

**UJI KEPRAKTISAN INSTRUMEN EVALUASI BERORIENTASI
HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) MELALUI MEDIA EDUCAPLAY**

Roro Diah Pamungkas¹; Ina Agustin²; Badri Atul Fikriyah^{3*}

PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Raradiahpm@gmail.com; badriatul928@gmail.com

*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to measure the practicality of Higher Order Thinking Skills (HOTS)-based evaluation instruments developed through the Educaplay platform in IPAS learning for fifth-grade elementary school students. In the digital era and with the implementation of the Merdeka Curriculum, teachers are required to provide evaluations that not only measure basic knowledge but also stimulate students' critical and analytical thinking skills. Educaplay was chosen because it offers interactive exercise features that can support the creation of engaging and easily accessible HOTS questions. This study employs a quantitative descriptive approach with data collection techniques through a practicality questionnaire administered to teachers and students. The practicality test results showed that the instrument was rated as very practical by teachers at 94% and by students at 91%, with an overall average of 92%. These findings indicate that the HOTS-based evaluation instrument using the Educaplay platform is easy to use, efficient in implementation, and engaging and adaptive for users in the elementary school environment. In conclusion, the Educaplay media has a very good level of practicality and can be an alternative digital evaluation media that meets the demands of 21st-century learning. This media has the potential to support student engagement in evaluation and facilitate teachers in managing competency-based assessment.

Keywords: *Practicality, HOTS Evaluation, Educaplay*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan instrumen evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* yang dikembangkan melalui *platform Educaplay* pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Dalam era digital dan penerapan Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menyajikan evaluasi yang tidak hanya mengukur pengetahuan dasar, tetapi juga menstimulus kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. *Educaplay* dipilih karena menyediakan fitur latihan interaktif yang dapat mendukung penyusunan soal HOTS yang menarik dan mudah diakses. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa instrumen dinilai sangat praktis oleh guru dengan persentase 94%, dan oleh siswa sebesar 91%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92%. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis HOTS menggunakan media *Educaplay* mudah digunakan, efisien dalam pelaksanaan, serta menarik dan adaptif bagi pengguna di lingkungan sekolah dasar. Kesimpulannya, media *Educaplay* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dan dapat menjadi

alternatif media evaluasi digital yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Media ini berpotensi mendukung keterlibatan siswa dalam evaluasi dan mempermudah guru dalam mengelola penilaian berbasis kompetensi.

Kata Kunci: Kepraktisan, Evaluasi HOTS, *Educaplay*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen fundamental yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada kehidupan manusia yang berfungsi untuk mentransfer budaya dan pengetahuan dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman et al., 2022). Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) pada peserta didik (Afandi & Sajidan, 2023).

HOTS mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, yang merupakan bagian dari taksonomi Bloom revisi oleh Anderson dan Krathwohl. Keterampilan ini dianggap penting untuk membentuk peserta didik yang kritis, kreatif, dan mampu menghadapi tantangan kehidupan global yang kompleks (Julianti et al., 2021). Dalam konteks ini, instrumen evaluasi yang digunakan guru

seharusnya tidak hanya mengukur pengetahuan hafalan, tetapi juga kemampuan berpikir kompleks yang menuntut pengolahan informasi, pemahaman mendalam, dan pemecahan masalah kontekstual (Nuryani, S., & Wibowo, 2021).

Sayangnya, praktik evaluasi di banyak sekolah dasar masih didominasi oleh soal-soal berorientasi LOTS (*Lower Order Thinking Skills*) yang menguji daya ingat saja (I Wayan Gunartha, 2024). Hal ini tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik mengembangkan keterampilan abad 21, khususnya dalam mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menekankan pada observasi, pengolahan data, serta penalaran (Saad, 2021). Evaluasi berbasis HOTS memiliki peran penting dalam memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan memberikan gambaran lebih komprehensif tentang pencapaian belajar siswa (Utami et al., 2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi terutama pada dunia pendidikan telah menawarkan berbagai alternatif instrumen evaluasi berbasis digital yang interaktif dan adaptif (Zainuddin et al., 2020). Salah satu yang teknologi yang berkembang berkembang saat ini adalah Educaplay. Educaplay itu sendiri merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai macam soal interaktif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan, dan pertanyaan berbasis studi kasus. Educaplay mendukung pengembangan soal-soal berbasis HOTS dengan fitur multimedia dan desain interaktif yang dapat diakses secara daring oleh siswa melalui gawai tuntas (Sari & Agustin, 2024). Keunggulan Educaplay ini menjadikannya sebagai salah satu pilihan media evaluasi yang relevan dengan semangat Merdeka Belajar dan digitalisasi pendidikan dasar (Putri, A. L., & Indriani, 2023).

