

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiah, Dewi Niswatul Fithriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

**Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen**

**Wulandari<sup>1</sup>, Firda Zakiyatur Rofiah<sup>2</sup>, Dewi Niswatul Fithriyah<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri , Bojonegoro

[120260398@unugiri.ac.id](mailto:20260398@unugiri.ac.id) [2firda@unugiri.ac.id](mailto:firda@unugiri.ac.id) [3dewiniswatulf@unugiri.ac.id](mailto:dewiniswatulf@unugiri.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract:** This study aims to describe the development of Higher Order Thinking Skills (HOTS) questions based on local culture using the quizwhizzer application on the subject of Pancasila education, material on the diversity of Indonesian culture phase C and analyze and describe the feasibility of Higher Order Thinking Skills (HOTS) questions based on local culture based on the quizwhizzer application on the subject of Pancasila education, material on the diversity of Indonesian culture phase C. This study uses Research and Development (R&D) development research. This product was developed with a 4D model consisting of 4 stages, namely: Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of the study showed that the validity and reliability tests were said to be feasible, Expert validation of HOTS questions based on local culture got a percentage of 84% with very feasible criteria. Language validation got a percentage of 81% with feasible criteria. The analysis of the student response questionnaire after working on the questions using the quizwizzer application got a percentage of 92% with very interesting criteria. So that the development media in the form of developing HOTS questions based on local culture using the quizwhizzer application is feasible to use.

**Keywords:** quizwhizzer application, my Indonesian cultural diversity, local culture, HOTS questions.

**Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) berbasis budaya lokal menggunakan aplikasi QuizWhizzer pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi Keberagaman Budaya Indonesia fase C, serta menganalisis dan mendeskripsikan kelayakan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi QuizWhizzer pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi Keberagaman Budaya Indonesia fase C. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Produk dikembangkan dengan model 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu Define (pendefinisan), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas dan reliabilitas dinyatakan layak. Validasi ahli terhadap soal HOTS berbasis budaya lokal memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat layak. Validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 81% dengan kriteria layak. Hasil analisis angket respons peserta didik setelah mengerjakan soal menggunakan aplikasi QuizWhizzer memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian, media pengembangan berupa soal HOTS berbasis budaya lokal menggunakan aplikasi QuizWhizzer dinyatakan layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** aplikasi QuizWhizzer, keberagaman budaya Indonesia, budaya lokal, soal HOTS.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang akan dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Interaksi ini disebut dengan interaksi pendidikan, yaitu saling mempengaruhi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidikan terkait dengan nilai-nilai, mendidik berarti memberikan pengetahuan, menanamkan dan menumbuhkan nilai-nilai pengetahuan pada peserta didik. Kata memberikan dan menanamkan nilai lebih menempatkan peserta didik dalam posisi pasif, sedangkan kata menumbuhkan nilai memberikan peranan yang lebih aktif kepada peserta didik.(Fahri & Qusyairi, 2019)

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di masa mendatang. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi pada peserta didik, sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah dalam kehidupan yang sedang dihadapi.(Inanna, 2018)

Pendidikan abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. *HOTS* mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas masalah, bukan sekadar menghafal fakta. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pentingnya *HOTS* telah menjadi agenda utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sejalan dengan tuntutan dunia yang semakin kompleks dan dinamis. Ilmu pengetahuan selalu berkembang sesuai tuntutan kehidupan. Salah satu tantangan yang paling berat dalam dunia pendidikan abad-21 saat ini yaitu pesatnya perkembangan peradaban manusia secara global. Anak Indonesia dituntut untuk mampu bersaing dalam berbagai aspek. Persaingan di era globalisasi menuntut sumber daya manusia di Indonesia yang harus ditunjang dengan kompetensi, keterampilan, dan kepekaan terhadap perubahan yang begitu cepat. (Putri et al., 2024)

Sejalan dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran perlu mengalami transformasi agar dapat memenuhi tuntutan keterampilan abad ke-21, yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam konteks ini, pengembangan soal-soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* menjadi sangat relevan guna meningkatkan kualitas berpikir peserta didik agar tidak hanya terbatas pada pengetahuan faktual, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Sumber daya manusia tersebut akan lahir dengan adanya transformasi pada sektor pendidikan.(Widhiyani et al., 2019)

