai asesmen pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif (ClassPoints, 2023).

Aplikasi classpoint ini terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*. Sebelumnya *Microsoft PowerPoint* hanya dikenal sebagai media presentasi pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menayangkan teks, gambar, ilustrasi, video dan animasi yang bersifat satu arah (non interaktif). Dengan demikian, adanya aplikasi classpoint ini dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif dalam menyampaikan materi sekaligus asesmen pembelajaran. Asesmen tersebut dapat berupa kuis interaktif ataupun latihan soal yang dapat digunakan untuk menginput nilai asesmen formatif dan asesmen sumatif. Maka dari itu, dengan memanfaatkan *Microsoft PowerPoint* ataupun latihan soal yang ditampilkan menjadi bervariasi dari segi warna, background, gambar, animasi bahkan video (Indriani, 2020). Keunggulan aplikasi classpoint ini terletak pada saat pembuatan asesmen dimana pendidik bisa menentukan pilihan menu jawaban yang terdiri dari pilihan ganda, jawaban singkat, awan kata, gambar slide, mode kompetisi dan lain-lainnya (Muhlis, 2021). Selain keunggulan dalam pemilihan fitur yang diberikan aplikasi classpoint adanya fitur pengoreksi otomatis yang bertujuan memudahkan pendidik dalam mengoreksi latihan soal yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dikembangkan asesmen pembelajaran HOTS berbantuan aplikasi classpoint untuk membantu pendidik dalam pelaksanaan kegiatan penilaian peserta didik. Maka dari itu dilaksanakan riset yang berjudul “Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) Berbantuan Aplikasi Classpoint Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah”. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya pengembangan instrumen asesmen pembelajaran berbasis HOTS ini menjadi solusi pendidik saat melakukan kegiatan asesmen pembelajaran sehingga mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam menyelesaikan latihan soal yang disampaikan dikarenakan adanya fitur dari

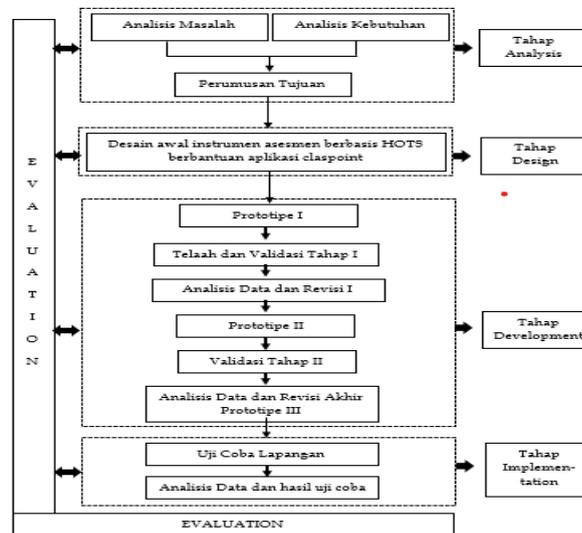
aplikasi classpoint yang mampu mendukung kegiatan asesmen pembelajaran menjadi lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan pada riset ini merupakan Research and Development (R&D). Metode penelitian yang digunakan merupakan model ADDIE yang bertujuan untuk menciptakan produk serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 dengan tujuan sebagai perancangan sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Model ADDIE ini meliputi 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa instrumen asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah. Tahapan awal yang dilaksanakan dalam penelitian ini merupakan *analysis*. Tahapan ini terdiri dari tiga kegiatan utama, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahapan berikutnya merupakan tahap desain yang meliputi kegiatan pra-produksi dan penyusunan konsel awal media. Pada kegiatan pra-produksi, dimulai dari perancangan latihan soal yang disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah. Setelah penyusunan latihan soal selesai, tahap selanjutnya adalah tahap merancang konsep asesmen pembelajaran seperti tokoh utama yang terdapat dalam media, desain slide background, audio musik, pemilihan gambar ilustrasi yang sesuai dengan latihan soal, dan komponen pendukung lainnya yang dipakai dalam mengembangkan produk. Tahapan berikutnya merupakan tahapan pengembangan dimana pada tahap ini merupakan bentuk realisasi dari produk yang telah di desain sebelumnya yang akan dijadikan sebuah produk jadi berupa asesmen pembelajaran. Pada tahapan ini akan dilaksanakan kegiatan pembuatan dan pengembangan beserta penyempurnaan produk hingga produk tersebut menjadi produk jadi Prototipe I. Tahapan berikutnya adalah kegiatan telaah dan validasi ahli grafis dan ahli evaluasi. Setelah tahap pengembangan selesai, langkah selanjutnya adalah tahap implementasi media kepada peserta didik kelas XII-Layanan Perbankan Syariah SMKN 2 Kota Mojokerto. Tahapan terakhir merupakan evaluasi, pada tahapan ini dilaksanakan kegiatan untuk pemberian penilaian kepada program pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini sebenarnya sudah dilaksanakan pada proses pengembangan media yaitu pada saat dilakukan evaluasi program melalui telaah yang dilakukan oleh para ahli telaah sehingga memperoleh hasil telaah dan digunakan untuk mengembangkan produk agar lebih baik.

