

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

ANALISIS VALIDASI TERHADAP PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN SMART QUIZ EKONOMI BERBASIS HOTS DI SMA KARTIKATAMA

**Dela Zelpita¹, Ndari Sukmawati², Renita Tri Nur Hidayah³, Afifah Nur Aini
Hadika⁴, Devi Kurniasari⁵, Sangidatus Sholiha⁶, Siti Suprihatin⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung, Indonesia

E-mail: delazelpita22@gmail.com¹⁾ ndarisukmawati@gmail.com²⁾
alkhoirbkt@gmail.com³⁾ fifahnuraini20@gmail.com⁴⁾
kurniasaridevi709@gmail.com⁵⁾ sangidatus@gmail.com⁶⁾
sitisuprihatin43@gmail.com⁷⁾

Abstrak

Evaluasi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional menyebabkan guru menghadapi tantangan waktu yang panjang saat melakukan penilaian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media evaluasi pembelajaran Smart Quiz Ekonomi Berbasis HOTS yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Kartikatama Metro yang berjumlah 50 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk Smart Quiz Ekonomi Berbasis HOTS yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 88,5% berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan nilai keislaman. Produk juga dinilai praktis berdasarkan respon positif dari siswa. Dapat disimpulkan bahwa Smart Quiz Ekonomi Berbasis HOTS layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kata kunci: Ekonomi, Evaluasi Pembelajaran, HOTS, Smart Quiz.

Abstract

Conventional teaching evaluation methods pose a significant time challenge for teachers during assessment. This study aimed to develop a valid and practical Smart Economics Quiz-based HOTS learning evaluation media product. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The research subjects were 50 tenth-grade students at SMA Kartikatama Metro. Data was collected using interviews and questionnaires. The results showed that the developed Smart Economics Quiz-based HOTS product met the validity criteria with an average score of 88.5% based on the assessment of material experts, media experts, and Islamic values. The product was also considered practical based on positive responses from students. It can be concluded that the Smart Economics Quizbased HOTS is suitable for use as an effective and efficient learning evaluation media.

Keywords: Economic, HOTS, Learning Evaluation, Smart Quiz.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era revolusi 4.0 memberikan berbagai pengaruh penting di berbagai prospek kehidupan, termasuk pendidikan (Munir dan Santoso, 2022). Keberadaan internet menjadi sarana untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

dengan cepat. Kemajuan teknologi informasi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Kartikatama Metro, sebagian peserta didik memiliki *smartphone* namun belum pernah digunakan pada saat pembelajaran ekonomi walaupun sudah tersedia wifi di sekolah. Untuk kegiatan evaluasi pembelajaran masih konvensional berupa memberikan kertas lembaran kemudian dikerjakan secara manual. Proses evaluasi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional membuat guru menghadapi tantangan waktu yang panjang saat melakukan penilaian.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi penggunaan aplikasi kuis berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, masih terdapat beberapa celah yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian-penelitian tersebut umumnya lebih fokus pada mata pelajaran sains atau matematika, dan kurang memberikan perhatian pada mata pelajaran ekonomi. Selain itu, sebagian besar penelitian hanya mengukur peningkatan hasil belajar secara kognitif, tanpa mempertimbangkan aspek afektif seperti motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan aplikasi kuis berbasis HOTS yang spesifik untuk mata pelajaran ekonomi, serta menganalisis pengaruhnya terhadap berbagai aspek pembelajaran siswa. Menurut (Byun & Joung, 2018), *game edukatif* digital untuk pembelajaran matematika telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan operasional dan pemahaman konsep dasar matematika. Namun, pada pendidikan komputer dasar, literatur masih menunjukkan keterbatasan desain studi dan metode evaluasi, yang menunjukkan kebutuhan akan penelitian lebih lanjut (Byun & Joung, 2018).

Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengadopsi metode evaluasi yang lebih efisien dan modern guna meningkatkan proses pembelajaran. Inovasi evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk aplikasi smart quiz yang bisa digunakan pada *smartphone*. Aplikasi *smart quiz* ekonomi merupakan evaluasi pembelajaran yang di dalamnya terdapat soal-soal ekonomi berbasis HOTS dan aplikasi ini dimainkan menggunakan *smartphone* secara individu (Bismihayati & Nuris, 2022).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media evaluasi pembelajaran *Smart Quiz* Ekonomi Berbasis HOTS yang valid dan praktis yang dapat mempermudah proses evaluasi. Manfaat penelitian ini antara lain: 1) Bagi guru, dapat membantu proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan efisien; 2) Bagi peserta didik, memudahkan dalam melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan HOTS yang dikemas secara menarik; 3) Bagi peneliti, memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), mengacu pada penelitian-penelitian (Aldoobie, 2015) Pendekatan penelitian ini adalah metode campuran, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dilakukan untuk mengukur efektivitas aplikasi *Smart Quiz* melalui *pretestposttest control group design* dalam desain eksperimen semu (Arikunto, 2013).

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali masukan dari guru dan siswa mengenai penggunaan aplikasi.

1. Rancangan atau Tahapan Penelitian

Penelitian ini melibatkan tahapan ADDIE:

- a. Analisis : Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah dalam evaluasi pembelajaran ekonomi di SMA Kartikatama Metro, melalui wawancara dengan guru dan angket kebutuhan siswa.
- b. Desain : Merancang aplikasi *Smart Quiz* Ekonomi Berbasis HOTS , meliputi pembuatan diagram use case , diagram aktivitas , diagram kelas , dan diagram sequence , serta desain antar muka aplikasi (Kerisdianto et al., 2022).
- c. Pengembangan : Menjelaskan aplikasi sesuai desain dan memvalidasinya dengan ahli materi dan media.
- d. Implementasi : Melakukan uji coba terbatas dengan sampel siswa untuk mengukur kepraktisan produk.
- e. Evaluasi : Mengevaluasi efektivitas dan masukan dari uji coba untuk pengembangan lebih lanjut.

2. Subjek, Lokasi, Waktu, dan Sampel Penelitian

- a. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Kartikatama Metro.
- b. Lokasi penelitian di SMA Kartikatama Metro, Provinsi Lampung.
- c. Penelitian berlangsung selama 4 bulan.
- d. Sampel penelitian untuk uji coba terbatas adalah 15 siswa yang dipilih secara acak (Arikunto, 2013).

3. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

- a. Instrumen : Instrumen meliputi pedoman wawancara, validasi angket oleh ahli materi dan media, serta angket respon siswa.
- b. Teknik Pengumpulan Data : Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta pengisian angket oleh validator dan siswa selama uji coba terbatas. Validasi dilakukan oleh dosen pembimbing dan pakar pendidikan ekonomi.

4. Teknik Analisis Data

- a. Validasi Data : Validasi data dijelaskan secara deskriptif kuantitatif dengan skala likert untuk kevalidan produk.
- b. Data Kepraktisan : Data angket respon siswa dianalisis menggunakan skala likert untuk menentukan kepraktisan aplikasi.
- c. Analisis Efektivitas : Untuk mengukur efektivitas aplikasi, data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji statistik untuk melihat peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Kevalidan produk dianalisis menggunakan rumus:

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Presentase = $(\Sigma \text{ skor yang diberikan validator} / \Sigma \text{ skor maksimal}) \times 100\%$

Kepraktisan produk dianalisis menggunakan rumus: Presentase = $(\Sigma \text{ skor yang diberikan peserta didik} / \Sigma \text{ skor maksimal}) \times 100\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa *Smart Quiz* Ekonomi Berbasis HOTS (Gambar 1.) secara keseluruhan dinilai sangat valid (rata-rata skor 88,5%). Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria validitas dari segi materi, media, dan nilai-nilai Islam. Namun, perlu diperhatikan bahwa pada aspek materi, terdapat beberapa butir soal yang perlu direvisi untuk meningkatkan kejelasan konsep.