Salah satu upaya transformasi dalam sektor pendidikan adalah dengan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills (HOTS)*. Kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan siswa memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru. Untuk mencapai hasil belajar yang mampu bersaing dalam

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiqah, Dewi Niswatal Fitriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

menghadapi tantangan masa depan, maka siswa wajib memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, atau *High Order Thinking Skills (HOTS)*. (Tasrif, 2022)

*High Order Thinking Skills (HOTS)* merupakan kemampuan atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Schraw dan Robinson mendefinisikan *Higher Order Thinking Skills* dalam konteks terkini sebagai kemampuan yang meningkatkan bentuk pemahaman yang lebih dalam dan konseptual dengan berdasarkan pada Taksonomi Bloom.

Taksonomi yang dirumuskan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 tersebut memiliki ranah kognitif dengan tingkatan kemampuan berpikir, mulai dari yang rendah (*lower order thinking skills-disingkat LOTS*) hingga yang tinggi (*higher order thinking skills-disingkat HOTS*). *Higher order thinking skills* ini meliputi di dalamnya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan. Penyusunan soal-soal *HOTS*, umumnya menggunakan stimulus. Stimulus merupakan dasar untuk membuat pertanyaan. Stimulus yang disajikan bersifat kontekstual dan menarik. Stimulus dapat bersumber dari isu-isu global seperti masalah teknologi informasi, sosial, ekonomi, kesehatan, dan pendidikan. Stimulus juga dapat diangkat dari persoalan-persoalan yang ada di lingkungan sekitar satuan pendidikan seperti budaya, adat, kasus-kasus di daerah, atau berbagai keunggulan yang terdapat di daerah tertentu.

Pendidikan dan budaya adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari, karena budaya merupakan kesatuan yang utuh dan menyeluruh, berlaku dalam suatu masyarakat dan pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu dalam masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu manifestasi kebudayaan. Artinya, kebudayaan juga dapat disalurkan melalui pendidikan. Salah satu bentuk kebudayaan adalah budaya lokal atau disebut juga dengan kearifan lokal.

Pendidikan yang berorientasi pada kebudayaan lokal tidak hanya memperkuat identitas siswa, tetapi juga meningkatkan rasa cinta tanah air dan pengertian yang mendalam tentang keragaman bangsa. Di Indonesia, dengan kekayaan budaya yang beragam dari Sabang sampai Merauke, penting bagi siswa untuk memahami dan menghargai keanekaragaman ini sejak dulu.

Keragaman budaya Indonesia seperti tarian tradisional, adat istiadat, pakaian adat, rumah adat, hingga bahasa daerah, merupakan materi yang sangat relevan untuk diajarkan. Memanfaatkan materi ini dalam soal *HOTS* akan membantu siswa tidak hanya memahami aspek teoretis, tetapi juga mengaitkan pengetahuan mereka dengan realitas sosial-budaya yang mereka hadapi sehari-hari. Keragaman budaya Indonesia yang kaya menjadi salah satu sumber pembelajaran yang bernilai. Dengan lebih dari 300 kelompok etnis dan budaya, Indonesia menawarkan peluang besar untuk mengintegrasikan kebudayaan lokal dalam proses pembelajaran. Hal ini penting dilakukan untuk menanamkan rasa cinta terhadap budaya sendiri, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya keragaman dan harmoni sosial. Pembelajaran yang berbasis budaya lokal dapat memberikan dampak positif pada pemahaman siswa mengenai identitas mereka dan memperkuat jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang majemuk.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen di kelas V, pembelajaran pendidikan pancasila materi Keragaman Budaya

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiqah, Dewi Niswatul Fitriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