Prosedur merupakan langkah yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan (Yudi Hari Rayanto, 2020). Pemilihan prosedur penelitian ADDIE ini dikarenakan model pengembangan ini memiliki kelebihan pada tahapan kerjanya yang sederhana namun pada tahap pengimplementasiannya sistematis. Pada setiap fase yang dikerjakan akan ada tahap evaluasi atau revisi, sehingga produk yang dihasilkan dari model pengembangan ADDIE itu valid. Model ADDIE ini merupakan model perancang kegiatan pembelajaran

dengan proses penerapan yang terorganisasi dalam pengembangannya yang cocok untuk pengembangan media pembelajaran online maupun offline.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model ADDIE

Subjek penelitian meliputi ahli grafis yaitu dosen Teknologi Pendidikan FIP UNESA. Ahli evaluasi yaitu dosen Pendidikan Akuntansi FEB UNESA dan guru pengampu mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah kelas XII di SMKN 2 Kota Mojokerto. Peserta didik yaitu kelas XII jurusan layanan perbankan syariah yang berjumlah 20 peserta didik dan berasal dari kelas XII-LPS 2 SMKN 2 Kota Mojokerto.

Dalam riset ini menggunakan dua jenis data penelitian yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif ini digunakan untuk pengambilan data pokok dalam pengembangan media instrumen asesmen pembelajaran berbasis HOTS berupa saran dan masukan oleh para ahli grafis dan ahli evaluasi. Data kuantitatif ini dipakai guna untuk memberikan nilai kepada media pengembangan dan dilakukan oleh para ahli yang kemudian dianalisa dengan skala likert sedangkan data angket respon dari peserta didik akan dianalisa menggunakan skala guttaman. Hasil akhir penilaian tersebut akan diinterpretasikan dalam bentuk presentase dengan kriteria kelayakan yang akan ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1 Kriteria kelayakan

Kriteria	Presentasi (%)
Sangat Tidak Layak	0 % - 20%
Tidak Layak	21% - 40%
Cukup Layak	41% - 60%
Layak	61% - 80%
Sangat Layak	81% - 100%

Kelayakan media instrumen asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint akan dinyatakan layak jika hasil akhir memperoleh nilai rata-rata

persentase dari ahli grafis, ahli evaluasi serta respon peserta didik dengan nilai rata-rata $\geq 61\%$. Apabila penilaian akhir produk memperoleh nilai $\leq 61\%$, maka produk yang diciptakan akan dilakukan perbaikan atau revisi hingga produk tersebut dikatakan layak untuk diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian akan dipaparkan beberapa informasi yang diperoleh berdasarkan hasil pengembangan instrumen asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah ini yang memakai model ADDIE. Berikut dipaparkan secara ringkas mengenai masing-masing prosesnya:

Tahap Analisis

Kegiatan yang dapat dilaksanakan pada tahap analisis ini meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan pendidik dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisa pertama ini mendapatkan informasi apabila SMKN 2 Kota Mojokerto menggunakan 2 kurikulum sekaligus untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum merdeka belajar dan kurikulum 2013 revisi terbaru. Berdasarkan kurikulum 2013 revisi layanan lembaga keuangan syariah adalah mapel produktif dengan jumlah jam pelajaran sebanyak empat jam pelajaran yang akan ditempuh oleh peserta didik kelas XII-LPS.

Analisis masalah merupakan analisis permasalahan yang dialami peserta didik selama kegiatan asesmen dilakukan guna untuk mengkaji permasalahan dan kebutuhan peserta didik selama kegiatan asesmen dilaksanakan. Pada analisis permasalahan yang dialami peserta didik ini diperoleh informasi bahwasanya SMKN 2 Kota Mojokerto masih kurang memanfaatkan media pembelajaran khususnya pada pelaksanaan asesmen pembelajaran. Pengimplementasian media dalam kegiatan asesmen di SMKN 2 Kota Mojokerto masih terbatas hanya dilaksanakan ketika pelaksanaan ujian akhir semester dengan menggunakan bantuan komputer yang disebut dengan CBT (*Computer Based Test*). Selain pelaksanaan UAS, media yang digunakan pendidik untuk menyampaikan latihan soal adalah dengan cara tradisional yaitu