Gambar1. Tampilan Utama Aplikasi Smart Quiz Ekonomi Berbasis HOTS

Hasil validasi ahli terhadap produk Smart Quiz Ekonomi Berbasis HOTS yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut: Validitas aplikasi Smart Quiz Ekonomi Berbasis HOTS dinilai berdasarkan penilaian dari dua ahli, yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan menggunakan lembar penilaian yang mengukur aspek nilai islam dalam masteri ekonomi, aspek media desain dan keteramoilan aplikasi, dan aspek materi kesesuaian dan kelayakan materi ekonomi yang disajikan.

Tabel. 1 Hasil Uji Validasi

Aspek	Prsentase	Kategori
Aspek Media	95%	Sangat Valid
Aspek Materi	88,5%	Sangat Valid

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, materi yang disajikan dalam aplikasi sudah sesuai dengan kurikulum dan mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Namun, perlu dilakukan perbaikan pada beberapa butir soal untuk memastikan semua konsep ekonomi disampaikan dengan jelas.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Berdasarkan konteks penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran kita dapat menyimpulkan aspek-aspek yang dinilai termasuk relevansi isi yakni kesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan aplikasi kemampuan soal untuk mengukur kemamouan berpikir tingkat tinggi, dan efektifitas aplikasi dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas adalah sebagai berikut:

Persentase Validitas = $(\sum \text{skor yang diberikan validator} / \sum \text{skor maksimal}) \times 100\%$.

Hasil perhitungan kemudian dicocokkan dengan kriteria penilaian berikut Riduwan dan Akdon (2013)

Tabel 1. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

No	Inteval Rata-rata	Kriteria untuk
1	$81 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat Baik
2	$61 \leq \text{skor} \leq 80$	Baik
3	$41 \leq \text{skor} \leq 60$	Sedang
4	$21 \leq \text{skor} \leq 40$	Buruk
5	$0 < \text{skor} < 40$	Buruk Sekali

Tabel 2. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Skala Nilai	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	$81 < N \leq 100$
4	Kuat	$61 < N \leq 80$
3	Cukup	$41 < N \leq 60$
2	Lemah	$21 < N \leq 40$
1	Sangat Lemah	$0 < N \leq 20$

Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran aplikasi *smart quiz* ekonomi berbasis hots apabila hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat diuji cobakan ke uji coba kelompok terbatas. Penelitian ini dikatakan layak apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan peserta didik memenuhi kriteria skor minimal $61 \leq \text{skor} \leq 80$ atau pada kriteria baik.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata uji validitas produk yaitu 88,5%. Hal ini menunjukkan bahwa *Smart Quiz* Ekonomi Berbasis HOTS yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran (Satriani et al., 2023).

Ditinjau dari aspek nilai Islam, produk ini mendapatkan presentase nilai 95% yang termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai Islam dalam materi ekonomi sudah sesuai dan dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa.

Berdasarkan aspek media, produk ini mendapatkan presentase nilai 88,5% yang termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa desain dan tampilan aplikasi sudah memenuhi syarat dan layak digunakan dalam perkuliahan (Arsyad, 2014)

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Pada aspek materi, hasil presentase yang diperoleh yaitu 82% yang termasuk kategori cukup valid. Meskipun demikian, produk ini tetap layak digunakan dengan syarat perlu adanya revisi kecil pada beberapa bagian materi (Trianto, 2014).

Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon positif dari peserta didik dengan rata-rata skor lebih dari 60%. Hal ini menandakan bahwa produk Smart Quiz Ekonomi Berbasis HOTS yang dikembangkan praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa produk *Smart Quiz* Ekonomi Berbasis HOTS yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas isi dan konstruk dengan rata-rata skor 88,5%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang disajikan relevan dengan materi pembelajaran ekonomi dan mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selain itu, berdasarkan respon positif dari peserta didik, produk ini dinilai praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa.