Indonesiaku Fase C. Pada saat proses pembelajaran kegiatan siswa hanya mendengarkan dan mengamati apa yang dikatakan dan diperintahkan oleh guru, siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Siswa juga jarang mengerjakan soal dengan level HOTS, penilaian ulangan harian maupun ujian akhir semester cenderung mengarah pada ranah kognitif, mengingat, memahami serta menerapkan. Ketika mereka diberi soal dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi banyak yang belum bisa menjawab soal. Diperoleh data sebanyak 32% siswa yang dapat menjawab soal dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi, sedangkan 68% dari mereka belum bisa mengerjakan soal dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Untuk itu peneliti mengembangkan soal HOTS agar siswa lebih mudah dalam memahami setiap pertanyaan pada soal. Selain itu minat peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan juga kurang, mereka malas dan bosan mengerjakan soal yang berlembar-lembar, sehingga peneliti menindak lanjuti permasalahan tersebut dengan mengembangkan soal HOTS berbasis kebudayaan lokal dengan menggunakan aplikasi Quizwhizzer. Dengan menggunakan aplikasi Quizwhizzer diharapkan dapat menarik minat belajar siswa agar tidak bosan dan dengan dikembangkannya soal HOTS berbasis kebudayaan lokal yaitu sebagai upaya untuk melatih serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan sebagai motivasi siswa untuk lebih memahami keragaman budaya indonesia dan daerahnya.<sup>1</sup>

## **METODE**

Peneliti menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan 4-D . Hal ini dikarenakan Peneliti ingin mengembangkan soal HOTS dalam suatu pembelajaran yang mana soal tersebut tentunya di aplikasikan ke dalam sebuah website yang kemudian diterapkan dan diujikan pada siswa untuk di analisis kelayakannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4D lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran.

Dasar pertimbangan pemilihan penggunaan model 4D ini adalah karena setiap langkah-langkah tahap prosedur pengembangan dijelaskan dengan detail, apa saja yang akan dilakukan peneliti bila mengembangkan produk berupa bahan ajar, buku, soal atau pun bahan ajar lainnya. Model 4D yang dikembangkan memiliki tahapan yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran). Penelitian dilaksanakan di kelas V MI Bahrul Ulum 1 BuluBalen dengan jumlah siswa 16 siswa. Uji coba produk dilaksanakan dengan uji validitas oleh para ahli dan uji coba peserta didik. Uji coba peserta didik dilakukan sebanyak dua kali yaitu dengan uji coba produk kecil dan uji coba produk besar.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, wawancara dan dokumentasi. Angket respon siswa menggunakan skala likert untuk menjawab pendapat

---

<sup>1</sup> Berdasarkan hasil observasi PPL, di MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen, senin 16 Oktober 2023 Pukul 09.00

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiah, Dewi Niswatal Fithriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

responden yang dinyatakan dalam bentuk sangat tidak setuju sampai sangat setuju (Endang: 98). Angket respon siswa dibagikan pada siswa untuk mengetahui respon siswa. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan informasi dari yang lebih mendalam. Dokumentasi pada penelitian ini mengumpulkan data dari kepala sekolah MI Bahrul Ulum 1 Bulu. Yaitu dengan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, agenda, notulen rapat dan sebagainya. Instrumen penelitian menggunakan hasil validasi, uji validitas dan reliabilitas.

Teknik analisis data kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi : reduksi data, data *display*, *kesimpulan/ verifikasi*. Sedangkan untuk data kuantitatif menggunakan hasil angket respon siswa, uji validitas dan reliabilitas. Rumus yang digunakan untuk menghitung angket respon siswa sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

**Tabel 1.Kriteria Pengkategorian Nilai**

Interval Skor	Kriteria
84-100%	Sangat layak
65-83%	Layak
52-67%	Cukup layak
20-35%	Tidak layak

Untuk menghitung hasil uji validitas dan reliabilitas menggunakan rumus sebagai berikut :

***Uji validitas (korelasi product moment)***

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Konvensi korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai Y

***Uji reliabilitas (cronbach alpha)***

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiqah, Dewi Niswatul Fitriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

$n$  = jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = Varians total.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa "soal HOTS berbasis kebudayaan lokal" yang kemudian di masukkan ke dalam aplikasi *quizwhizzer* dan diterapkan pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman budaya indonesiaku, kelas V berbasis *smartphone* yang sudah didesain secara menarik dan interaktif. Produk soal HOTS berbasis kebudayaan lokal ini dikembangkan dengan mengikuti tahapan dari pengembangan model 4D dengan menggunakan 4 tahapan, yaitu: tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan di MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan Soal-soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* berbasis kebudayaan lokal, menganalisis dan mendeskripsikan kelayakan soal-soal *Higher Order Thinking Skills HOTS* berbasis kebudayaan lokal berbasis aplikasi *quizwhizzer* terhadap materi keragaman budaya Indonesiaku.