Pada analisis kebutuhan ini dibutuhkan wawancara secara langsung dengan guru praktisi yang mengampu mata pelajaran LLKS di kelas XII SMKN 2 Kota Mojokerto. Hal ini dilakukan guna untuk memperkenalkan media aplikasi classpoint sekaligus menyesuaikan mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran. Hasil akhir tahapan analisis kebutuhan pendidik menghasilkan bahwasanya guru pengampu setuju dengan media classpoint dan sudah menetapkan mata pelajaran yaitu mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah. Setelah pendidik menyetujui media classpoint langkah selanjutnya adalah perumusan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan agar semua indikator yang diperlukan untuk pencapaian pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah sesuai dengan standar dasar dan standar kompetensi yang diterapkan di SMKN 2 Kota Mojokerto. Kegiatan ini dilaksanakan

bertujuan agar semua indikator yang diperlukan untuk pencapaian pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah sesuai dengan standar dasar dan standar kompetensi yang diterapkan di SMKN 2 Kota Mojokerto. Perumusan tujuan pembelajaran ini juga dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan latihan soal dalam media classpoint.

Tahap Desain

Pada tahapan ini dilaksanakan untuk memudahkan pelaksanaan desain produk pengembangan media asesmen berbasis HOTS pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah. Produk yang dihasilkan berupa asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint. Aplikasi classpoint merupakan perangkat yang dikembangkan oleh salah satu perusahaan yang berasal dari Singapura yaitu perusahaan INKOE yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai asesmen pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif (ClassPoints, 2023). Keunggulan aplikasi classpoint ini terletak pada fitur-fitur yang diberikan, dimana pada saat pembuatan asesmen pendidik bisa menentukan pilihan menu jawaban yang terdiri pilihan ganda, jawaban singkat, awan kata, gambar slide, mode kompetisi dan lain-lainnya (Muhlis, 2021). Selain keunggulan dalam pemilihan fitur yang diberikan aplikasi classpoint adanya fitur pengoreksi otomatis yang bertujuan memudahkan pendidik dalam mengoreksi latihan soal yang diberikan.

Tahapan desain meliputi kegiatan pra-produksi dan penyusunan konsep awal media. Pada kegiatan pra-produksi, dimulai dari kegiatan perancangan latihan soal yang disesuaikan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah. Sesuai dengan KD yang terdapat pada silabus K-13 revisi terbaru yang digunakan di SMKN 2 Kota Mojokerto terdapat 6 kompetensi dasar di mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah kelas XII di semester II. Materi yang dimuat meliputi dana pensiun syariah, koperasi jasa keuangan syariah, anjak piutang syariah, penghimpunan dan penyaluran dana bank syariah, kelayakan pembiayaan nasabah dan layanan bank syariah. Maka dari itu, jumlah soal yang dikembangkan sebanyak 85 butir soal yang telah disesuaikan dengan jumlah indikator pencapaian kompetensi. Setelah penyusunan latihan soal selesai, tahap selanjutnya adalah tahap merancang konsep media asesmen seperti tokoh utama, desain slide background, audio musik, pemilihan gambar ilustrasi yang sesuai dengan latihan soal, dan komponen pendukung lainnya yang dibutuhkan dalam mengembangkan media. Komponen-komponen tersebut dibuat dan di desain melalui aplikasi canva yang membantu menunjang pemilihan gambar yang menarik. Berikut merupakan komponen yang terdapat pada media asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint.

Tabel 2. Komponen Media Asesmen

No	Item	Keterangan	No	Item	Keterangan
----	------	------------	----	------	------------

1.		Tokoh utama dalam media yang menggambarkan peserta didik SMKN 2 Kota Mojokerto	4.		Merupakan tombol menu yang berisikan Petunjuk Pengerjaan yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengerjakan latihan soal
2.		Merupakan tombol menu yang berisikan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari	5.		Merupakan tombol menu latihan soal yang akan digunakan dalam mengerjakan latihan soal
3.		Merupakan tombol menu yang berisikan Petunjuk Umum dalam mengerjakan latihan soal	6.		Merupakan tombol menu yang berisikan skor penilaian hasil belajar peserta didik

Pemilihan desain warna pada media asesmen pembelajaran merupakan warna-warna cerah. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penelitian (Gauthier et al., 2015) dengan judul penelitian *Exploring The Infuence Of Game Design On Learning And Voluntary Use I An Online Vascular Anatomy Study Aid*, penelitian tersebut menyatakan bahwasanya dalam memilih desain warna untuk media pembelajaran yang berbasis multimedia mampu meningkatkan antusiasme dan semangat belajar peserta didik.