Namun demikian, aspek kepraktisan dari instrumen evaluasi berbasis Educaplay masih perlu

ditelaah secara sistematis (Abdollah et al., 2022). Kepraktisan di sini mencakup sejauh mana media tersebut mudah digunakan oleh guru dan siswa, efisien dalam penyusunan dan pelaksanaan, serta mampu memberikan hasil evaluasi yang cepat dan akurat. Menurut Sugiyono, media pembelajaran atau evaluasi yang praktis adalah media yang dapat digunakan secara langsung tanpa banyak hambatan teknis, dapat dioperasikan dengan mudah, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Sugiyono, 2019). Hal ini penting karena dalam implementasinya, media yang valid dari segi isi belum tentu dapat digunakan secara efektif di kelas jika terlalu kompleks atau memerlukan keterampilan teknologi tinggi dari pengguna (Ni Wayan Cika Pratiwi et al., 2024).

Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media digital seperti Kahoot, Quizizz, dan Educaplay berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Yuliana, S., Hidayah, R., & Lestari, 2020). Namun, kajian secara khusus mengenai kepraktisan media ini sebagai alat

evaluasi berbasis HOTS masih terbatas, terutama dalam konteks sekolah dasar. Guru membutuhkan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga mudah untuk diaplikasikan, terintegrasi dengan capaian pembelajaran, serta dapat menghasilkan data hasil belajar yang berguna untuk analisis lanjutan.

Uji kepraktisan menjadi bagian penting dalam proses pengembangan instrumen evaluasi. Selain valid dan efektif, instrumen haruslah praktis agar dapat diterapkan secara berkelanjutan di kelas. Berdasarkan model pengembangan Borg & Gall, uji kepraktisan dilakukan untuk mengukur seberapa mudah, efisien, dan dapat diterimanya suatu produk oleh pengguna sasaran (Annisa et al., 2020). Dalam konteks ini, guru dan siswa SD menjadi pihak yang paling tepat untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan Educaplay sebagai media evaluasi berbasis HOTS. Penilaian dilakukan melalui angket.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan instrument evaluasi berbasis HOTS

yang dikembangkan melalui platform Educaplay pada pembelajaran IPAS kelas V SD. Fokus utama dalam penelitian ini adalah menilai sejauh mana instrumen tersebut praktis digunakan oleh guru dan siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media evaluasi digital yang adaptif dan efektif dalam mendukung pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik di sekolah dasar.

Dengan adanya hasil uji kepraktisan ini, guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses penilaian pembelajaran, sementara pengembang media mendapat umpan balik yang berguna untuk menyempurnakan produk evaluasi berbasis HOTS. Media seperti Educaplay memiliki potensi besar untuk menjadi solusi evaluasi modern yang tidak hanya menarik, tetapi juga fungsional, efisien, dan selaras dengan tuntutan pendidikan abad 21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini sendiri dilaksanakan di UPT SDN Bejagung 2 Tuban, yang mana SD ini terletak di desa

Bejagung Kec Tuban Kab. Tuban. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kepraktisan instrument evaluasi berbasis HOTS melalui media *educaplay* yang merupakan bagian dari penelitian pengembangan (R&D). Subjek dalam penelitian meliputi 1 guru selaku wali kelas dan seluruh siswa di kelas V sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket yang diberikan pada guru dan siswa. Analisis data yang digunakan menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengetahui seberapa praktis instrument evaluasi berbasis HOTS melalui media *educaplay*. Analisis data deskriptif kuantitatif adalah suatu pengolahan data dengan cara menyusun data secara sistematis dalam bentuk kalimat, kata dan kategori untuk mencapai simpulan secara umum. Lembar hasil kepraktisan yang diperoleh dari guru dan siswa kemudian disajikan dalam bentuk tabel. skala likert digunakan untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan, menurut (Fatmawati, 2016) rumus hasil menghitung perolehan sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Presentase skor yang diperoleh

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penelitian

Presentase %	Kriteria
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
0-20	Tidak praktis

Sumber: : (Fatmawati, 2016)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan uji kepraktisan produk Instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *educaplay* dalam pembelajaran menggunakan lembar angket. Lembar angket ditunjukkan kepada guru kelas dan peserta didik. Lembar angket respon guru berisikan 10 pertanyaan sedangkan lembar angket respon peserta didik 10 pertanyaan. Hasil penilaian uji kepraktisan melalui

lembar angket guru dan lembar angket peserta didik akan memperoleh data kuantitatif yang dipresentasikan melalui rumus yang telah ditentukan. Berikut hasil uji kepraktisan lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Angket respon guru

NO	Indikator Penilaian	Skor
1.	Instrumen evaluasi educaplay mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan evaluasi.	5
2.	Instrumen evaluasi educaplay mudah di operasikan.	5
3.	Instrumen evaluaso educaplay membantu guru dalam mengidentifikasi siswa yang membutuhkan remedial.	4
4.	Instrumen evaluasi educaplay efisien Ketika digunakan.	5
5.	Instrumen evaluasi educaplay dapat di gunakan dengan waktuyang fleksibel.	4
6.	Tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.	4
7.	Instrumen evaluasi educaplay dapat	5

	digunakan tanpa perlu pelatihan khusus.	
8.	Instrumen evaluasi educaplay lebih menghemat biaya.	5
9.	Penggunaan Educaplay tidak mengganggu jalannya pembelajaran.	5
10.	Instrumen evaluasi educaplay dapat di gunakan melalui smarthphone ataupun laptop.	5
	Jumlah skor	47
	Presentase	94
	Kriteria	Sangat valid