Penelitian yang digunakan dalam mengembangkan soal HOTS berbasis kebudayaan lokal menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Model penelitian adalah model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

### ***Define (pendefinisian)***

Pada tahap ini peneliti melakukan serangkaian aktivitas yang melibatkan analisis kurikulum, analisis peserta didik, Analisis konsep, analisis tugas, perumusan tujuan pembelajaran.

**Tahap analisis kurikulum** bertujuan menentukan masalah dasar yang akan diangkat dalam pengembangan soal pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Sesuai dengan permasalahan yang akan di teliti, kemudian dibuat alternatif pembelajaran yang relevan. Peneliti melakukan penelitian di MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen sekolah ini menggunakan 2 kurikulum, yaitu kurikulum 2013 dan juga kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diterapkan di kelas I, II, IV, V sedangkan di kelas III dan VI masih menggunakan kurikulum 2013.

**Tahap analisis peserta didik** analisis peserta didik dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik yang meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, keterampilan, dan kemampuan bekerjasama. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang umurnya berkisar antara 11-12 tahun. Dari hasil observasi peneliti di kelas V MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen,

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiqah, Dewi Niswatul Fitriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

diketahui beberapa masalah, seperti siswa kesulitan dalam menerima pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya indonesiaku minim dan siswa kadang mengalami kejemuhan karena proses pembelajarannya menggunakan buku. Terdapat kekurangan sumber belajar yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dan menarik minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Maka, peneliti mengusulkan solusi berupa pengembangan soal *HOTS* Berbasis kebudayaan lokal dengan menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* yang menampilkan soal dengan tampilan yang menarik, sehingga bisa dipakai sebagai sumber belajar tambahan baik di dalam kelas maupun di rumah.

**Tahap analisis konsep** analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi yang diharapkan. Untuk mendukung analisis konsep ini, analisis-analisis yang perlu dilakukan adalah: Analisis Capaian Pembelajaran, Menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Analisis Sumber Belajar, sumber belajar yang digunakan di MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen yaitu buku LKS siswa buku guru. Mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V materi keberagaman budaya Indonesiaku.

**Tahap analisis tugas**, Thiagarajan dkk, menyatakan bahwa analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran. Mengidentifikasi tahap-tahap penyelesaian tugas agar tercapai suatu capaian pembelajaran (CP).

**Perumusan tujuan pembelajaran** Analisis perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan mengonversikan hasil analisis sebelumnya menjadi tujuan pembelajaran khusus. Perincian tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai acuan dalam penyusunan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang produk pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam perangkat pembelajaran yang akan digunakan.

***Design (perancangan)***

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang *prototype* produk yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Pada tahap perancangan, tujuan pembelajaran dan hasil-hasil studi pustaka maupun studi lapangan digunakan sebagai bahan untuk merancang *prototype* produk. Dalam langkah ini terdapat 2 tahapan yaitu:

**Desain produk**

Diawali dengan penyusunan soal yaitu dengan membuat kisi-kisi soal. Konsep soal tersebut telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiqah, Dewi Niswatal Fitriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

pendidikan pancasila kelas V dengan menambahkan unsur-unsur kebudayaan lokal Bojonegoro di dalam soal.

**Validasi**

Tahap kedua dilakukan Validasi, berikut hasil dari tahap validasi.