Tahap Pengembangan

Tahapan pengembangan adalah bentuk realisasi produk yang telah di desain sebelumnya yang akan dijadikan sebuah produk jadi berupa asesmen pembelajaran. Pada tahap ini akan dilaksanakan kegiatan pembuatan dan pengembangan beserta penyempurnaan produk hingga produk tersebut menjadi produk jadi Prototipe I. Pada tahap ini semua komponen penunjang pada media asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah seperti, pemilihan desain background, gambar ilustrasi penunjang, musik pengiring yang akan diinput ke media classpoint. Penyusunan latihan soal berbasis HOTS berbantuan alikasi classpoint ini didasarkan pada aplikasi canva sebagai penunjang desain produk jadi awal (Draf I). Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh (Muhlis, 2021) classpoint

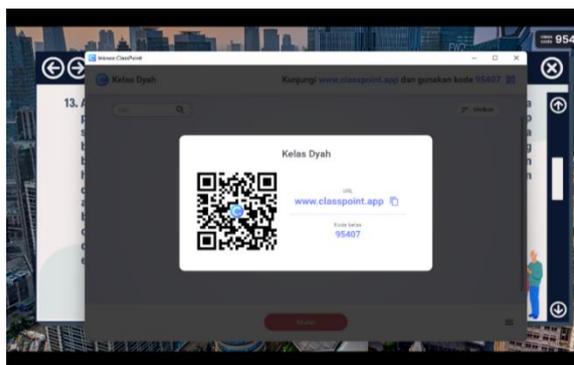
merupakan sebuah produk yang memberikan fitur yang berguna untuk menjadikan materi pelajaran menjadi lebih bervariasi, mempermudah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, dan adanya fitur khusus untuk menciptakan asesmen pembelajaran menjadi lebih bervariasi dikarenakan adanya papan tulis elektronik yang dapat dicoret-coret ketika pemberian asesmen pembelajaran. Berikut merupakan tampilan media asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi clasapoint :



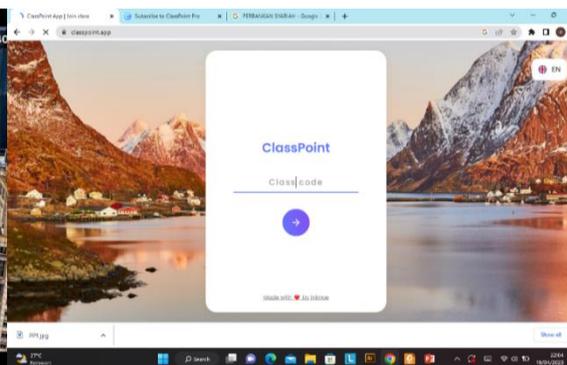
Gambar 1. Tampilan pembukaan

Gambar 2. Tampilan awal media asesmen

Berdasarkan gambar diatas diperoleh informasi bahwa media asesmen masih pada tahap pengembangan produk yang menggambarkan ilustrasi SMKN 2 Kota Mojokerto dengan desain animasi yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengerjakan latihan soal. Pada menu awal media asesmen berisikan menu kompetensi dasar, petunjuk umum sebelum mengerjakan latihan soal, petunjuk pengerjaan, latihan soal, skor penilaian dan profil pengembang.

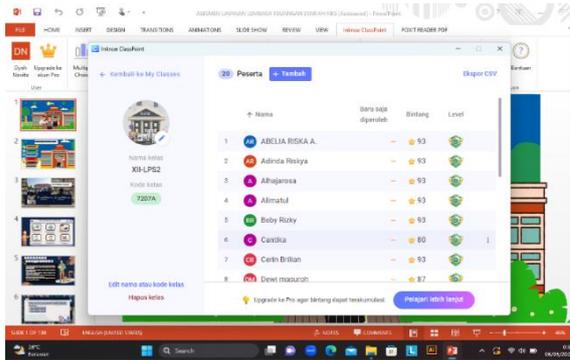


Gambar 3. Menu kode kelas atau barcode



Gambar 4. Login aplikasi classpoint

Berdasarkan gambar 3 dan 4 merupakan gambar tata cara login aplikasi classpoint menggunakan kode akses berupa angka ataupun barcode yang bisa di scan oleh peserta didik untuk mengakses aplikasi classpoint. Setelah peserta didik berhasil login, langkah selanjutnya adalah peserta didik menginput nama mereka pada aplikasi classpoint tersebut.