Berdasarkan Hasil uji coba kepraktisan melalui dari hasil lembar angket respon guru memperoleh presentase nilai sebanyak 94 kemudian angka presentase tersebut di masukkan kedalam kriteria kepraktisan dan ditarik kesimpulan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *educaplay* termasuk kedalam sangat praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Angket Respon
Peserta Didik**

NO	Nama	Point ke-hasil										Ha sil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Ahman Mudhofir	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
2.	Alby Vire Idka Arsyaka Ameldi	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	45
3.	Badiya Firman syah	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	45
4.	Bianca Adisa Putri Salsa Bella	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	45
5.	Dimas Arya Kusuma	5	4	4	5	5	4	3	5	4	4	43
6.	Dinda Ayu Nur Aini	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48
7.	Doni Candra Wahyudi	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48
8.	Dwi Rahayu Sulisty a Ningrum	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	44
9.	Dwy Nur Aeni	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	47

10.	Fahreza Yogi Rahmadhani	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	44
11.	Gavin Fabiano	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	46
12.	Hanindya Mareta Ayunda	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	45
13.	Khodr atun Nada	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48
14.	Kirana Evi Ramadhan	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	47
15.	M. Gaian Aditya Ardhani	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	45
16.	Maulidina Inka. D	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
17.	M. Rafif Saputra	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	47
18.	M. Ikbal . B.H	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	47
19.	Niken Pujiana Qinarah	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	46
20.	Rivaldi Yuwid Tanto	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	Total Skor											91 1
	Prese ntase											91 %

sangat praktis untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Kepraktisan tersebut tercermin dari dua aspek penting: respon guru sebagai pelaksana evaluasi dan respon siswa sebagai pengguna media. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan nilai kepraktisan sebesar 94%, sementara siswa memberikan nilai sebesar 91%. Rata-rata kepraktisan keseluruhan mencapai 92%, yang menurut kriteria yang digunakan berada pada tingkat "Sangat Praktis".

Dengan demikian, penggunaan platform Educaplay dalam menyusun instrumen evaluasi berorientasi HOTS dapat dijadikan alternatif strategis yang efektif, efisien, dan sesuai dengan semangat digitalisasi pendidikan. Penggunaan media seperti ini juga dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdollah, A., Marwah, A. S., Wally, P., Sima, I., & Sohilauw, S. (2022). Uji Kepraktisan Pengembangan Alat Peraga Untuk Siswa SMA Pada Konsep Sistem Respirasi. *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 1–12.
- Afandi, & Sajidan. (2023). *STIMULASI KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (Konsep dan (K. Saddono & M. Rohmdi (eds.); 1st ed., Issue May). UNS Perss.*
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Siswa SMA Kelas X. *EduSains*, 4(2), 94–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/eds.v4i2.512>
- I Wayan Gunartha. (2024). Pengembangan Penilaian Berorientasi Hots: Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Era Global Abad Ke-21. *Widyadari*, 25(1), 133–147. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v25i1.3660>
- Julianti, N. L., I Wayan Lasmawan, & Putu Budi Adnyana. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pembelajaran Ipa Tema Selamatkan Makhluk Hidup Kelas Vi Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 281–290. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.473

- Ni Wayan Cika Pratiwi, I Gede Margunayasa, & I Wayan Lasmawan. (2024). Media Pembelajaran Augmented reality Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110–122. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73179>
- Nuryani, S., & Wibowo, U. B. (2021). Pengembangan instrumen HOTS berbasis digital pada pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 113–120.
- Putri, A. L., & Indriani, H. (2023). Kepraktisan media Educaplay dalam evaluasi IPA SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 78–86.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Saad, N. (2021). Penilaian Hots (Higher Order Thingking Skill) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Di Sd Datok Sulaiman Kota Palopo. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(1), 21–23. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v8i1.4546>
- Sari, Y. I., & Agustin, I. (2024). **PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV UPT SD NEGERI SOKOSARI 2**. 9(1), 1112–1121.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*.
- Utami, S. H. A., Marwoto, P., & Sumarni, W. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Sains pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Aspek Konten, Proses, dan Konteks Sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 380–390. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i2.23802>
- Yuliana, S., Hidayah, R., & Lestari, F. (2020). Penggunaan Quizizz untuk evaluasi berbasis HOTS di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 34–41.
- Zainuddin, M., Sutansi, S., & Untari, E. (2020). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Tematik Berbasis HOTS (Higher order Thinking skill) dengan Penekanan Karakter. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(4), 739. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i4.565>