**Tabel 2.Hasil Penilaian**

No.	Validasi	Persentase %	Tingkat kelayakan
1.	Ahli Soal HOTS	84%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	81%	Layak
	Rata-Rata	85%	Sangat layak

Hasil validasi ahli soal *HOTS* memperoleh presenase 84% dengan kategori “sangat layak”. Ahli soal *HOTS* juga memberikan saran untuk menambahkan gambar, alokasi waktu. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase 81% dengan kategori “layak”. Ahli materi juga memberikan saran untuk menggunakan tanda baca yang benar. Produk yang sudah di validasi akan di revisi sesuai saran.

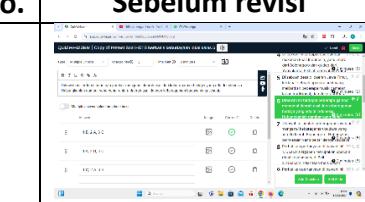
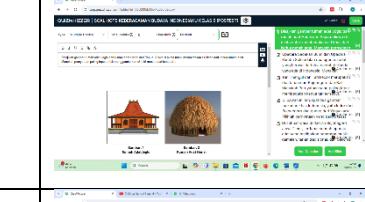
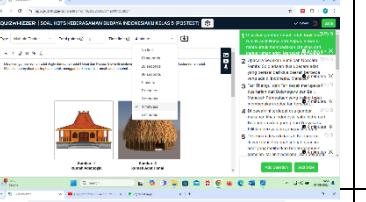
**Develop (pengembangan)**

Dalam tahap ini terdapat lima tahapan yaitu sebagai berikut:

**Revisi produk**

Revisi atau perbaikan produk akan dilakukan setelah para pakar melakukan validasi. Berikut disajikan revisi yang dilakukan peneliti pada “pengembangan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer” setelah mendapat tanggapan, kritik dan saran dari validator ahli soal yaitu:

**Tabel 3.Revisi Produk dari validator soal**

No.	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
1.			No.6 coba dibuat berupa gambar kurang lebih pas dengan cara mencocokkan
3			Perjelas pula Alokasi waktu penggerjaan
4.			Pada soal bacaan coba ditambah gambar-gambar pada jawaban

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiah, Dewi Niswatal Fithriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***



**Uji coba produk kecil**

bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat tersebut layak digunakan atau tidak. Dari hasil uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa mendapat nilai rata-rata 81 dalam kategori layak. Selain itu peneliti juga menggunakan analisis instrumen yang terdiri dari 2 tahap yaitu:

**Uji Validitas**

Berdasarkan hasil uji validitas didapatkan hasil berupa 17 butir item soal yang valid, adapun hasil rekapan validitas butir soal adalah sebagai berikut : Valid : 1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,13,14,15,16,17,18,20. Tidak Valid : 6,12,19.

**Uji reliabilitas**

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiqah, Dewi Niswatal Fitriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil reliabilitas dengan rumus SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.Uji Reabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,775	20

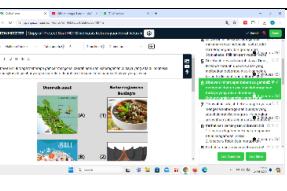
**Tabel 5.Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefesien Korelasi**

Interval keofesien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-0,1000	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada tabel 4.11 butir soal mendapatkan koefisien reliabilitas 0,775 berada diantara 0,60-0799 sehingga dapat dikategorikan reliabilitas tinggi. Oleh karena itu instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

**Revisi produk**

**Tabel 6.Revisi Produk dari validator Bahasa**

No.	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
1.			Gunakan tanda baca yang benar 1. penambahan baca koma, spasi dan tanda ellipsis

**Uji coba produk besar**

Bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat tersebut sudah sangat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk besar ini berupa soal-soal yang telah terbukti valid berdasarkan analisis instrumen. Dari hasil uji coba produk besar sebanyak 16 siswa mendapat nilai rata-rata 78 dalam kategori layak.

**Hasil produk**

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiqah, Dewi Niswatal Fitriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indonesia Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

Hasil produk akhir ini yaitu soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal menggunakan aplikasi *game* belajar edukatif Quizwhizzer yang langsung dapat dilakukan pengujian pada objek penelitian.