Rank	Nama	Score	Correct	"Q1A01"	"Q1B1"	"Q1B2"	"Q1B3"	"Q1B4"	"Q1A1"	"Q1A2"	"Q1A3"	"Q1A4"	"Q1A5"	"Q1A6"	"Q1A7"	"Q1A8"	"Q1A9"	"Q1A10"	"Q1A11"	"Q1A12"	"Q1A13"	"Q1A14"	"Q1A15"	
1	Nur Hayati	13764	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
2	Icha Rizka	13469	93%	D	E	A	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
3	Icha Rizky	13449	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
4	Gerda Britan	13423	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
5	Variel Mauli	13411	93%	D	E	E	D	A	B	A	B	C	D	E	A	C	E							
6	Nur Fahma	13410	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
7	ABELLA RISKA A.	13214	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
8	Icha Wahyuni	13130	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
9	Alhajjara	12936	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
10	Adinda Rizky P	12936	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
11	Helena Putri	12937	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
12	SINCI DWIWI	12796	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
13	Nyria Dwi	12789	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
14	Vanessa Putri	12779	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
15	Alimatus	12705	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
16	Sely Rizky	12449	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
17	Sandrina Britan	12429	93%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
18	Dewi Masruch	12056	87%	D	E	E	D	D	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
19	Saputra Pramudya	12056	87%	D	E	E	D	D	B	A	C	C	D	E	A	C	E							
20	Carlika	10705	80%	D	E	E	D	A	B	A	C	C	D	E	A	C	E							

Gambar 5. Hasil skor dalam bentuk slide Gambar 6. Hasil skor dalam bentuk excel

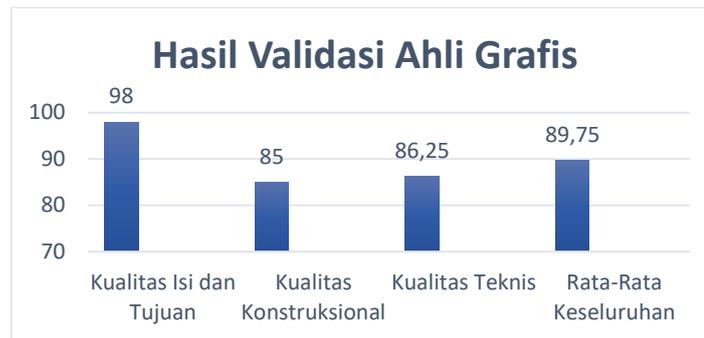
Berdasarkan gambar 5 dan 6 merupakan gambar hasil skor penilaian peserta didik yang dapat di unduh dengan dua cara yaitu slide dan excel. Halaman penilaian excel dapat di unduh dengan cara klik snow table, setelah itu klik export as CSV. Setelah berhasil diunduh, excel tersebut akan memuat score peserta didik yang di urutkan berdasarkan waktu kecepatan pemilihan jawaban dan ketepatan dalam memilih jawaban yang benar.

Tahapan berikutnya adalah melakukan proses telaah dan validasi melalui lembar telaah dan validasi. Telaah ahli grafis dilakukan oleh Dr. Syaiputra W.M.Diningrat, M.Pd., dosen Teknologi Pendidikan FIP UNESA. Sedangkan telaah ahli evaluasi dilakukan oleh Suci Rohayati, S.Pd. M.Pd., selaku dosen Pendidikan Akuntansi FEB UNESA dan Metiy Ardiana, S.Pd. M.Pd., selaku pendidik dan kaprodi jurusan Layanan Perbankan Syariah di SMKN 2 Kota Mojokerto. Berikut hasil revisi yang diperoleh mengenai media asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint.

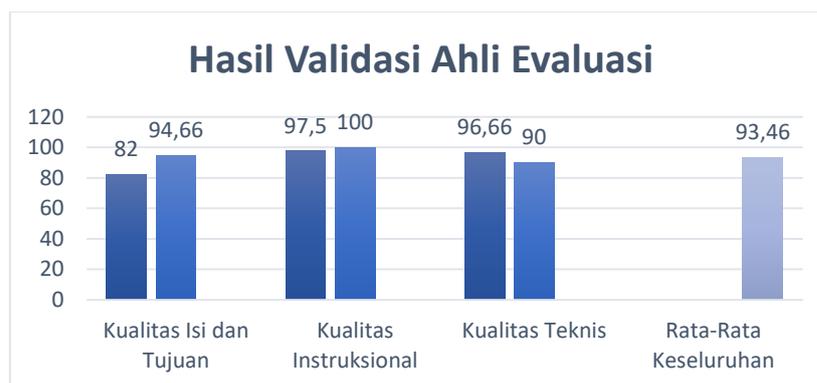
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Revisi Para Ahli