Dengan demikian, produk *Smart Quiz* Ekonomi Berbasis HOTS ini layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran ekonomi yang inovatif dan efisien. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan fitur-fitur tambahan pada aplikasi, seperti analisis data siswa secara individual dan integrasi dengan sistem pembelajaran daring. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas aplikasi ini dalam jangka panjang dan pada populasi yang lebih luas. Kesimpulan dari hasil penelitian pendidikan menekankan pentingnya proses penelitian yang sistematis dan terpadu untuk menghasilkan data yang valid dan dapat diandalkan. Sukmadinata menekankan bahwa penelitian pendidikan harus relevan dengan permasalahan praktis yang dihadapi oleh pendidik dan lembaga pendidikan serta dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Salah satu poin utama adalah pentingnya *research and development* (R&D) dalam mengembangkan produk atau metode pembelajaran baru, terutama karena R&D memungkinkan pengembangan yang bertahap dan uji coba produk dalam konteks yang nyata. Melalui pendekatan ini, (Sudaryono & Sukmadinata Syaodih, 2006) menyarankan bahwa penelitian tidak hanya bertujuan untuk memahami fenomena pendidikan, tetapi juga untuk menciptakan solusi konkret yang bermanfaat secara praktis.

Sukmadinata juga menekankan bahwa penelitian pendidikan perlu mempertimbangkan aspek triangulasi atau penggunaan berbagai metode penelitian secara bersamaan untuk meningkatkan kedalaman dan keakuratan hasil. Pendekatan ini meliputi kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang permasalahan pendidikan, baik dari segi data numerik maupun perspektif pengalaman peserta didik dan pengajar.

Secara keseluruhan, kesimpulan dari Sukmadinata menunjukkan bahwa penelitian pendidikan yang efektif harus mencakup aspek pengembangan, validasi data, dan aplikabilitas yang tinggi untuk meningkatkan kualitas praktik pendidikan. Buku ini

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

memberikan kerangka kerja yang sangat berguna bagi peneliti dalam bidang pendidikan, mulai dari tahapan desain hingga pelaksanaan dan interpretasi hasil penelitian (Yaya Sunarya & Tedi Priatna, 2009a). (Sanjaya, 2016)

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, R. (2010). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika, Cetakan Kedua*. Alfabeta. Bandung.
- Aldoobie, E. (2015). Model ADDIE. *Jurnal Penelitian Kontemporer Internasional Amerika*, 5(6), 68–70. <https://doi.org/10.30845/aijcr.v5n6p8>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. In *Jurnal Universitas Udayana. ISSN* (Vol. 2302). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bismihayati, Z., & Nuris, D. M. (2022). *Pembuatan aplikasi android untuk penilaian pembelajaran akuntansi pada perusahaan dagang dan manufaktur BT - Urbanizing the Regional Sector to Strengthen Economy and Business to Recover from Recession* (pp. 116–122). Routledge.
- Byun, J., & Joung, E. (2018). Permainan Pembelajaran Digital untuk Pendidikan Matematika dan Ilmu Komputer: Tinjauan Sistematis. *Teknologi Pendidikan & Masyarakat*, 21(2), 111–126. <https://doi.org/10.2307/26388380>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Kerisdianto, S., Arifin, Z., & Nurdianto, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart Quiz untuk Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal PROMOSI Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 123–135. <https://doi.org/10.32536/jpe.v10i2.899>
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory* (Vol. 41). Cambridge University Press. [https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6)
- Munir, S., & Santoso, A. S. (2022). Pengembangan Aplikasi “My Brascho” Untuk Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Brawijaya Smart School. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 228–240. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v10i2.47283>
- Premsky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rusman. (2018). *Model-model belajar (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. In *Jakarta: Raja Farindo Persada* (Vol. 1). Raja Grafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=yVCYtQEACAAJ>
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Satriani, N., Ani, H. M., & Mardiyana, L. O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android Dengan Platform Kodular Pada Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Untuk Siswa Kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(2), 122–130. <https://doi.org/10.26740/jupe.v11n2.p122-130>
- Sudaryono, & Sukmadinata Syaodih, N. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. In *Pustaka Setia*. Remaja Rosdakarya.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. In Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (pp. 13-14). Alfabeta.
- Trianto. (2014). Konsep Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). In *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan Kimia. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* (Vol. 15, Issue April). Pustaka Pelajar.
- Yaya Sunarya & Tedi Priatna. (2009a). Metode Penelitian Pendidikan. *Pustaka Setia*, 145.
- Yaya Sunarya & Tedi Priatna. (2009b). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.