***Disseminate (penyebaran)***

Pada tahap ini produk di implementasikan di kelas V MI Bahrul ulum 1 Bulu Balen kemudian dilakukan penilaian hasil belajar siswa berupa angket respon siswa setelah mengerjakan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal menggunakan aplikasi quizwhizzer untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk. Pada tahap ini diperoleh hasil presentase sebanyak 92% dinyatakan bahwa soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer sangat menarik untuk digunakan.

**KESIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan produk soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal menggunakan aplikasi *quizwhizzer* untuk meningkatkan berpikir kritis. Untuk menjawab rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut ini:

Berdasarkan proses penelitian pengembangan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal yang dikembangkan dengan model 4D yaitu : Tahap *developmen*, analisis kurikulum menentukan masalah dasar. Analisis peserta didik, menelaah karakteristik peserta didik. Siswa kesulitan menerima dan kurangnya memahami materi. analisis konsep, dilakukan analisis capaian pembelajaran dan sumber belajar. analisis tugas, memastikan ulasan tentang tugas dalam materi pembelajaran. Tahap *design*, yaitu perencanaan produk dan validasi. Tahapan *develop*, revisi, ujicoba produk kecil, revisi produk, uji coba produk besar dan hasil produk akhir. Tahap *Disseminate (penyebaran)*, produk yang telah melewati beberapa tahap uji coba dan revisi sudah dapat di implementasikan.

Hasil pengembangan soal *HOTS* berbasis kebudayaan lokal menggunakan aplikasi *quizwhizzer* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa materi keberagaman budaya indonesia layak digunakan. Dibuktikan dengan hasil validasi ahli soal *HOTS* dengan persentase 84% kategori sangat layak, ahli bahasa persentase 81% kategori layak serta respon dari angket siswa dengan persentase 92% kategori sangat menarik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Alexandria, VA: ASCD.
- Budimansyah, D. (2017). *Penguatan pendidikan Pancasila*. Bandung: UPI Press.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Kemdikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rofiqah, Dewi Niswatul Fitriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

- Kemdikbudristek. (2023). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kusuma, M. D., Rosidin, U., Abdurrahman, & Suyatna, A. (2017). The development of higher order thinking skill (HOTS) instrument assessment in physics study. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(1), 26–32.
- Mulyasa, E. (2021). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Prastowo, A. (2021). *Pengembangan bahan ajar tematik*. Jakarta: Kencana.
- Putra, N. (2015). *Research & development: Penelitian dan pengembangan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Setiawan, A., & Mardapi, D. (2020). Pengembangan instrumen penilaian HOTS pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 24(2), 123–135.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E. P. (2020). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zubaedi. (2019). *Pendidikan berbasis budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- AbdullahSani, Ridwan, “Pembelajaran Berbasis HOTS”, (Tangerang: Tira Smart, 2019), h.52
- Arifin Nugroho, *Higher Order Thinking Skills(HOTS)*,(Jakarta: Gramedia, 2019)
- Arini Ulfa Hidayati, Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 “Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar,” Pendidikan dan pembelajaran Dasar 4, no.20 (2017):143-156
- AbdullahSani, Ridwan, “Pembelajaran Berbasis HOTS”, (Tangerang: Tira Smart, 2019), h.52
- Desy Fitriani, dkk,”Pengembangan Instrumen Tes Higher-Order Thingking Skill Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Outdor Learning di SD.” *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol.5 No.1,(2018), h.253
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Inanna, I. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- Putri, N. I., Fadillah, M. R., Putri, A. L., Nurhasanah, A., & Hidayat, A. R. (2024). MATA PELAJARAN SEJARAH DEMOKRASI LIBERAL KELAS XII IPA 3 DI SMA NEGERI 7 KOTA SERANG. *JEJAK / Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 4(1), 60–73. <https://doi.org/10.22437/jejak.v4i1.29345>

***Wulandari, Firda Zakiyatur Rof'i'ah, Dewi Niswatul Fithriyah Pengembangan Soal Hots Berbasis Kebudayaan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Materi Keberagaman Budaya Indoneiaku Fase C Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen***

- Tasrif, T. (2022). Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 50–61. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29490>
- Widhiyani, I. A. N. T., Sukajaya, I. N., & Suweken, G. (2019). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 68–77. <https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2854>