No.	Revisi Ahli Grafis
1.	Keseimbangan atau kesesuaian latihan soal dengan ilustrasi pendukung perlu lebih diperhatikan dengan cara melihat kata kunci pada setiap butir soal.
2.	Untuk pengembangan kedepan, pertimbangkan untuk mengembangkan item soal esai yang mungkin lebih mempresentasikan HOTS.
No.	Revisi Ahli Evaluasi
1.	Teknik penulisan perlu diperhatikan
2.	Perhatikan lagi KKO masing-masing leverl mulai C4 - C6
3.	Kata-kata asing ditulis miring
4.	Untuk pengecoh perlu diperhatikan lagi

Setelah mendapatkan saran atau masukan dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan produk. Sehingga diperoleh hasil atau perbaikan dari para ahli grafis dan ahli evaluasi, maka akan memperoleh Draf II. Pada tahapan akhir merupakan validasi para ahli grafis dan ahli evaluasi untuk mendapatkan nilai kelayakan media asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint. Hasil penilaian produk tersebut akan dipakai untuk penentuan kelayakan produk, dengan kriteria kelayakan yang dikemukakan oleh Arsyad (2014) yang disajikan sebagai berikut.



Secara keseluruhan dari hasil validasi oleh ahli grafis diperoleh presentase 89,75% yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media instrumen asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah termasuk kategori “sangat layak”. Artinya media aplikasi classpoint ini memudahkan peserta didik dan pendidik selama asesmen dilaksanakan. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian (Muhlis, 2021) yang menyatakan bahwasanya media classpoint membantu merekam proses pembelajaran dan penilaian, hal ini dikarenakan jawaban yang dipilih oleh peserta didik akan terdata secara otomatis dan lengkap dengan informasi nama yang memberikan jawaban. Tampilan yang ada pada media mampu menarik antusiasme peserta didik dalam mengerjakan latihan soal berbasis HOTS dan peserta didik memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini juga diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh (Muhlis, 2021) bahwasanya penggunaan aplikasi classpoint mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran, hal tersebut membuat nilai peserta didik dalam pelajaran bahasa inggris bisa lebih baik dan mengalami kenaikan.



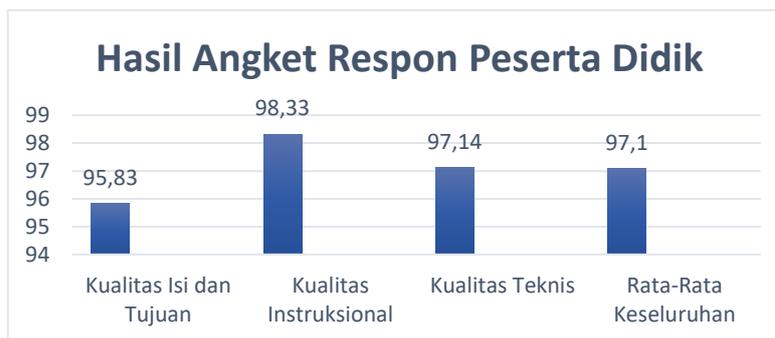
Secara keseluruhan dari hasil validasi oleh ahli evaluasi diperoleh presentase 93,46% yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media instrumen asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah termasuk kategori “sangat layak”. Artinya bahwa latihan soal yang dikembangkan mampu mengukur tingkat kemampuan berpikir HOTS peserta didik di SMKN 2 Kota Mojokerto. HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) adalah kemampuan berpikir kritis (Ulum, 2020). Penerapan pola pikir dengan kemampuan berpikir tingkat

tinggi atau HOTS sangat diperlukan pada pendidikan di SMK guna untuk daya saing di era pendidikan global abad-21. Hal ini diperkuat juga dengan adanya standar penilaian hasil belajar yang diterapkan saat ini diharapkan lebih menekankan kepada keterampilan berpikir kritis atau HOTS (Ariyana et al., 2018). Adapun kompetensi yang harus diberikan pendidik ke peserta didik agar dapat bersaing di era 5.0 ini yang meliputi berpikir tingkat tinggi dan mampu menyelesaikan permasalahan, kreatif dan berinovasi, mampu berkomunikasi dengan baik, mampu untuk berkolaborasi, dan percaya diri (Ariyana et al., 2018). Selain itu juga latihan soal sudah sesuai ranah kognitif yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Andreson and Krathwohl dimana ia mengharapkan pendidik lebih berfokus terhadap dominan kognitif (pengetahuan) dengan tujuan untuk membantu pendidik dalam menentukan dan mengolah tujuan pembelajaran dan strategi penilaian yang efektif dan efisien.

Implementasi

Pada tahapan implementasi merupakan kegiatan pelaksanaan uji coba produk yang sudah dikembangkan. Setelah draf 2 media pengembangan asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah telah di validasi oleh para ahli, maka tahap berikutnya merupakan pelaksanaan uji coba produk melalui sampel terbatas sebanyak 20 peserta didik kelas XII-LPS 2 di SMKN 2 Kota Mojokerto. Pengambilan sampel terbatas ini juga didukung dengan pendapat yang dipaparkan oleh sadiman bahwasanya dalam melakukan uji coba terbatas hanya menggunakan subjek penelitian sebanyak 10-20 orang (Oktaviara & Pahlevi, 2019). Selain itu, pengambilan sampel dengan jumlah terbatas ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang akurat (Muthoharoh & Sakti, 2021).

Tujuan dilaksanakannya tahapan ini adalah melihat pendapat peserta didik mengenai media asesmen. Pendapat peserta didik diperoleh dari angket yang akan dibagikan. Peserta didik yang dijadikan subjek penelitian harus sudah menempuh mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah di semester II dengan jumlah 6 kompetensi dasar. Penerapan kegiatan uji coba diawali dengan pemberian informasi awal atau prosedur yang harus dilaksanakan sebelum mengakses media asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint. Setelah memberikan penjelasan mengenai media classpoint, peserta didik diminta untuk membuka web classpoint dan nantinya akan diberikan kode akses berupa barcode atau kode kelas guna untuk mengakses latihan soal. Peserta didik diberikan waktu untuk mengakses latihan soal dan menyelesaikan seluruh latihan soal yang sudah disediakan. Setelah menyelesaikan latihan soal, langkah selanjutnya adalah pengisian lembar angket respon peserta didik mengenai media. Hasil respon peserta didik mengenai media asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah ini akan dianalisis oleh peneliti secara kuantitatif. Berikut dipaparkan hasilnya sebagai berikut.



Hasil analisis angket peserta didik pada tabel diatas terhadap media classpoint yang digunakan untuk pelaksanaan asesmen pembelajaran berbasis HOTS pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah, maka diperoleh hasil skor dengan rincian yang meliputi aspek kualitas isi dan tujuan sebesar 95,83% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”, aspek kualitas intruksional sebesar 98,33% yang termasuk dalam kategori “sangat baik” dan aspek kualitas teknis sebesar 97,14% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Secara keseluruhan, angket respon peserta didik memperoleh prosentase sebesar 97,10% dan dapat diperoleh hasil akhir bahwasanya media asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah “sangat baik”.

Evaluasi

Tahapan terakhir merupakan evaluasi, pada tahapan ini dilaksanakan kegiatan untuk pemberian penilaian kepada program pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini sebenarnya sudah dilakukan selama kegiatan pengembangan media yang menggunakan model AIDDE (Asrini, 2017). Evaluasi yang dilakukan pada pengembangan media asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint ini merupakan evaluasi formatif. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Suranto, 2014), yang menyatakan bahwasanya evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dibuat dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang bisa dipaka untuk meningkatkan hasil program ketika program masih proses pembuatan. Pengembangan intrumen asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah ini telah dilaksanakan pada tahapan pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan ini telah dilaksanakan evaluasi program melalui telaah yang dilakukan oleh para ahli telaah sehingga menghasilkan hasil telaah yang digunakan untuk mengembangkan produk agar lebih baik.

Hasil dari pembahasan sudah sesuai dengan penelitian (Muhlis, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi classpoint dapat membantu pendidik dalam kegiatan asesmen pembelajaran dan membuat latihan soal yang dibuat lebih menarik. Selain itu penggunaan aplikasi classpoint mampu meningkatkan antusiasisme peserta didik dalam belajar, hal tersebut akan berdampak baik pada nilai peserta didik yang akan mengalami kenaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa instrumen asesmen berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah materi dana pensiun syariah, koperasi jasa keuangan syariah, anjak piutang syariah, penghimpunan dan penyaluran dana bank syariah, kelayakan pembiayaan nasabah, dan layanan bank syariah. Kelayakan media asesmen memperoleh hasil yang sangat layak digunakan sebagai media asesmen pembelajaran berbasis HOTS dan respon peserta didik yang baik terhadap media asesmen. Saran selanjutnya adalah melakukan uji efektifitas terhadap media asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah pada proses kegiatan pembelajaran selanjutnya. Selanjutnya media asesmen pembelajaran berbasis HOTS berbantuan aplikasi classpoint hanya pada mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah yang berbentuk latihan soal *multiple choice*, maka dari itu tahap penelitian berikutnya diharapkan mampu mengembangkan pada materi lainnya dan dengan bentuk soal yang lebih beragam.

DAFTAR REFERENSI

- Abbitt, J. T. (2011). *Measuring Technological Pedagogical Content Knowledge In Preservice Teacher Education : A Review Of Current Methods And Instruments*.
- Aprilana, E. R., Kristiawan, M., & Hafulyon, H. (2017). Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Mewujudkan Pembelajaran Efektif Di Madrasah Ibtidaiyyah Rahmah El Yunusiyah Diniyyah Puteri Padang Panjang. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1975>
- Ariyana, Y., Bestary, R., Yogyakarta, U. N., & Mohandas, R. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*.
- Ashari, M. (2021). *Belum Merata, Pendidikan Digital Masih Sebatas Pelengkap di Indonesia*. medcom.id. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/MkMqxXDk-belum-merata-pendidikan-digital-masih-sebatas-pelengkap-di-indonesia>
- Asrini, Y. P. (2017). Pengembangan Media Pengayaan Merchandise Inventory Game Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1–7.
- ClassPoints. (2023). <https://classpoint.io/about>
- Didin Kurniadin, M.Pd & Dr. Imam Machali, M. P. (2014). *Manajemen Pendidikan (konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan)*. Ar-Ruzz Media.
- Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud, N. (2020). *Tantangan Dunia Pendidikan di Masa Pandemi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/tantangan-dunia-pendidikan-di-masa-pandemi/>
- Dr.Purwanto. (2017). *Tentang Teknologi Pendidikan*. Network, Indonesian Distance Learning. <https://idln.kemdikbud.go.id/2017/10/23/tentang-teknologi-pendidikan/>

- Elmahdi, I. (2018). *Using Technology for Formative Assessment to Improve Students' Learning*. 17(2), 182–188.
- Fakhri Nurzhulia Rahman. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemilihan Karir Mahasiswa Akuntansi Sebagai Auditor Pemerintah (Studi Empiris pada Mahasiswa Perguruan Tinggi yang Ada di Banjarmasin)*. <http://eprints.stiei-kayutangi-bjm.ac.id/136/>
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri*, 148–153.
- Gauthier, A., Corrin, M., & Jenkinson, J. (2015). Exploring the influence of game design on learning and voluntary use in an online vascular anatomy study aid. *Computers and Education*, 87, 24–34. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.03.017>
- Heru Kuswanto, L. D. H. N. M. E. S. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/15286>
- Indriani, V. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Microsoft Power Point Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8, 1044–1052. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36681>
- Istiyono, E., Mardapi, D., & Suparno, S. (2014). Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika (Pysthots) Peserta Didik SMA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 18(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/pep.v18i1.2120>
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. (2020). *Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19)*.
- Martha, S. ; H. F. ; A. (2020). *Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. 1(3), 258–264.
- Merdeka. (2021). *60 Persen Guru di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Muhlis, D. H. S. I. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa InggrisMAN 19 Jakarta*. 3(3), 1–9.
- Mulyatiningsih. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Endang Mulyatiningsih*.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Nugraha Tri Sukma Pamungkas, L. H. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Computer Test (Cbt) Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Di Sma Negeri 1 Puri Mojokerto Luqman Hakim Abstrak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07(01), 90–95.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal*

Pendidikan Administrasi Perkantoran, 7(3), 60–65.

- Pratama, F. D. (2019). *Aplikasi Ulangan Harian Online Menggunakan Metode Linear Congruential Generator Berbasis Website*. eprints.uty.ac.id
- Pratiwi, V. (2017). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10698>
- Priyanto, A. (2023). *Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar Untuk Mencapai Tujuan Keterampilan Abad 21*. BDK Makassar Kementerian Agama RI.
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19398>
- Setiawan, A. F. ; K. R. N. ; N. A. K. ; S. P. H. ; U. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Siti ira Solehah, S. D. R. (2022). Kecenderungan siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) dalam penggunaan smartphone di Provinsi Banten. *Vocational Education National Seminar (VENS)*, 1(1), 19–25.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Suranto. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Laksbang Pressindo.
- Sutarsih, T., & Hasyiyati, A. (2018). Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018. *BPS Republik Indonesia*, 52.
- Ulum, A. R. (2020). Pengembangan Assesment HOTS (Higher Order Thingking Skills) Berbasis Pemecahan Masalah pada Tema 6 Kelas V SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Yudi Hari Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Akademic and Research Institute.
- Yulfianti, S. Y., & Dewi, R. M. (2021). Efek Learning Management System Berbasis Google Classroom dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 491.